

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
MESTRADO EM EDUCAÇÃO

BRUNA KIN SLODKOWSKI

**AUTORIA DIGITAL: UM FOCO NA CONSTRUÇÃO DE FILMES EM *STOP*
MOTION POR IDOSOS**

Porto Alegre
2022

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
MESTRADO EM EDUCAÇÃO EDUCAÇÃO

**AUTORIA DIGITAL: UM FOCO NA CONSTRUÇÃO DE FILMES EM *STOP*
MOTION POR IDOSOS**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação na Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito para obtenção do título de Mestre em Educação.

Orientadora: Profa. Dra Patricia Alejandra Behar

Coorientadora: Profa. Dra Leticia Rocha Machado

Linha de pesquisa: Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação

Porto Alegre
2022

AUTORIA DIGITAL: UM FOCO NA CONSTRUÇÃO DE FILMES EM *STOP MOTION* POR IDOSOS

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação na Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito para obtenção do título de Mestre em Educação.

Aprovado em 28 de Novembro de 2022.

BANCA EXAMINADORA:

Orientador: Profa. Dra Patricia Alejandra Behar – PPGEDU/UFRGS

Co-orientador: Profa. Dra Leticia Rocha Machado – PPGEDU/UFRGS

Prof. Dr. Johannes Doll – PPGEDU/UFRGS

Profa. Dra. Ketia Kellen Araújo da Silva – PPGEM/EGN/RJ

Prof. Dr. Adriano Pasqualotti – PPGEH/UPF

FICHA CATALOGRÁFICA

CIP - Catalogação na Publicação

Slodkowski, Bruna Kin
AUTORIA DIGITAL: UM FOCO NA CONSTRUÇÃO DE FILMES EM
STOP MOTION POR IDOSOS / Bruna Kin Slodkowski. --
2022.

255 f.

Orientadora: Patricia Alejandra Behar.

Coorientadora: Leticia Rocha Machado.

Dissertação (Mestrado) -- Universidade Federal do
Rio Grande do Sul, Faculdade de Educação, Programa de
Pós-Graduação em Educação, Porto Alegre, BR-RS, 2022.

1. Competência Digital. 2. Autoria Digital. 3. Stop
motion. 4. Idoso. 5. Qualidade de vida. I. Behar,
Patricia Alejandra, orient. II. Machado, Leticia
Rocha, coorient. III. Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da UFRGS com os
dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Dedico este trabalho:

Principalmente, a toda minha família que acreditou em mim e acompanhou minha jornada acadêmica. Ao meu marido Rene pelo apoio, otimismo e participação nesta etapa da minha vida. A minha família Nutediana que me acolheu, incentiva nas pesquisas e que me inspira a cada dia. E também aos meus amigos que me motivam e encorajam. Sem cada um de vocês, a realização desse sonho não seria vivenciada de modo tão significativo.

AGRADECIMENTOS

Ao concluir esta primeira etapa da pesquisa, quero agradecer ...

... à professora Dra Patrícia Behar pela orientação e apoio durante o mestrado. Obrigada por me acolher na família nutediana, a qual, me motiva e inspira nesta caminhada acadêmica.

... à Dra Leticia Rocha Machado pela orientação e parceria ao longo do mestrado. Obrigada por oportunizar a descoberta de uma grande paixão: aprender e ensinar idosos curiosos acerca das tecnologias digitais.

... aos professores da banca, por terem aceito o convite e pelas contribuições.

... ao meu marido Rene pelo incentivo, compreensão e auxílio. Sem isso não seria possível chegar onde eu estou hoje. Te amo!

... à toda minha família, por acreditar em mim e incentivar a buscar meus sonhos.

... à toda equipe de professoras da UNIDI (Carla, Deyse, Geanine, Jozelina e Tássia), pelo apoio, parceria, por me ouvirem, contribuírem pacientemente a cada ideia nova sempre recheada com muito entusiasmo.

... à toda a família NUTED, pelo acolhimento, momentos felizes e pelas aprendizagens ao longo destes anos.

... aos idosos da UNIDI, por confiarem no projeto, me acolherem carinhosamente e por tudo o que me ensinaram.

... aos meus amigos que me inspiraram muita coragem sempre acreditando em meu potencial, mesmo quando não acreditava.

A todos, meu profundo obrigado!

*“Num **filme** o que importa não é a realidade, mas o que dela possa extrair a imaginação”.*
(Charles Chaplin)

RESUMO

O presente estudo tem como objetivo identificar as contribuições da criação de filmes em *stop motion* por idosos para a construção da competência Autoria Digital. Nos últimos anos, os dados demográficos vêm se modificando em função do aumento de pessoas mais velhas no contexto brasileiro. Neste cenário, alguns idosos demonstram interesse em aprender a utilizar tecnologias digitais para criar conteúdos audiovisuais. Desse modo, uma possibilidade para construção dessas aprendizagens é por meio da participação em cursos de inclusão digital. Para tanto, entende-se que, ao produzir filmes, são necessárias competências digitais para atuar com as tecnologias. A metodologia adotada neste estudo caracteriza-se como qualitativa, de natureza aplicada, sendo exploratória do tipo estudo de caso. Para a coleta de dados foram utilizados dois tipos de instrumentos: questionários on-line e observação participante. Os sujeitos da pesquisa foram dois grupos. O primeiro foi composto por 31 idosos com idades entre 60 e 89 anos que já possuíam noções básicas de informática que participaram do curso CineSênior. O segundo foi constituído por 17 especialistas com idades entre 36 e 62 anos que validaram a competência mapeada. A partir da análise dos dados foi possível perceber que 85,3% dos idosos indicaram ter sido uma boa experiência e que a maior motivação para produção do filme com 35,3% foi de expressar as vivências pessoais na pandemia de COVID-19. As potencialidades de criar um filme em *stop motion* foram cinco: exercitar a criatividade, aprender algo novo, criar e contar uma história, autoconfiança e emoção. Entretanto, como desafios principais salientaram cinco: tirar fotos em *stop motion*, criar cenários e personagens, edição, movimentar os personagens e produção do roteiro. Portanto, foi possível mapear e validar uma nova competência específica: a de “Criar filmes utilizando a técnica de *stop motion*” que faz parte do conjunto da Autoria Digital. Logo, essa competência possibilitou entender os Conhecimentos, Habilidades e Atitudes que devem ser construídas pelo público mais velho em cursos de inclusão digital. Nesse contexto, acredita-se que cursos que tenham como foco a produção de filmes em *stop motion*, podem contribuir para uma perspectiva autoral e ativa dos idosos na sociedade.

Palavras-chave: Idoso, Autoria Digital, Qualidade de vida, *Stop Motion*.

ABSTRACT

The present study aimed to identify possible contributions to the creation of *stop motion* films by the elderly for the construction of the Digital Authorship contest. In recent years, demographic data have been changing due to the increase in older person in the Brazilian context. In this scenario, some older adults show interest in learning to use digital technologies to create audiovisual content. Thus, one possibility for building these learnings is through participation in digital inclusion courses. Therefore, it is understood that, when producing films, digital skills are needed to work with the technologies. The methodology adopted in this study is characterized as qualitative, of an applied nature, being exploratory of the case study type. For data collection, two types of instruments were used: online questionnaires and participant observation. The research subjects were two groups. The first was composed of 31 older person aged between 60 and 89 years old who already had basic computer skills who participated in the CineSênior course. The second consisted of 17 specialists aged between 36 and 62 years old who validated the mapped competence. From the data analysis, it was possible to notice that 85.3% of the elderly indicated that it was a good experience and that the greatest motivation for producing the film with 35.3% was to express their personal experiences in the COVID-19 pandemic. The potential of creating a *stop motion* film was five: exercising creativity, learning something new, creating and telling a story, self-confidence and emotion. However, as main challenges, five were highlighted: taking *stop motion* photos, creating scenarios and characters, editing, moving the characters and creating the script. Therefore, it was possible to map and validate a new specific competence: Create films using the *stop motion* technique that is part of the Digital Authorship set. Therefore, this competence made it possible to understand the Knowledge, Skills and Attitudes that must be built by the older public in digital inclusion. In this context, it is believed that courses that focus on the production of *stop motion* films can contribute to an authorial and active perspective of the older person in society.

Keywords: Older person, Digital authorship, Quality of life, *Stop Motion*.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Indicadores de bem-estar na velhice	39
Figura 2: Seis determinantes que influenciam o envelhecimento ativo	40
Figura 3: Conjunto de elementos de uma competência.....	466
Figura 4: Etapas da construção de competências com base em Schneider (2014)	477
Figura 5: Competência Autoria Digital e suas competências específicas. Error! Bookmark not defined.	
Figura 6: Fases do cinema com base em Gerbase (2017)	54
Figura 7: Etapas para criação de um vídeo ou filme com base em Bossler et al. (2010).....	56
Figura 8: Como surge um roteiro com base em Gerbase (2017)	58
Figura 9: Recorte histórico da transformação do stop motion no pré-cinema	5961
Figura 10: Nuvem de palavras-chave dos artigos aprovados	6174
Figura 11: Ilustração de coocorrência da palavra-chave idosos com ênfase nas suas 5 principais conexões	74
Figura 12: Ilustração de coocorrência da palavra-chave autoria com ênfase nas suas 5 principais conexões.	756
Figura 13: Ilustração de coocorrência da palavra-chave competências com ênfase nas suas 5 principais conexões.	76
Figura 14: Ilustração de coocorrência da palavra-chave principais com ênfase nas suas 5 principais conexões.	767
Figura 15: Nuvem de palavras-chave dos artigos aprovados	77
Figura 16: Ilustração de coocorrência da palavra-chave idosos com ênfase nas suas 5 principais conexões	83
Figura 17: Ilustração de coocorrência da palavra-chave vídeo com ênfase nas suas 5 principais conexões.	84
Figura 18: Ilustração de coocorrência da palavra-chave educação com ênfase nas suas 5 principais conexões	855
Figura 19: Ilustração de coocorrência das principais palavras-chave com ênfase nas suas 5 principais conexões.	85
Figura 20: Etapas de desenvolvimento da metodologia.....	90
Figura 21: Passos da revisão sistemática da literatura.	90
Figura 22: Mapa de navegação do MED CineIMotion.....	102
Figura 23: Síntese dos instrumentos para coleta de dados	1024
Figura 24: Instrumentos utilizados na pesquisa com o público sênior	1045
Figura 25: Instrumento utilizado na pesquisa com o público especialista	105
Figura 26: Etapas da análise qualitativa	106
Figura 27: Categorias e subcategorias de análise dos dados	1079
Figura 28: Tempo de atuação dos especialistas com o público sênior.....	111
Figura 29: Desafios iniciais apontados pelos idosos para criação de filmes em stop motion	122
Figura 30: Potencialidades iniciais apontados pelos idosos para criação de filmes em stop motion.....	1233

Figura 31:Validação da definição da competência Criação de filmes em stop motion por especialistas	125
Figura 32: Conhecimentos da competência “Criação de conteúdo digital” avaliados pelos idosos.....	1333
Figura 33: Habilidades da competência “Criação de conteúdo digital” avaliados pelos idosos	1355
Figura 34: Atitudes da competência “Criação de conteúdo digital” avaliados pelos idosos	1366
Figura 35: Conhecimentos da competência compartilhamento de conteúdos digitais avaliados pelos idosos.....	137
Figura 36: Habilidades da competência Compartilhamento de conteúdos digitais avaliadas por idosos.....	1377
Figura 37: Atitudes da competência Compartilhando conteúdos digitais avaliadas por idosos	1388
Figura 38: Conhecimentos da competência segurança e privacidade digital avaliados por idosos.....	139
Figura 39: Habilidades da competência Segurança e privacidade avaliado por idosos	1399
Figura 40: Motivações em produzir filmes sobre qualidade de vida na pandemia.....	151
Figura 41:Modelo de roteiro em storyboard criado para o curso CineSênior	1522
Figura 42: Utilização do modelo de roteiro em <i>storyboard</i> pelos idosos	154
Figura 43: Roteiro com desenhos	154
Figura 44: Roteiro com colagens e imagens autorais.....	1555
Figura 45: Roteiro com colagens e imagens autorais.....	1555
Figura 46: Estúdios criados pelos idosos para criação dos cenários.....	156
Figura 47: Materiais utilizados para criar os cenários	157
Figura 48: Materiais utilizados para criar os personagens	157
Figura 49:Personagens criados pelos idosos	158
Figura 50: Escolha da cena para o exercício de stop motion	159
Figura 51: Nuvem de palavras sobre concepções dos alunos dos elementos importantes de um filme	16060
Figura 52: Benefícios da produção de filmes para qualidade de vida de idosos	16060
Figura 53: Principais benefícios da produção de filmes para qualidade de vida de idosos ..	161
Figura 54: Validação da definição da competência Criar filmes utilizando a técnica de <i>stop motion</i> pelos idosos	163
Figura 55: Competência Autoria Digital	169
Figura 56:Palavras que resumem a experiência de ser um(a) autor(a) digital.....	171
Figura 57:Principais desafios em criar um filme em stop motion no módulo II	172
Figura 58:Principais potencialidades em criar um filme em stop motion no módulo II.....	174
Figura 59: Tela inicial do MED CineIMotion	188
Figura 60: Módulo O que é stop motion?.....	189
Figura 61: Avaliação dos idosos quanto a organização do conteúdo do MED CineIMotion	189
Figura 62: Utilização do MED por idosos de maneira autônoma.....	191
Figura 63:Perfil dos idosos criadores de filmes em <i>stop motion</i>	198
Figura 64:Divulgação dos dados da pesquisa entre 2020 até 2022.	248

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Autoria Digital.....	53
Quadro 2:Quantidade de artigos da revisão sistemática da literatura sobre Autoria Digital de idosos.....	66
Quadro 3:Lista de artigos aceitos da RSL sobre Autoria Digital	67
Quadro 4:Quantidade de artigos da revisão sistemática da literatura sobre Produção de filmes e/ou vídeos por idosos	79
Quadro 5: Lista de artigos aceitos para a RSL sobre Produção de filmes e/ou vídeos por idosos.....	80
Quadro 6:Planejamento do curso CineSênior módulo I.....	96
Quadro 7:Planejamento do curso CineSênior módulo II	98
Quadro 8: Mapeamento da competência específica Criação de filmes em stop motion com base na literatura	111
Quadro 9:Mapeamento com os idosos do CHA da competência "Criação de filmes em stop motion"	113
Quadro 10:Termos mais frequentes do CHA	116
Quadro 11:Mapeamento feito pelos idosos do CHA da competência Criação de filmes em stop motion	117
Quadro 12:União dos mapeamentos feitos com base na literatura e participantes idosos do CHA da competência Criação de filmes em stop motion	118
Quadro 13:Levantamento dos desafios e potencialidades da criação de filmes em stop motion por idosos.....	120
Quadro 14:Conhecimentos da competência “Criar filmes utilizando a técnica de stop motion” refeitos após validação dos especialistas	128
Quadro 15:Habilidades da competência “Criar filmes utilizando a técnica de stop motion” refeitos após validação dos especialistas.....	129
Quadro 16:Atitudes da competência “Criar filmes utilizando a técnica de stop motion” refeitos após validação dos especialistas.....	130
Quadro 17:Competência “Criar filmes utilizando a técnica de stop motion” validada por especialistas	131
Quadro 18:Competência Autoria Digital avaliada pelos idosos.....	140
Quadro 19:Levantamento dos temas dos filmes em stop motion pelos idosos	146
Quadro 20:Conhecimentos da competência “Criar filmes utilizando a técnica de stop motion” refeitos após validação dos idosos.....	164
Quadro 21: Habilidades da competência “Criar filmes utilizando a técnica de stop motion” refeitos após validação dos idosos	165
Quadro 22: Atitudes da competência “Criar filmes utilizando a técnica de stop motion” refeitos após validação dos idosos	166

Quadro 23: Competência “Criar filmes utilizando a técnica de stop motion” validada por idosos.....	167
Quadro 24:Filmes do curso CineSênior	177
Quadro 25:Autoria Digital e suas competências específicas versão final.....	193
Quadro 26:Publicações referentes ao período de 2020 até 2022.....	248

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AVA – Ambiente Virtual de Aprendizagem

CD- Competências Digitais

CETIC- Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação

CHA- Conhecimentos, Habilidades e Atitudes

IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

MD- Materiais Digitais

MED- Material Educacional Digital

NUTED – Núcleo de Tecnologia Digital Aplicada à Educação

OMS – Organização Mundial de Saúde

QV- Qualidade de Vida

ROODA- Rede Cooperativa de Aprendizagem.

RSL- Revisão Sistemática da Literatura.

TIC- Tecnologias de informação e comunicação

TCLE- Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

TD- Tecnologia Digital

UFRGS – Universidade Federal do Rio Grande do Sul

UNIDI – Unidade de Inclusão Digital de Idosos

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	17
2. CONTEXTUALIZAÇÃO DA PESQUISA	21
2.1 TRAJETÓRIA ACADÊMICA.....	21
2.2 JUSTIFICATIVA	23
2.3 QUESTÃO DE PESQUISA E OBJETIVOS	30
3. EDUCAÇÃO E ENVELHECIMENTO: UM FOCO NA QUALIDADE DE VIDA E TECNOLOGIAS DIGITAIS	32
4. COMPETÊNCIAS: UM FOCO NA AUTORIA DIGITAL DE IDOSOS	45
5. <i>STOP MOTION</i> E O PROCESSO DE ENVELHECIMENTO	56
6. TRABALHOS CORRELATOS	65
6.1 PESQUISAS SOBRE AUTORIA DIGITAL DE IDOSOS	65
6.2 PESQUISAS SOBRE PRODUÇÃO DE FILME E/OU VÍDEO POR IDOSOS	78
7. METODOLOGIA	88
7.1 CARACTERIZAÇÃO DO ESTUDO	88
7.2 SUJEITOS DA PESQUISA	88
7.3 ETAPAS DE DESENVOLVIMENTO DA PESQUISA.....	90
7.4 INSTRUMENTOS	103
7.4.1 Instrumentos utilizados com o público idoso	104
7.4.2 Instrumento utilizado com o público especialista	106
7.4.3. Análise dos dados.....	107
8. DISCUSSÃO E ANÁLISE DOS RESULTADOS	109
8.1 PERFIL DOS PARTICIPANTES DA PESQUISA: IDOSOS E ESPECIALISTAS ..	110
8.2 MAPEAMENTO A PARTIR DO LEVANTAMENTO DO REFERENCIAL TEÓRICO	111
8.3 CURSO CINESÊNIOR MÓDULO I	112
8.4 VALIDAÇÃO DA COMPETÊNCIA CRIAÇÃO DE FILMES EM <i>STOP MOTION</i> POR ESPECIALISTAS	124
8.5 AVALIAÇÃO DA COMPETÊNCIA AUTORIA DIGITAL POR IDOSOS	133
8.6 CONSTRUÇÃO DOS FILMES EM <i>STOP MOTION</i>	145

8.6.1 Levantamento sobre roteiro em <i>storyboard</i>	151
8.6.2 Levantamento dos materiais utilizados para criação de cenários e personagens ..	156
8.6.3 Exercitando <i>stop motion</i> : cenas criadas.....	158
8.6.4 Qualidade de vida e <i>stop motion</i>	159
8.7 CURSO CINESÊNIOR MÓDULO II	162
8.7.1 Avaliação da competência Criar filmes utilizando a técnica de <i>stop motion</i> por idosos.....	162
8.8 CONSTRUÇÃO E AVALIAÇÃO DO MATERIAL EDUCACIONAL DIGITAL CINEIMOTION	188
8.9 AUTORIA DIGITAL E SUAS COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS: VERSÃO FINAL	192
9. CONSIDERAÇÕES FINAIS	200
9.3 FINALIZANDO.....	203
10. REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO	205
APÊNDICE A- TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO	219
APÊNDICE B- TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ DO CURSO CINESÊNIOR.....	221
APÊNDICE C- TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO	222
APÊNDICE D- QUESTIONÁRIOVALIDAÇÃO DA COMPETÊNCIA CRIAÇÃO DE FILME EMSTOP MOTION	224
APÊNDICE E- QUESTIONÁRIO 2 AUTORIA DIGITAL.....	230
APÊNDICE F- QUESTIONÁRIO STOP MOTION	236
APÊNDICE G- VALIDAÇÃO DA COMPETÊNCIA CRIAR FILMES UTILIZANDO A TÉCNICA DE STOP MOTION	237
APÊNDICE H- QUESTIONÁRIO PROCESSO DE AUTORIA DIGITAL	241
APÊNDICE I- PERMISSÃO DE DIREITOS AUTORAIS DE IMAGEM	242
APÊNDICE J- QUESTIONÁRIO DE AVALIAÇÃO DO MED	243
APÊNDICE K- PRODUÇÃO CIENTÍFICA	248

1.INTRODUÇÃO

O presente estudo tem como objetivo identificar as possíveis contribuições da criação de filmes em *stop motion* por idosos para a construção da competência Autoria Digital.

No cenário brasileiro os dados demográficos vêm se modificando em função do aumento de pessoas mais velhas. De acordo com a Fundação Getúlio Vargas (2020), 14,05% da população do país é constituída por idosos. Nesse contexto, uma parcela de seniores¹ demonstram interesse em aprender a utilizar as tecnologias digitais (TD)² tendo em vista que podem estar presentes em seu cotidiano. Diante disso, Kachar (2010) indica algumas motivações a respeito do interesse de idosos em aprenderem sobre as TD para uso pessoal, cotidiano ou profissional. A autora (2010) destaca a vontade de ampliar o contato familiar, interagir com as novas gerações, por meio da internet o acesso às informações e entretenimento como visualizar imagens, vídeos e ouvir músicas.

Dessa forma, os cursos de inclusão digital de idosos constituem-se como uma possibilidade para o aprendizado dessas tecnologias e, sobretudo, para promover a inserção dos seniores nesse contexto digitalmente ativo. Nesse sentido, 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. Ademais, as autoras destacam que a inclusão digital também pode propiciar o desenvolvimento da autoria digital de idosos. No entanto, compreende-se que esta inclusão digital ultrapassa “estar conectado”, por isso é necessário a construção de competências para atuar neste meio.

A construção de competências, conforme Perrenoud (1999) serve para enfrentar situações cotidianas de modo a dar significado ao que foi aprendido, pois permite ao estudante relacionar o conhecimento com a sua experiência. Nessa perspectiva, para Behar et al. (2019) a educação, baseada em competências, é uma forma de colaborar com a formação integral do sujeito, tendo em vista a busca pela integração dos três tipos de saberes. O primeiro saber é o teórico, o segundo é o procedimental e o terceiro é o atitudinal que são construídos e aperfeiçoados ao longo da experiência vivenciada pelos alunos diante de

¹Conforme o dicionário Online 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 08 out 2022.

²Tecnologia 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>.

situações-problema (BEHAR, *et al.*, 2019). Em relação ao conceito de competências, Behar (2013) define como sendo composta por um conjunto de elementos, são eles: conhecimentos, habilidades e atitudes (CHA) estruturados em um determinado contexto sendo mobilizados para solucionar um problema ou situação nova.

As competências digitais (CD) são definidas por Patrício e Osório (2017, p.3) como “[...] a utilização segura, crítica e criativa das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) para alcançar objetivos mais amplos relacionados com o emprego, a educação, o trabalho, o lazer, a inclusão e a participação na sociedade”. Assim, Behar e Machado (2013), caracterizam as CD como uma possibilidade de formação integral do sujeito ao passo que surgem como uma alternativa no contexto educacional por serem frequentemente mobilizadas por novidades e descobertas.

Desse modo, o conceito de competência se relaciona diretamente com a autoria por necessitar de um conjunto de conhecimentos, habilidades e atitudes para lidar com as situações de criação de conteúdos digitais. André (2018) define a autoria digital como uma possibilidade do aluno ser protagonista do seu aprendizado e, principalmente, que pode ser aperfeiçoada ao longo da vida. Logo, considerando suas características já citadas acima se entende a autoria digital como um conjunto de competências digitais que se referem à capacidade dos idosos utilizarem e criarem, por meio das TD materiais digitais. Além disso, nesse conjunto se encontra a competência específica Criação de filmes em *stop motion*, já que se relaciona ao processo de construção de um material digital audiovisual utilizando a técnica de animação.

Logo, a construção da competência de autoria digital permite muitos desafios para diferentes idades, pois envolve a reflexão, criação, participação, expressão e autonomia. Nesta perspectiva, as competências se tornam importantes considerando a aprendizagem ao longo da vida ou a educação permanente que primam pela igualização de oportunidades, participação dos alunos e globalização dos conhecimentos no qual Delors (2010) aponta quatro pilares fundamentais para o século XXI. Os quatro pilares indicados pelo autor (2010) são: “aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a ser, aprender a conviver” no qual o termo "aprender" pode ser substituído por "saber" sendo possível associar aos elementos Conhecimentos, Habilidade e Atitudes (CHA) das competências. Assim, é possível perceber a pertinência da competência autoria digital para manter uma qualidade de vida oportunizando não só que se incluam digitalmente, mas também, que através do processo criativo possam se tornar autores, autônomos e realizados com suas produções.

Quanto à qualidade de vida (QV) observa-se que é um conceito complexo que

abrange um caráter subjetivo diretamente relacionado à autopercepção dos sujeitos. Em vista disso, neste estudo, corrobora-se com Paschoal (2013) ao conceituar a qualidade de vida como a percepção de bem-estar de um sujeito para uma vida boa frente à autoavaliação das experiências e realizações, variando em relação ao grau de satisfação das mesmas até o presente momento.

Nesse sentido, o uso das tecnologias digitais, segundo Azevedo (2017), pode oportunizar a ampliação das interações sociais e a sensação de bem-estar dos idosos. Em paralelo a isso, a construção de competências digitais pode contribuir para a qualidade de vida na velhice, pois apoiam tanto a manutenção da autonomia quanto estimulam a independência nas atividades cotidianas permeadas pelas TD. Desse modo, a educação pode fomentar a qualidade de vida, por meio de produções autorais, que despertem o interesse, estimulem a criatividade e oportunizem a construção de novos conhecimentos.

Diante desse contexto, acredita-se que a produção de filmes em *stop motion* pode ser uma possibilidade de 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. 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).

Neste trabalho serão abordados os conceitos de competência com ênfase na Autoria Digital e qualidade de vida de idosos, envolvendo o processo de ensino e aprendizagem no âmbito educacional. Logo, a produção de filmes em *stop motion*, pode promover a construção dessa competência digital e possibilitar a inclusão digital dos seniores. Desse modo, a presente dissertação está dividida em nove capítulos, conforme é apresentado a seguir.

Na Introdução são apresentadas as temáticas do estudo.

O capítulo 2, Contextualização da pesquisa, aborda a trajetória acadêmica da pesquisadora traçando um panorama geral nas subseções que justificam a escolha do tema e finalizam com o problema e objetivos da investigação. No capítulo 3, Educação e envelhecimento: um foco na qualidade de vida ilustra a relação teórica com o público-alvo do estudo.

Em seguida, no capítulo 4, Competências: um foco na autoria digital discute-se o conceito central do estudo. No capítulo 5, relaciona-se a técnica de criação de filmes em *stop motion* com o processo de envelhecimento. O capítulo 6, Trabalhos correlatos, apresenta o estado da arte das pesquisas realizadas sobre Autoria Digital e Produção de filme e/ou vídeos

por idosos através de uma revisão sistemática da literatura relacionada com a presente dissertação.

Na metodologia, capítulo 7, retrata a abordagem utilizada, bem como o perfil dos participantes, os instrumentos de pesquisas e, por fim, as etapas de desenvolvimento do estudo. Na sequência, o capítulo 8, Discussão e Análise dos dados, são descritos os dados e resultados encontrados no estudo.

No capítulo 9 são elencadas as Considerações finais da pesquisa. Por fim, o capítulo 10, Referenciais bibliográficos elucida os autores utilizados como embasamento teórico, nos Apêndices e Anexos encontram-se os materiais complementares dessa investigação.

A seção a seguir versa sobre a contextualização e justificativa da pesquisa a fim de delinear a escolha da temática.

2.CONTEXTUALIZAÇÃO DA PESQUISA

Não haverá borboletas se a vida não passar por longas e silenciosas metamorfoses
(ALVES, 1994, p. 55).

Neste capítulo é apresentada a trajetória acadêmica da pesquisadora a fim de delinear este percurso e demonstrar os motivos e as aproximações com escolha da temática. Além disso, serão mostrados os principais conceitos abordados nesta pesquisa, no intuito de apontar a justificativa, o problema da pesquisa, objetivo geral e os específicos. Desse modo, a próxima seção é descrita na primeira pessoa, pois expressa o caminho acadêmico da autora trilhado até o momento e suas relações com a investigação.

2.1 TRAJETÓRIA ACADÊMICA

A minha formação escolar ocorreu inteiramente em escola pública. Nesta fase pude experienciar e observar as necessidades da atuação docente para uma educação com qualidade e voltada à personalização do ensino. Ao longo da vivência escolar, percebi que o processo de ensino e aprendizagem me instigava e acabei por me identificar com a carreira docente.

Portanto, a formação escolar foi relevante na escolha da carreira acadêmica, visto que, a partir das experiências escolares vivenciadas, despertaram meu interesse para o âmbito educacional. Ao finalizar o ensino médio tive minha primeira experiência docente por meio do Projeto “Mais Educação” no qual ministrava oficinas de alfabetização, esportes e matemática com alunos de 1º a 5º ano do Ensino Fundamental da rede pública no município de Cachoeirinha/RS. Nesse momento, comecei a buscar leituras que pudessem me auxiliar na prática pedagógica em sala de aula, contudo sentia falta de uma formação voltada à educação.

Assim, a escolha do curso de Licenciatura em Pedagogia na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), em 2015/2, deu-se a fim de compreender a constituição docente e buscar uma formação preocupada com as necessidades dos estudantes. Ademais, na perspectiva de um ensino personalizado que o professor pode proporcionar o conhecimento de ferramentas para que os alunos possam buscar informações sobre o que lhes interessa, tornando-os/as dessa forma, protagonistas de seus processos de aprendizagens.

Além das disciplinas da grade do curso da Pedagogia, busquei eletivas que auxiliassem no meu processo de construção de conhecimento e que contemplassem temáticas

relevantes para a área da educação. A disciplina de “Mídias e Tecnologias Digitais na Educação”, obrigatória no primeiro semestre do curso, ministrada pela Prof^a. Dr^a. Patricia Alejandra Behar oportunizaram diversas descobertas e despertaram interesse acerca da aplicação das tecnologias digitais (TD) no âmbito educacional.

Desse modo, a minha inserção nos estudos relativos às tecnologias digitais e educação iniciou através da experiência de participar de uma bolsa de monitoria no Núcleo de Tecnologia Digital Aplicada à Educação (NUTED) em 2015/2 e perdurou até 2017. Ao longo da graduação fui participando em diversos projetos referentes à inclusão digital de idosos; colaborando na construção de objetos de aprendizagem voltados a este público e na produção de artigos.

O trabalho como professora auxiliar de forma voluntária no Curso de inclusão digital para idosos, da Unidade de Inclusão Digital de Idosos (UNIDI)³, possibilitou a aproximação e olhar curioso acerca deste público. No decorrer dos cursos fui observando a relação dos idosos com as tecnologias digitais e, principalmente, com o processo de construção de conteúdos na perspectiva da inclusão digital. Essa vivência despertou curiosidade em estudar com mais profundidade este foco.

Logo, ao longo da graduação, outra disciplina eletiva que me marcou profundamente foi “Envelhecimento: possibilidades pedagógicas” ministrada pelo Prof^o. Dr. Johannes Doll. A partir dela, pude compreender que existem múltiplos modos de viver a velhice e que devem ser respeitados no âmbito educacional. Além disso, foi observada a necessidade de utilizar estratégias pedagógicas adequadas que possibilitem a inclusão digital dos seniores que demonstrarem interesse em aprender sobre as ferramentas digitais. A disciplina eletiva “Laboratório de Criatividade” ministrada pelo Prof^o. Dr. Sérgio Andrés Lulkin, também instigou minha curiosidade já que, a partir dela, pude refletir sobre a aproximação do cinema com a educação, principalmente através do uso educacional da técnica de *stop motion*. Além disso, essa mesma disciplina me incentivou a buscar conhecimentos sobre a linguagem cinematográfica no qual me aproximei dos tipos de enquadramentos e planos de câmera.

Nesse sentido, cada vez mais o aprofundamento desses estudos realizados resultou no meu Trabalho de Conclusão de Curso – TCC (2019/1), no qual investiguei as competências digitais necessárias para a construção de materiais digitais por idosos. Assim, após a graduação, outras experiências vêm me instigando como docente e educadora.

³ A UNIDI está situada na Faculdade de Educação da UFRGS desde a sua criação em 2009. Disponibiliza cursos abordando diferentes temáticas a partir do interesse de idosos voltados a inclusão digital nas modalidades presenciais, semi-presenciais e também a distância. Para mais detalhes acesse: <http://nuted.ufrgs.br/idosos>.

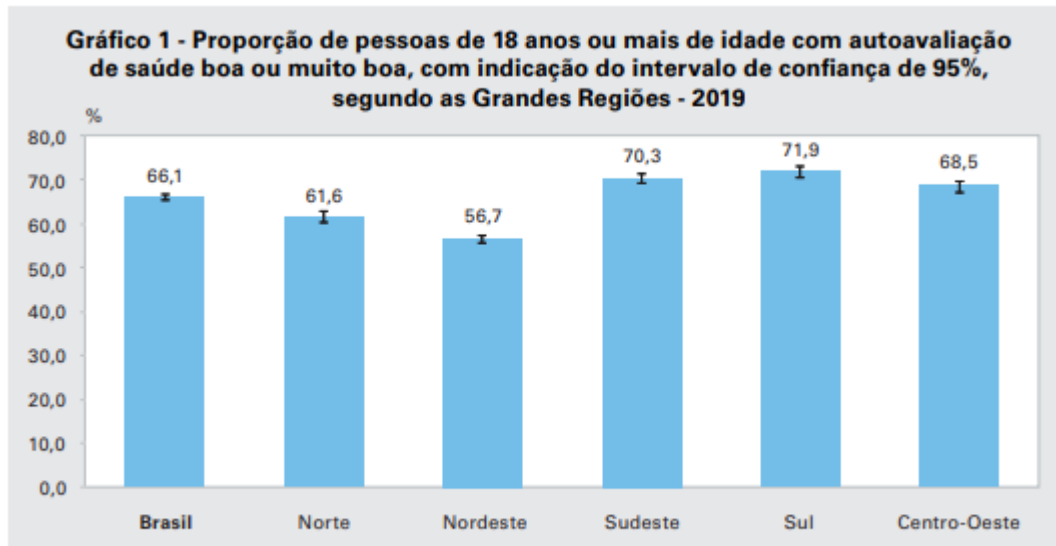
O trabalho como monitora, de forma voluntária, na disciplina da graduação “Mídias, Tecnologias Digitais e Educação: processos e métodos da aprendizagem”, com a Profª. Drª. Patricia Alejandra Behar, também foi continuado e possibilitou uma aproximação maior com a temática da construção de vídeos em *stop motion* com alunos do curso de Pedagogia em 2020/1. Desse modo, a atuação como tutora, em cursos de inclusão digital para idosos da UNIDI, foi continuada e proporcionou acesso a pesquisa e observações diretas com público-alvo do estudo que pretendo realizar no mestrado. Assim, venho me aprimorando através de leituras e pesquisas na área no qual me instigam a continuar pesquisando e estudando a respeito da inclusão digital de idosos.

Portanto, a temática a ser pesquisada se refere à construção/aprimoramento da competência Autoria Digital a partir da criação de filmes em *stop motion* a fim de promover a qualidade de vida de idosos. Então, a arte cinematográfica é utilizada como uma estratégia para fomentar a autoria digital e a inclusão digital dos idosos em cursos educacionais. Para tanto, a próxima seção apresenta a justificativa da pesquisa.

2.2 JUSTIFICATIVA

Os dados demográficos vêm se modificando em relação ao aumento da população idosa, sendo que no Brasil representa 14,05% (FGV SOCIAL, 2020). No que diz respeito à qualidade de vida, o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística IBGE (2019) realizou uma pesquisa contemplando o indicador “autoavaliação da saúde” da população brasileira. Esse indicador se refere “[...] tanto componentes físicos quanto emocionais dos indivíduos, além de aspectos do bem-estar e da satisfação com a própria vida” (IBGE, 2020, p.27). Na pesquisa foi feita uma pergunta para o sujeito classificar sua saúde por meio de uma escala de cinco graus: muito boa; boa; regular; ruim ou muito ruim.

O panorama geral de autoavaliação dos brasileiros, de acordo com a pesquisa do IBGE (2020), indica que 66,1% consideram ter uma saúde boa ou muito boa. No que tange os grupos etários, há um decréscimo sob esta avaliação sendo de 41,1% para as pessoas de 75 anos ou mais, conforme ilustrados no gráfico abaixo.



Fonte: IBGE, Diretoria de Pesquisas, Coordenação de Trabalho e Rendimento, Pesquisa Nacional de Saúde 2019.

Fonte: IBGE (2020)

Disponível em: <https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv101764.pdf>

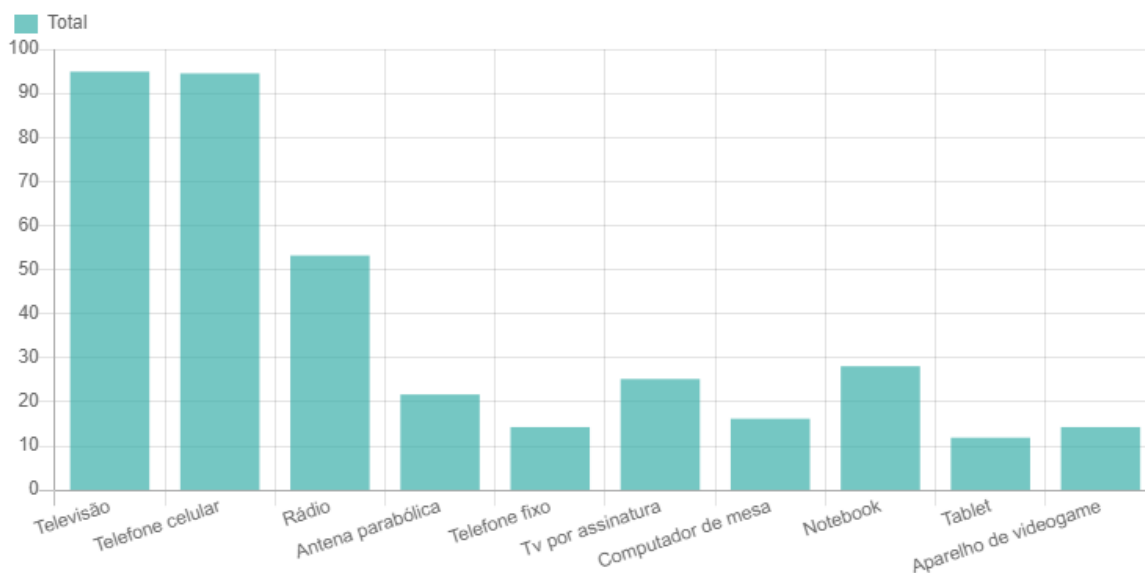
O principal desafio da longevidade é a manutenção da qualidade de vida frente à diminuição da independência. A partir desse panorama, é pertinente discutir sobre as relações entre a qualidade de vida dos idosos e o envelhecimento ativo como um processo relacionado, pois contribui para a autonomia, inclusão social e bem-estar do público sênior (PAVARINI; NERI, 2000).

Nesse sentido, o envelhecimento ativo é um processo que tem como meta principal a melhora na qualidade e aumento da expectativa de vida saudável dessa população, visto que envolve o aprimoramento dos aspectos mentais, físicos ou sociais (ANTUNES, 2015). Desse modo, a qualidade de vida, na perspectiva do envelhecimento ativo, ultrapassa a concepção do estado de bem-estar como ausência de doenças, pois os idosos buscam se adaptar às mudanças mantendo-se ativos e com autonomia dentro do seu processo de envelhecimento (ANTUNES, 2015; OSÓRIO *et al.*, 2007).

Paralelo a isso, constata-se uma ampliação no acesso às tecnologias digitais pela população brasileira. Assim, ocorrem significativas transformações tecnológicas acerca da configuração de um perfil societário ativo. De acordo com pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação (TIC) do Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (CETIC, 2021) estima-se que 94,5% da população brasileira dispõem de acesso ao telefone celular e 28,1% a notebook nos domicílios.

A - DOMICÍLIOS QUE POSSUEM EQUIPAMENTO TIC

TOTAL DE DOMICÍLIOS



Fonte: Pesquisa TIC Domicílios 2021

Disponível em: https://data.cetic.br/explore/?pesquisa_id=1&unidade=Domic%C3%ADlios

A pandemia de um novo vírus denominado COVID-19 impactou em âmbito global as esferas sociais, econômicas, políticas e educacionais. A Organização Mundial da Saúde (OMS) indicou o distanciamento social como uma estratégia para combater a propagação do coronavírus. O público idoso, nesse cenário, foi considerado um grupo de risco e orientado a seguir esta estratégia. Assim, muitos desafios foram percebidos no quesito das relações sociais e as TD possibilitam ampliar o contato e interação familiar. Por outro lado, o uso dessas tecnologias no contexto da pandemia se tornou uma aliada para enfrentar o distanciamento social por meio das ferramentas digitais de comunicação e que reverberou em um crescimento de 41% em conversas e 26% na utilização de videochamadas (PIRES; BERNARDES, 2020).

Estamos perto, mesmo longe



+41%

aumentaram a frequência
de conversa com amigos
e familiares



+26%

no aumento
de videochamadas

Fonte: Google Data 08/4 WoW

Fonte: Google (2020)

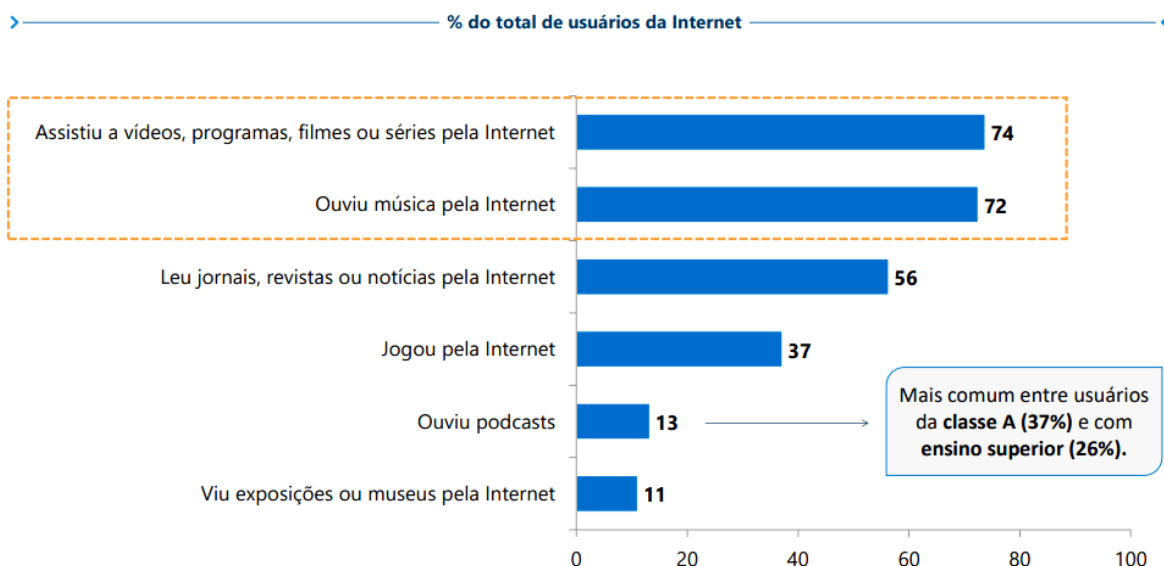
Disponível em: <https://bit.ly/2PzmpIn>

De acordo com dados do CETIC (2021), houve um aumento no uso da internet pela parcela de seniores, que em 2019 era de 34% e em 2020 foi para 50%. Assim, nota-se que as tecnologias digitais possibilitaram uma aproximação entre as pessoas e foram utilizadas para comunicação, entretenimento e também nos processos de ensino e aprendizagem. Nesse sentido, uma plataforma que conectou e possibilitou trocas de vivências, aprendizagens e aperfeiçoamento de novas habilidades foi o YouTube⁴ que permitiu um novo perfil, os *youtubers* (CAMPOS; MORESCHI, 2020). Os idosos também são criadores de conteúdos digitais, isto é, *youtubers*, abordando vários assuntos como beleza, relacionamentos, deficiências e entre outros. Desse modo, 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.

Além disso, estudos mapearam as atividades referentes ao entretenimento e educacionais realizadas na internet pela população brasileira. De acordo com a CETIC (2019), as principais compreendem assistir vídeos, ouvir músicas e podcasts, leituras, jogar e ver exposições de museus virtuais expressadas no gráfico a seguir.

⁴Disponível em: <https://www.youtube.com/>

Atividades realizadas na Internet – multimídia

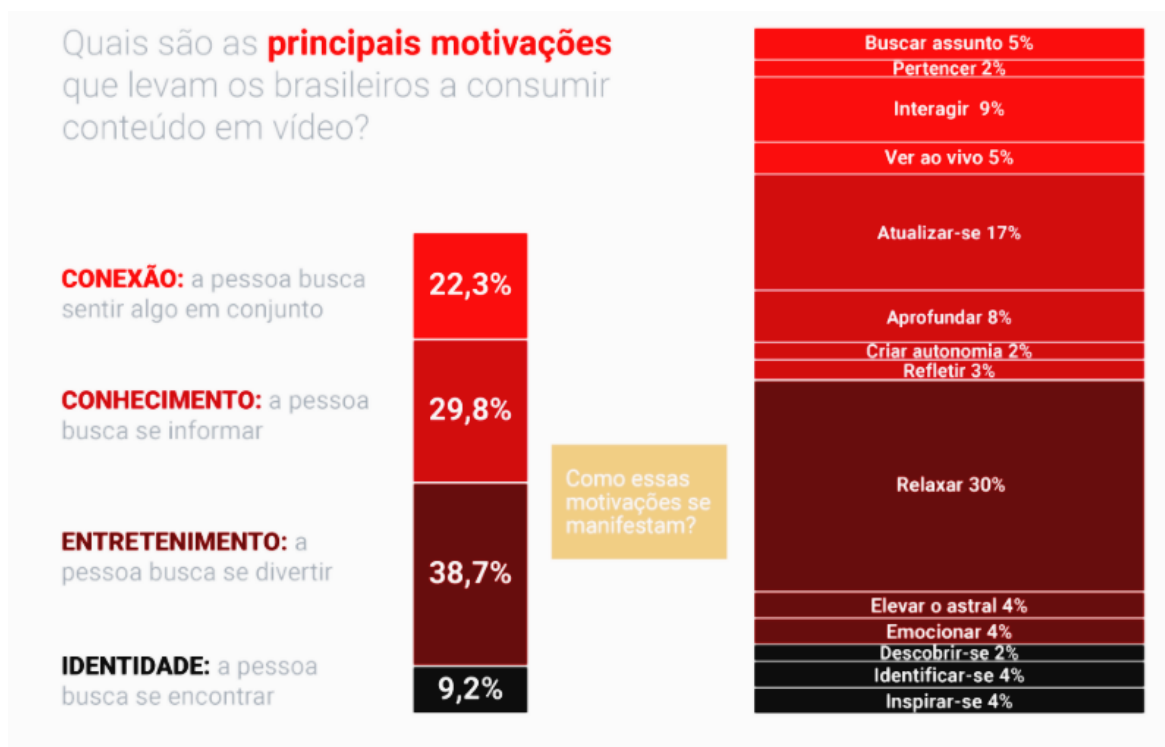


Fonte: CETIC (2019, p.25)

Disponível em: https://cetic.br/media/analises/tic_domicilios_2019_coletiva_imprensa.pdf

No gráfico acima, é possível perceber em evidência a preferência dos brasileiros por conteúdos audiovisuais, ou seja, vídeos e filmes. Nessa perspectiva, o *stop motion*, por exemplo, é uma “[...] técnica de criar a ilusão de movimento ou desempenho por meio da gravação, quadro a quadro, da manipulação de um objeto sólido, boneco ou imagem de recorte em um cenário físico espacial” (PURVES, 2011).

Entretanto, as motivações para consumir este formato são diversas. Segundo Marinho (2018), 9 em cada 10 pessoas utilizam o YouTube para estudar, porém a plataforma ainda é mais popular para entretenimento. Na ilustração abaixo é possível observar que o percentual de busca por conhecimento é de 29,8% e de entretenimento é superior sendo de 38,7%.



Fonte: VideoViewers (2018)

Disponível em: <https://bit.ly/39FQtJ1>

Para além do consumo, existem estudos que mapeiam a criação de materiais digitais no país. Com relação à produção de conteúdos digitais, a pesquisa CETIC (2019) evidencia que no Brasil, a maior criação está relacionada a imagens com 25%, seguido de textos e vídeos com 14% e músicas com 3%. Pode-se perceber que o consumo desses materiais é maior do que sua produção.

27% postou conteúdo próprio na Internet	
Imagens	25%
Textos	14%
Vídeos	14%
Músicas	3%

Fonte: CETIC (2019, p.30)

Disponível em: https://cetic.br/media/analises/tic_domicilios_2019_coletiva_imprensa.pdf

No âmbito educacional, cada vez mais, as tecnologias digitais (TD) estão sendo utilizadas como suporte para o processo de ensino e aprendizagem. Uma das possibilidades

para os idosos iniciarem o uso das TD 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).

Contudo, entende-se que para lidar com esta realidade é necessário construir competências digitais (CD). Silva e Behar (2019) definem o conceito de competências digitais como um conjunto de conhecimentos, habilidades e atitudes (CHA) voltados para o uso das TD. O relatório da UNESCO (2006) enfatiza que essa é uma das oito competências essenciais para o desenvolvimento ao longo da vida. Então, a educação, baseada em competências, é uma forma de colaborar com a formação integral do sujeito dado que diante de situações-problema as mesmas são construídas e aperfeiçoadas ao longo das experiências (BEHAR, *et al.*, 2019).

Nesse viés, as competências digitais surgem como uma forma de propiciar a qualidade de vida, visto que visa à manutenção da autonomia e independência das atividades cotidianas (OMS, 2005). Pode-se observar que é possível fomentar a qualidade de vida de idosos na educação através de produções autorais que instigam a criatividade, interação e construção do conhecimento. Para tanto, as ferramentas de autoria podem auxiliá-los a se prepararem para uma velhice com mais qualidade de vida, de forma ativa, produtiva e conectada (CALIXTO; MACEIRA, 2019). Por isso, instigar a construção de CD para a criação de materiais autorais em cursos de inclusão digital pode oportunizar aos idosos que se sintam inseridos na sociedade digital.

Dessa forma, Autoria Digital é um conjunto de competências digitais que se referem à capacidade de utilizar as tecnologias digitais com autonomia e criticidade, a fim de construir materiais digitais. Além disso, envolve três competências digitais específicas: a Criação de Conteúdo Digital, Compartilhamento de Conteúdos Digitais e Segurança e Privacidade digital (SLODKOWSKI, 2019).

Assim, esse conjunto de competências da Autoria digital vem na perspectiva da inclusão digital de idosos como uma possibilidade pedagógica de construção de conhecimentos, habilidades e atitudes relacionadas à produção de materiais digitais. Ademais, Menezes (2013) salienta que a autoria é um meio que contribui para uma aprendizagem significativa, pois há o exercício da criação. Machado (2019) também apontou que as criações autorais podem auxiliar na autovalorização e autoestima do aluno idoso.

No entanto, deve-se destacar que esta competência não ocorre sozinha no processo de construção de um novo conhecimento. Machado e Behar (2013) indicam três competências essenciais para serem trabalhadas em cursos de inclusão digital de idosos: Alfabetização

Digital, Letramento Digital e Fluência Digital. Nesse viés, a construção de materiais digitais está vinculada à competência Fluência Digital, pois permite compreender se o sujeito está se sentindo digitalmente ativo tanto no uso quanto na elaboração desses materiais.

Nessa perspectiva, esse conjunto de competências da Autoria Digital possui potencialidades e limitações. Em relação às potencialidades destaca-se a autonomia e criticidade do idoso em estar atento não só a criação do conteúdo digital, mas compreender o processo do seu compartilhamento bem como da sua segurança e privacidade quanto aos seus dados. Por outro lado, foi identificado em um estudo anterior um pré-requisito para a criação de conteúdos digitais que é a necessidade do sênior ser fluente digitalmente ou, no mínimo, dominar conhecimentos tecnológicos básicos sobre a ferramenta de autoria utilizada (SLODKOWSKI, 2019). Além disso, outro limite que se percebe é com relação à necessidade de mapear competências específicas para a criação de conteúdos digitais, visto que o CHA necessário para a produção de um filme em *stop motion*, por exemplo, será diferente de um voltado a construção de histórias em quadrinhos.

Nesse sentido, é importante aprofundar mais as competências específicas. O filme em *stop motion* é entendido como uma linguagem que propicia ao estudante expressar seus pensamentos, sentimentos, leitura de mundo e materializá-los através de materiais concretos com o objetivo de contar uma história e envolver o espectador. Assim, a técnica de animação em *stop motion* caracteriza-se por utilizar uma sequência de fotos de um ponto, geralmente de um objeto inanimado, sofrendo mudanças leves de lugar para gerar movimento. 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 e uma forma criativa de expressão.

Portanto, levando em conta a experiência da autora em um curso de inclusão digital para idosos, foi possível perceber o interesse sobre a produção de conteúdos autorais no formato audiovisual.

Com isso, é apresentado o problema de pesquisa, objetivo geral e específicos, descritos na seção a seguir.

2.3 QUESTÃO DE PESQUISA E OBJETIVOS

A presente investigação propõe olhar o processo de Autoria Digital de idosos através da construção de filmes em *stop motion* sendo assim, tem como principal questão de pesquisa: Como a criação de filmes em *stop motion* por idosos pode contribuir

na construção da competência autoria digital?

Portanto, o objetivo geral consiste em identificar as contribuições da criação de filmes em *stop motion* por idosos para a construção da competência Autoria Digital.

A partir deste são delineados os seguintes objetivos específicos:

→ Identificar as potencialidades e desafios do processo de construção de um filme em *stop motion* por idosos;

→ Avaliar a Competência Autoria Digital com idosos;

→ Mapear a competência digital para construção de filme em *stop motion* por idosos;

→ Identificar as percepções dos idosos sobre a qualidade de vida a partir da construção de filmes em *stop motion*;

→ Construir e avaliar um material educacional digital (MED) para idosos sobre o desenvolvimento de filmes em *stop motion*.

No próximo capítulo é apresentada a relação entre o público-alvo do estudo e o conceito de qualidade de vida.

3. EDUCAÇÃO E ENVELHECIMENTO: UM FOCO NA QUALIDADE DE VIDA E TECNOLOGIAS DIGITAIS

A alegria não chega apenas no encontro do achado mas faz parte do processo da busca. E ensinar e aprender não podem dar-se fora da procura, fora da boniteza e da alegria (FREIRE, 2015, p. 139).

O presente capítulo versa a respeito da relação entre o campo da educação e da gerontologia, com foco na questão da qualidade de vida de idosos. O envelhecimento é um processo natural pelo qual todos os seres humanos passam. Desse modo, atravessa toda a vida de uma pessoa caracterizando-se como uma experiência singular e heterogênea. De acordo com Menezes (2019, p.8) a velhice é componente do ciclo natural da vida, e é compreendida como “[...] um processo complexo que envolve perdas e ganhos, os quais são intensificados conforme os fatores internos e externos, estrutura social e cultural onde o sujeito é situado”.

Nesse viés, o processo de envelhecimento é um *continuum* visto que, ocorre diariamente, e “[...] a cada hora, sem que tal signifique que somos velhos!”, sendo a velhice a etapa correspondente ao final da vida (GONÇALVES, 2015, p. 648). Além disso, englobam múltiplos fatores que são fortemente influenciados pelo contexto em que se vivem como as condições socioeconômicas e também os interesses pessoais que motivam os idosos.

Segundo Doll (2019) o envelhecimento populacional iniciou no Brasil na metade do século XX. Nesse sentido, o autor (2019) indica duas mudanças fundamentais que levaram a esse processo. A primeira se refere à redução da mortalidade, principalmente, pela diminuição dos índices referentes à infância, o que gera uma elevação da expectativa de vida da população. No país, o índice diminuiu de 121 mortos para cada mil nascidos vivos em 1960 para 12,8 por mil em 2017, ou seja, há um crescimento considerável da expectativa de vida de 48 anos em 1960 para 76 anos em 2017. Ademais, em paralelo houve avanço na medicina que contribuiu para reduzir a mortalidade durante a vida adulta e manter as pessoas vivas por mais tempo (DOLL, 2019). A segunda, é a redução da fertilidade que, segundo Doll (2019), teve forte queda no país a partir da metade do século XX, caindo de 6,2 filhos por mulher em 1960 para 1,77 em 2018. Desse modo, o autor (2019) cita duas causas predominantes que ocasionaram essa redução rápida. A primeira compreende as melhores formas anticoncepcionais e a segunda se refere à urbanização no período, pois nesse meio as crianças eram um fator de custos enquanto no âmbito rural representavam mão de obra a mais. Logo, essas mudanças resultaram em uma nova divisão das estruturas etárias na sociedade. Conforme as estimativas do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2020), a partir de 2025, o Brasil será o sexto país do mundo com maior número de idosos na

sua população. Para Doll (2019) essa transformação afetará também as estruturas familiares que deixará de ser tão horizontal, ou seja, com muitos membros na mesma faixa etária, para a verticalização, isto é, poucos da mesma idade, mas muitos em outras gerações. Nesse cenário de mudanças, “[...] a população idosa também se diversifica, alterando a composição etária do próprio grupo: hoje é cada vez maior o número de pessoas que alcança a longevidade” (DOLL, 2019, s/p).

Assim, os conceitos de qualidade de vida, longevidade e bem-estar de certa forma se relacionam, mas não necessariamente, são sinônimos. No que se refere à definição de Qualidade de vida (QV), nota-se que é um conceito complexo, abstrato e que possui inúmeras interpretações de acordo com pontos de vista que variam a partir do seu contexto (PASCHOAL, 2004; 2007). Para tanto, é necessário observar um breve panorama histórico sobre o referido termo. Em vista disso, no âmbito internacional, as palavras qualidade de vida foram mencionadas pela primeira vez em 1920 por Pigou em seu livro “The Economics of Welfare” que abordava a questão a partir da perspectiva econômica e bem-estar material no qual discorria acerca do papel governamental para classes sociais menos favorecidas, o impacto na vida dessas pessoas e no orçamento do Estado (WOOD-DAUPHINEE, 1999). A Organização Mundial da Saúde (OMS) após a Segunda Guerra Mundial redefiniu o conceito de saúde, “[...] incorporando a noção de bem-estar físico, emocional e social e desencadeando uma discussão considerável a respeito da possibilidade de se medir o bem-estar” (PASCHOAL, 2013, p.186).

Por volta da década de 60, foi sendo incorporado o termo qualidade de vida nas políticas sociais além de outros significados parecidos como “boa vida”, “felicidade” e “bem-estar” (PASCHOAL, 2013). Segundo Bowling (1995), essa expressão, com o passar do tempo, foi se ampliando para a área das artes, lazer, mundo do trabalho, transporte, moradia, conservação, preservação do meio ambiente e também da educação.

No contexto brasileiro, o conceito começou a ser empregado em 1992 nas literaturas médicas de modo complementar à pesquisa. De acordo com Paschoal (2013), às investigações sobre qualidade de vida estão crescendo, porém poucas utilizam instrumentos de avaliação e quando aparecem são adaptados de outros países. Nesse aspecto o autor salienta a relevância de serem construídos instrumentos de avaliação para QV de acordo com seus contextos. Assim, existem milhares de publicações nas últimas cinco décadas a respeito da qualidade de vida e isso ocorre pela multidimensionalidade entre os inúmeros campos de investigação (KLUTHCOVSKY; TAKAYANAGUI, 2007).

Embora ainda não haja um consenso a respeito do termo, o *WHOQOL group* (1995)

identificou que existem três características principais que são semelhantes nas concepções acerca da QV, são: subjetividade, multidimensionalidade e bipolaridade. A primeira, subjetividade, é compreendida para além da “subjetividade total” visto que há condições externas às pessoas, isto é, presentes no meio, condições de vida e trabalho, que influenciam a avaliação que fazem de sua qualidade de vida. A segunda, multidimensionalidade, apontaram que são recorrentes nos estudos da área pelo menos três dimensões: a física, a psicológica e a social que compõem essa característica. Por fim, a última, bipolaridade, relaciona-se com as duas dimensões desse construto tanto positivas como negativas, “[...] que podem ser aplicadas a condições tão diversas como o desempenho de papéis sociais, a mobilidade, a autonomia, a dor, a fadiga e a dependência” (PASCHOAL, 2013). Desse modo, é proposta uma nova definição para qualidade de vida na qual a “[...] percepção do indivíduo sobre sua posição na vida, no contexto da cultura e dos sistemas de valores nos quais ele vive, e em relação a seus objetivos, expectativas, padrões e preocupações” (THE WHOQOL GROUP, 1995, p. 1405).

Nesse sentido, conforme Dawalibi, Goulart e Prearo (2014), a QV é subjetiva, visto que compreende uma gama de aspectos como: capacidade funcional, nível socioeconômico, estado emocional, interação social, atividade intelectual, suporte familiar, estado de saúde, estilo de vida, atividades da vida diária e o ambiente em que se vive. Faria (2018) explicita que os sujeitos possuem a capacidade de se auto atualizarem na qual a consciência do próprio processo de envelhecimento oportuniza abertura para novos desafios e experiências. Assim, o conceito é considerado uma área do conhecimento em definição, com expressão multidisciplinar abrangendo ciência, conhecimento popular e experiências subjetivas dos sujeitos frente à vida (ALMEIDA *et al.*, 2012). Kluthcovsky e Takayanagui (2007) indicam que as características subjetividade e multidimensionalidade são aceitas na maioria das pesquisas que abordam a temática.

Por outro lado, Gomes et al. (2020) explicitam que a QV na velhice é um termo complexo, pois abrange aspectos objetivos e subjetivos da vida do sênior. O primeiro objetivo, para Lino e Rabelo (2016), se refere à ausência de doenças, capacidade funcional, ou seja, compreendem os aspectos biológicos. O segundo, os subjetivos, para os referidos autores (2016), são o entendimento do sujeito sobre seus valores, expectativas e preocupações.

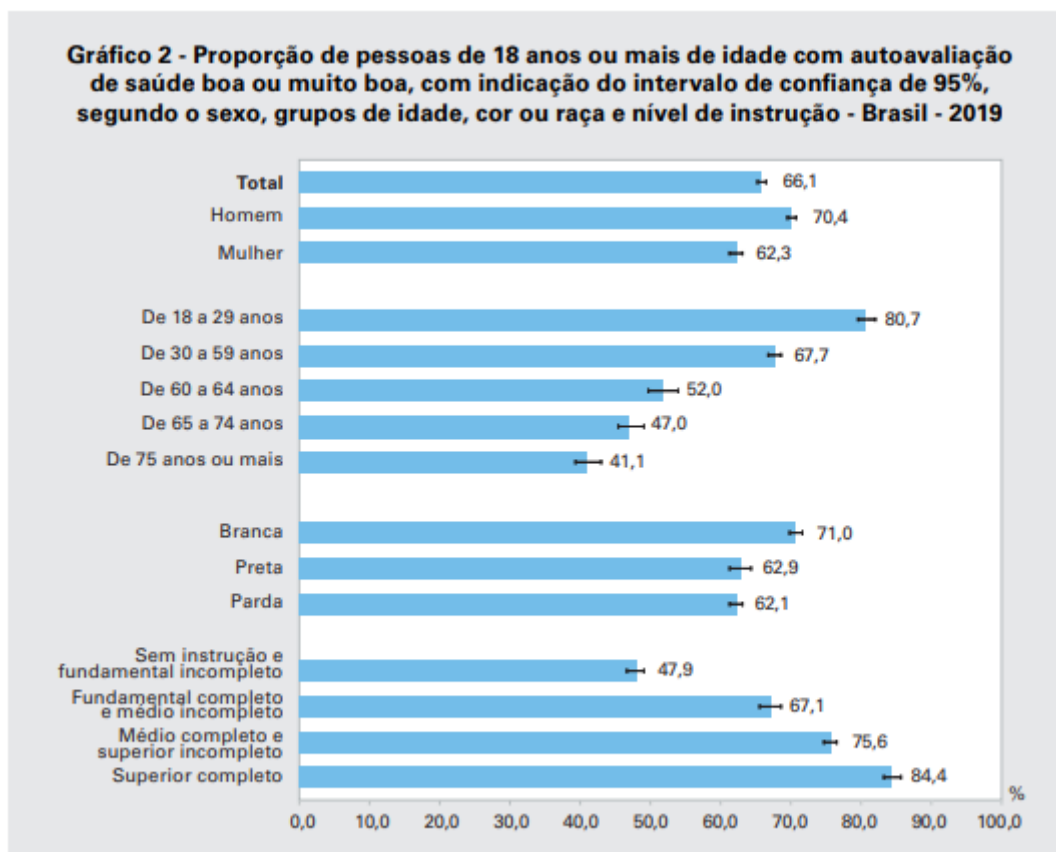
Portanto, Velho e Herédia (2020) indicam que a QV está relacionada com a autonomia que proporciona a manutenção das habilidades cognitivas e estimula o desenvolvimento da saúde física e mental dos idosos. De modo complementar, Leite e

Kanikadan (2018) salientam dois fatores determinantes na melhora da qualidade de vida do idoso, são eles: a manutenção da autonomia e o aumento do vínculo social. Frente a isso, existem pesquisas que investigam as condições e indicadores para uma boa qualidade de vida na velhice, sendo criados instrumentos que pudessem inferir sobre aspectos relevantes da saúde para a QV (FLECK *et al.*, 2003).

Nesse sentido, a avaliação da qualidade de vida é um indicador relevante sob a percepção do idoso sobre sua saúde, vínculos afetivos, perspectivas e medos diante da sua realidade (GALISTEU *et al.*, 2006). Gomes et al. (2020) indicam que esta avaliação deve observar a realidade, identificar as problemáticas e construir possibilidades de superação. Além disso, Gomes et al. (2020) ressaltam que em cada etapa da vida há desafios e isso requer dos idosos conscientizarem-se sobre suas potencialidades para se sentirem capazes de enfrentá-los. Para Mendes (2020, p.140), os seniores têm potencial para avaliar a sua trajetória

[...]na construção de um envelhecimento ativo e integrado numa sociedade em constante transformação, mas para tal, é imperativo que o indivíduo se assuma como parte do processo de envelhecimento, em que o resultado (produto) final será destacado pela sua ação no decurso normal do desenvolvimento humano.

Nessa perspectiva, o IBGE (2020) realizou um estudo sobre a autopercepção do estado de saúde e estilos de vida dos brasileiros. Diante disso, as análises apontaram que quanto maior a faixa etária menor a autoavaliação se configura como “boa” ou “muito boa”. No que se refere ao público idoso, a partir de 60 anos, o percentual foi de 52%, conforme pode ser verificado a seguir.



Fonte: IBGE, Diretoria de Pesquisas, Coordenação de Trabalho e Rendimento, Pesquisa Nacional de Saúde 2019.

Fonte: IBGE (2020)

Disponível em: <https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv101764.pdf>

Desse modo, pesquisas que investiguem a concepção de idosos acerca da sua qualidade de vida são necessárias para compor o seu significado. No presente estudo, corrobora-se com a definição de Paschoal (2013) acerca da QV já que o autor (2013) compreende como a percepção de bem-estar de um sujeito para uma vida boa frente à autoavaliação das suas experiências e realizações.

Além disso, é pertinente observar as relações entre os conceitos de qualidade de vida e longevidade no processo de envelhecimento humano, para que seja possível analisar suas aproximações características em comum. O aumento da expectativa de vida da população, fez com que surgisse a necessidade de pesquisar sobre a forma de viver bem e com saúde nesta fase da vida. Por conseguinte, a longevidade no dicionário Michaelis on-line⁵ significa “a qualidade de longo e duração da vida de uma pessoa, de um grupo, de uma espécie, mais longa que o normal”, em síntese o referido conceito se relaciona com o envelhecimento, pois quanto mais longo, mais envelhecido é o sujeito (ALVES, 2014). Segundo a teoria de

⁵Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/longevidade/>

Friedman e Martin (2012), os fatores vinculados aos idosos com idades mais avançadas são a consciência, a genética e estilo de vida que, por sua vez, determinam quantos anos as pessoas tendem a viver.

No que concerne à relação entre qualidade de vida e longevidade, Paschoal (2006) indica que ambas se associam, na medida em que para se alcançar a primeira é indispensável à segunda. Dessa forma, a fim de ter uma idade prolongada são necessários cuidados com a saúde como, por exemplo, as condições de higiene e zelo em relação à própria vida. Para Neto et al. (2020) esse processo ocorre devido ao desenvolvimento social, político e econômico de um país, e também, ao progresso científico da humanidade e a cada ano tem aumentado o número e a proporção de idosos.

Em vista disso, o bem-estar se relaciona com a longevidade, pois se sentir bem e lidar com este processo de envelhecimento é relevante para se viver mais e com saúde. Por esse lado, muitas pesquisas investigam a importância e os fatores que influenciam o envelhecer (DOLL, 2003; NERI, 1999; NERI, 2007; LOPES, 2007; LEITE, 2018; NETO, 2020). Assim, é pertinente compreender a origem histórica do termo e suas modificações.

De acordo com Farah (2019), o conceito de bem-estar surgiu no século XVII e estava associado apenas à saúde física, ou seja, a concepção de ausência de doenças. No século XVIII, agregou questões materiais, as quais, se as pessoas não as tivessem de forma a suprir necessidades básicas, poderiam impactar a saúde. Atualmente, se tornou mais amplo e está relacionado à percepção da saúde nos aspectos mental, emocional, social e físico. Já Doll (2006) salienta que o termo, embora seja um dos mais estudados da gerontologia, continua vago, porque existem diferentes fatores que contribuem para o bem-estar que é um conceito de avaliação subjetiva e individual. Nesse estudo o autor (2006, p.9) versa a respeito dos mitos e verdades que o circundam, contudo ressalta que o que realmente deve ser considerado nessa discussão é “[...] a perspectiva das próprias pessoas idosas: o sentido que elas dão asua vida – sua espiritualidade – pode desafiar um discurso gerontológico sobre o bem-estar biopsicossocial na velhice”. Quanto aos três fatores que influenciam o bem-estar dos idosos são apontados por Neri (1999) e Doll (2003):

1. Saúde: é subjetivamente percebida pelo sujeito;
2. Relações sociais: percebidas como equilibradas e satisfatórias;
3. Situação econômica.

Por outro lado, a definição de Seligman (2012) para o termo é uma combinação entre

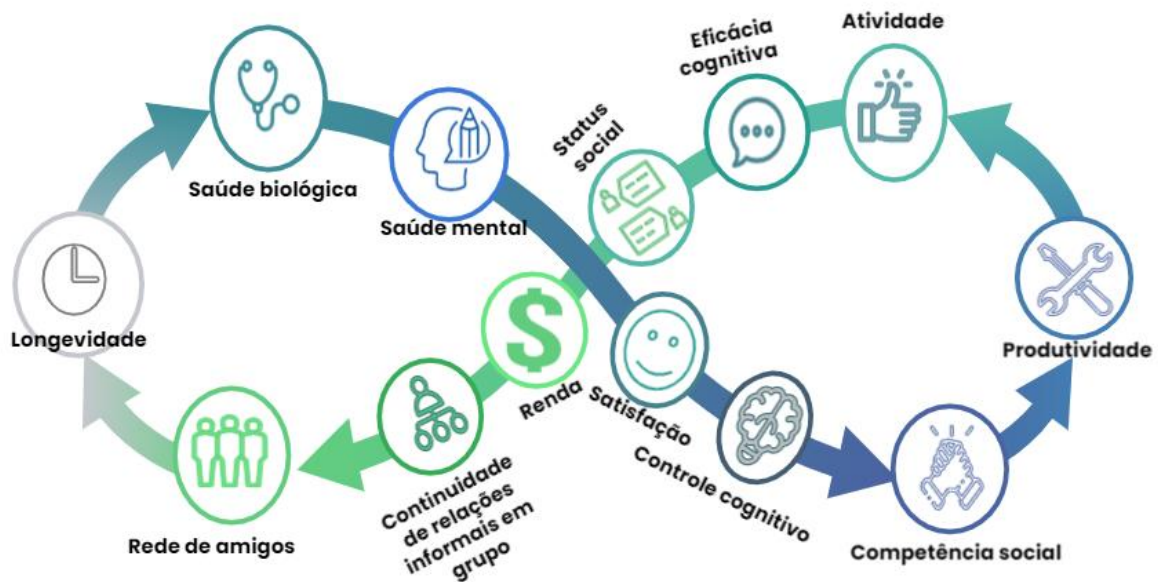
sentirem-se bem, ter boas relações e realização pessoal. Além disso, o autor em sua teoria (2012) apontou que as escolhas no percurso de vida de um sujeito são maximizadas por cinco elementos (emoção positiva, envolvimento, significado, relações positivas e realização pessoal) e cada um deles possui três propriedades: (1) contribuir para o bem-estar; (2) ser desejado por muitas pessoas pelo seu valor intrínseco; e (3) ser definido e medido de forma independente dos outros elementos (exclusividade). O conceito de bem-estar é tratado ora como sinônimo ora como distinto de qualidade de vida e por isso é relevante compreender sua origem e evolução (SILVA; FERREIRA, 2013).

Logo, Pereira e Engelman (1993) propuseram uma classificação da qualidade de vida sendo formada por dois componentes: o objetivo e o subjetivo. O primeiro é composto por dois subcomponentes: econômico (salário/renda) e sóciodemográfico (moradia, saúde, alimentação, educação, lazer e outros). Por fim, o bem-estar subjetivo abrange quatro componentes (satisfação de vida, felicidade, afeto positivo e afeto negativo).

O bem-estar subjetivo (BES) é amplamente investigado na literatura gerontológica por estar intimamente relacionado com as condições de vida dos idosos, visto que é “[...] derivado da avaliação que o idoso faz de sua qualidade de vida (FERREIRA; BARHAM, 2016, p.1490). Para Neri (2007), o referido conceito reflete a avaliação pessoal sobre a relação dinâmica entre suas competências comportamentais (habilidades), as condições objetivas de seu ambiente físico, incluindo os recursos sociais disponíveis (fatores de risco ou proteção) e a qualidade de vida percebida (resultados obtidos), em comparação com suas próprias expectativas e as normas sociais. Por conseguinte, Cachioni et al. (2017) indicam que o BES visa compreender a avaliação da pessoa acerca do que faz da vida como algo bom e desejável. Para Diener e Louis (2015) os indicadores de BES são a satisfação com a vida, as emoções positivas e negativas.

No contexto brasileiro, Neri (1999) ressalta em seu estudo 13 indicadores de bem-estar na velhice, conforme Figura 1.

Figura 1: Indicadores de bem-estar na velhice



Fonte: adaptado de Neri (1999)

Neri (1999) destaca que esses indicadores estão relacionados à qualidade de vida do público mais velho, contudo podem possuir diferentes impactos sobre o bem-estar subjetivo dependendo da história pessoal, disponibilidade de suporte afetivo, nível social e valores de cada um. No entanto, existem outros fatores que podem alterar o envelhecimento humano como a classe social, gênero, cultura e também o meio em que se vive (DOLL; OLIVEIRA, 2009).

De acordo com a Organização Mundial de Saúde (OMS, 2005), o envelhecimento ativo é um processo que possui como foco a melhoria da qualidade de vida à medida que o sujeito envelhece. Assim, ser um idoso “ativo” ultrapassa o componente físico, pois envolve também a participação em questões sociais, econômicas, culturais e civis (OMS, 2005). Portanto, existe um conjunto de seis determinantes que influenciam como é vivenciado o envelhecimento ativo, como se verifica na Figura 2.

Figura 2: Seis determinantes que influenciam o envelhecimento ativo



Fonte: adaptado de OMS (2005)

Em síntese, o conceito de ativo da OMS (2005) é atrelado a quatro pilares, sendo que podem ocorrer simultaneamente. O primeiro é a Saúde, ou seja, refere-se ao bem-estar biopsicossocial do idoso. O segundo, Participação social, abrange a cidadania, cultural e a dimensão espiritual. No terceiro pilar, encontra-se a Segurança/Proteção. Por fim, o último, Aprendizagem (formal ou informal) ao longo da vida.

Nessa perspectiva, é relevante compreender as relações entre a educação permanente já que está relacionada com o bem-estar dos idosos e a qualidade de vida. Assim, nesta fase da vida não significa estar e/ou ser incapaz de aprender, mas sim a possibilidade de continuação das formações educacionais por aqueles que têm interesse em uma educação permanente. Em vista disso, discute-se acerca da Educação Permanente (*lifelong education*) e suas relações com a qualidade de vida de idosos que utilizam tecnologias digitais.

No início do século 20, especificamente em 1919, o termo Educação Permanente surge quando Lloyd George apresenta ao Ministério da Reconstrução um relatório relativo à educação de adultos como uma prática de formação humana em distintos períodos e contextos. Assim, essa modalidade aparece como uma “educação coextensiva” à vida, ou seja, alicerçada em uma perspectiva de educação integral (OSÓRIO, 2003). Nesse sentido, Osório (2003) faz referência a esse resgate histórico salientando que

o processo de educação permanente, que adquiriu importância nos últimos 30 anos

do século 20, não é uma realidade nova. Os seres humanos sempre estiveram sujeitos à mudança. O homem, como “ser inacabado”, que é proclamado tanto pela antropologia como por outros âmbitos científicos, tentou procurar soluções e adaptar seus conhecimentos, os seus modelos de conduta etc., aos desafios estabelecidos pelas diferentes condições materiais e sociais (OSORIO, 2003, p. 15).

Diante disso, autores como Freire (1993), Delors (2010), Doll (2015) Osório (2003; 2007), Cachioni e Ordonez (2016), Grande (2016) e Machado (2019) discutem a relevância e benefícios da educação permanente para a população mais velha. Assim, os referidos autores mencionados acima, acreditam que a educação é um processo, por isso ocorre ao longo da vida, dado que, não existe uma idade inerente para aprender. O Centro Internacional de Longevidade (ICL) do Brasil (2015) indica que a aprendizagem é um recurso renovável que contribui para melhorar a capacidade de se manter saudável e atualizado para participar plenamente da sociedade. Nesse sentido, os idosos que buscam novas aprendizagens podem manter suas capacidades físicas e cognitivas através da educação permanente.

Entretanto, alguns termos acabam sendo associados como sinônimos, por exemplo, com educação ao longo da vida. Segundo Delors (2010), esse conceito ultrapassa o que já se pratica, isto é,

[...] ela deve abrir as possibilidades da educação a todos, com vários objetivos: oferecer uma segunda ou terceira oportunidade; dar resposta à sede de conhecimento, de beleza ou de superação de si mesmo; ou, ainda, aprimorar e ampliar as formações estritamente associadas às exigências da vida profissional, incluindo as formações práticas (DELORS, 2010, p.32).

Além disso, Cachioni et al. (2017) salientam que a educação permanente para idosos, contribui para a manutenção de altos índices de satisfação com a vida e de sentimentos positivos. Outros benefícios da educação permanente para os idosos são elencados por Martín (2007):

- aumento da participação social;
- aumenta os níveis de autonomia;
- evita o distanciamento, da sociedade em geral, ou da família;
- melhora a autoestima;
- aumenta a autovalorização.

Dessa forma, Lopes (2007) aponta que o envelhecimento com qualidade depende também do suporte social. Nessa perspectiva, a educação pode ser uma ferramenta na promoção de um envelhecimento ativo, ou seja, que possibilita ao idoso um ajustamento às

alterações características dessa etapa de vida (ANTUNES, 2017). Diante disso, é pertinente discutir sobre as relações entre a qualidade de vida dos idosos e o envelhecimento ativo como um processo relacionado, visto que contribuem para a autonomia, inclusão social e bem-estar no contexto da educação (PAVARINI; NERI, 2000).

A educação permanente está em foco nas discussões e documentos oficiais que apontam a necessidade de desenvolver ações educacionais ao longo da vida, permitindo que o processo seja singular e heterogêneo, já que existem múltiplos modos de viver a velhice (DELORS, 2010; DOLL *et al.*, 2015). Carvalho et al. (2019, p.43), complementam que a participação do público mais velho em atividades educacionais “[...] poderá ser um promotor de saúde na velhice, configurando-se como um fator de preservação do potencial humano, o que é significativo no aporte da qualidade de vida”. No entanto, observa-se uma carência conceitual acerca de uma definição da qualidade de vida (QV) atrelada às tecnologias digitais.

Em vista disso, na presente pesquisa propõe-se, com base no conceito de QV de Paschoal (2013), uma complementação a fim de incorporar as TD. Assim, a qualidade de vida é um processo autopercebido e autoavaliado pelo sujeito frente às suas experiências e realizações de vida envolvendo seu contexto sociocultural e tecnológico. Dessa forma, é relevante investigar as relações entre o uso das tecnologias digitais no âmbito educacional como possibilidades para manutenção e promoção da qualidade de vida de idosos.

Lima (2020, p.6) aponta que a utilização das tecnologias na educação gera “[...] novas formas de se comunicar, ensinar, aprender e pensar, fazendo com que a inclusão digital do idoso se tornem maiores conhecedores acerca do mundo ao seu redor”. A respeito da abordagem educacional, Sampaio (2020) sinaliza três benefícios que as TD podem ofertar para a qualidade do ensino de idosos, pois

- Aumentam o entusiasmo dos alunos e compromisso, oportunizando a construção de habilidades fundamentais além de melhorar a formação dos professores;
- As TD são ferramentas que propiciam e provocam transformações que, quando usado adequadamente, pode incentivar a mudança de um ambiente centrado no aluno idoso;
- As TD podem ser na forma de vídeos, televisão e também software multimídia para computador, que mescla som, transcrições e imagens em movimento multicoloridas, pode ser usado para criar conteúdo estimulante, instigante e confiável disponível, que manterá o aluno interessado no processo de aprendizagem.

Por outro lado, Azevedo (2017) indica que o uso das ferramentas digitais por idosos proporciona autonomia, bem-estar e interação social que podem contribuir para a manutenção da qualidade de vida. Nesse sentido, oportunizar que os mais velhos conheçam ferramentas

digitais para melhoria de vida cria espaços de aprendizagem que estimulam o interesse, atenção, curiosidade e vontade para conhecer novidades (MENEZES, 2019). Além disso, por meio do uso da internet é mais fácil manter os contatos sociais, acessar serviços à distância, fazer compras e também manter-se atualizado (CASTRO *et al.*, 2020). De modo complementar, Szabo *et al.* (2019) identificam três grandes objetivos que motivam os seniores em atividades online: socialização, realização de atividades instrumentais da vida diária, isto é, compras, pagamento de contas e educação. Nessa perspectiva, os recursos tecnológicos pelo uso da internet foram uma das alternativas encontradas pelos mais velhos para enfrentar a fase de distanciamento social, já essa interação diminui o isolamento social (VELHO; HERÉDIA, 2020; OLIVEIRA, 2018).

Machado *et al.* (2019, p. 945) destacam ainda que "usar as tecnologias digitais se relaciona com a promoção da saúde e qualidade de vida, visto que podem contribuir para aumentar a autonomia nas necessidades cotidianas e promover a inclusão social". Contudo, Irigaray e Gonzatti (2020) evidenciam que esse processo de novas aprendizagens pode ser atravessado pelo medo do uso dessas TD, mas salientam que após dominar esses conhecimentos os idosos se sentem empoderados.

Assim, o uso de computadores, *tablets* ou *smartphones*, podem aprimorar o bem-estar subjetivo dos seniores (NIMROD, 2019); promover o engajamento social e minimizar a solidão por meio da participação em atividades on-line (SZAB; ALLEN; STEPHENS; ALPASS, 2019). Dessa forma, uma possibilidade para idosos continuarem a educação permanente é por meio de cursos de inclusão digital que podem capacitar e promover a independência ao utilizar as TD. Ademais, possibilitam aos mais velhos a manutenção dos laços interpessoais, redução do isolamento social, sensação de bem-estar e ampliar a participar de atividades cotidianas (BALL *et al.*, 2019; EYNON; MALMBERG, 2021).

Cabe ressaltar que os idosos que demonstram vontade em usar as TD possuem diversos interesses de aprendizagens, seja para comunicação on-line, uso das redes sociais, criação de conteúdos e entre outros. Logo, entende-se que os idosos necessitam construir competências digitais para utilizar as ferramentas e atuar nesse contexto a fim de se comunicar e seguir aprendendo de acordo com seus interesses. Nesse sentido, Patrício e Osório (2017) afirmam que as competências digitais são essenciais e indispensáveis para a inclusão digital dos seniores, porque podem melhorar a qualidade de vida e participação ativa na sociedade.

No entanto, existem muitas competências digitais, visto que cada uma requer um conjunto de conhecimentos, habilidades e atitudes (CHA) específicas para realizar ações

diferentes. Assim, para que o público mais velho seja autor na construção de materiais digitais, por exemplo, é necessário construir e dominar um conjunto de CHA característicos desse processo. Logo, a Competência Autoria Digital encontra-se nesse contexto, e especificamente no foco desta investigação, isto é a produção de filmes em *stop motion*, que pode promover a construção dessa competência digital e possibilitar a inclusão digital dos seniores.

Contudo, Machado et al. (2017) ressaltam que o desenvolvimento da autoria pelo público sênior pode ocorrer através da construção de materiais multimídia nos próprios dispositivos móveis. Dessa forma, apontam-se em algumas literaturas possíveis práticas pedagógicas que visem estimular a autoria digital de idosos: criação de aplicativos (MACHADO, 2019), infográficos (MACHADO *et al.*, 2020), *vlog* (SOUZA *et al.*, 2019) e vídeos (VIEL *et al.*, 2019). Portanto, no presente estudo foca-se na construção de filmes em *stop motion* por idosos. Entretanto, observa-se a pertinência de investigações acerca dessas outras possibilidades de autoria e sua contribuição com a qualidade de vida desse público.

A seguir, é discutido o conceito de competências e apresentado o conjunto das competências de Autoria Digital de idosos.

4. COMPETÊNCIAS: UM FOCO NA AUTORIA DIGITAL DE IDOSOS

Não sendo, pois, autoria noção nova, o que traz de provocativamente novo é a mudança docente, em primeiro lugar: para termos estudantes autores, precisamos de professores autores (DEMO, 2015, p.12).

O presente capítulo versa sobre o conceito de competências na educação, explicitando as relações diretas entre o contexto digital e a autoria do público sênior. Em seguida, é apresentada a técnica *stop motion* como uma possibilidade de autoria digital para os idosos e um instrumento pedagógico para a prática docente.

Historicamente, o termo competência historicamente foi usado no século XV, pela primeira vez na área jurídica, no sentido de “ter competência para julgar algo” (BEHAR *et al.*, 2013). Ao longo dos anos foi sofrendo modificações através das demandas advindas das novas relações sociais. Na década de 70, segundo Zabala e Arnau (2020), o conceito foi empregado com o intuito de definir “aquilo que aumentava o rendimento no trabalho”. Assim, o conceito de competência foi sendo aplicado em diversas áreas além do Direito como, por exemplo, na Psicologia, Administração e Educação. Zabala e Arnau (2020, p.5) apontam que, a partir dos anos 2000, o termo adquire um novo valor no ambiente escolar e começa a ser compreendido como “[...] capacidade de resolver problemas em qualquer situação e, sobretudo, quando se trata de situações novas ou diferentes daquelas já conhecidas e em diferentes contextos de atuação”.

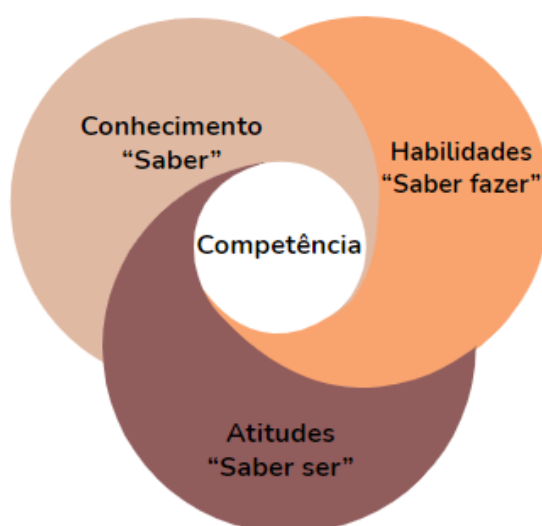
Portanto, no âmbito educacional, conforme Schneider (2014) foi utilizado a partir do século XX, especificamente após a segunda guerra mundial, como substituto das qualificações escolares para que os soldados exercessem suas atividades laborais. Desse modo, teve ampla inserção no cenário da educação profissional.

Na educação o termo gera críticas e discussões diante da visão de competência proveniente da administração visto que, às vezes, ocorre uma associação por parte de alguns docentes compreendendo como “desempenho/eficiência” ou “competição”. Esse fato ocorre, pois ambas as palavras possuem a mesma origem etimológica, o que causa usos inadequados e distorções (BEHAR *et al.*, 2013). Nesse sentido, diversos autores versam a respeito da utilização do conceito no singular ou no plural. Schneider (2014) explicita que o uso de “competências” é adequado já que existem inúmeras competências mobilizadas em uma determinada situação. Por isso, neste estudo se utiliza o termo competências no plural em

consonância com Schneider (2014).

Desse modo, uma nova visão surge por meio de estudos aprofundados e debates na qual o conceito deixa de ser visto como instrumento avaliativo e é compreendido como construção e/ou aprimoramento de conhecimentos, habilidades e atitudes (PERRENOUD,1999a). Em relação às competências, Behar (2013) define como um conjunto de elementos são eles: conhecimentos, habilidades e atitudes (CHA) estruturados em um determinado contexto sendo mobilizados para solucionar um problema de acordo com a Figura 3.

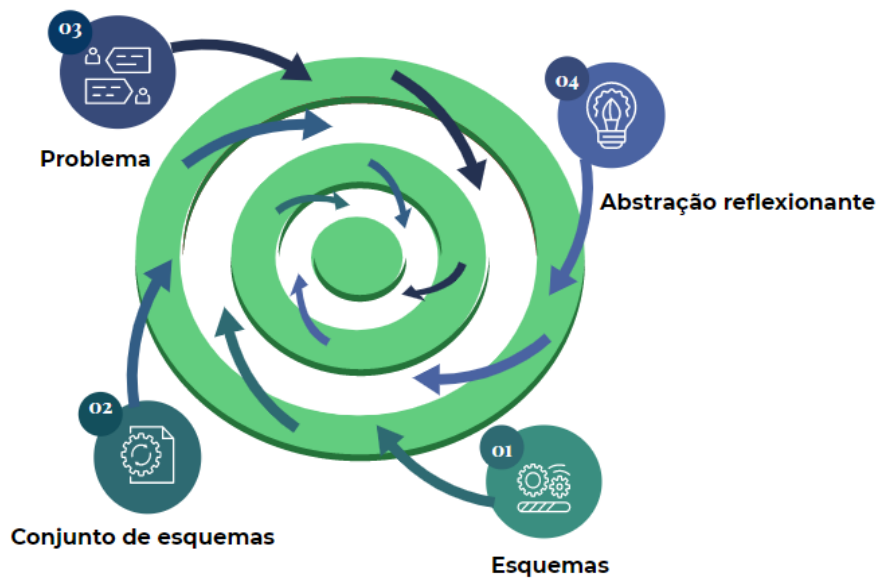
Figura 3: Conjunto de elementos de uma competência



Fonte: adaptado de Behar et al. (2013)

Portanto, o sujeito é competente quando é capaz de “saber”, ou seja, construir conhecimento na troca com o objeto em determinado espaço, ademais quando consegue “saber fazer”, isto é, as habilidades de caráter prático, técnico ou procedimental e, por fim, “saber ser” que seriam as atitudes que se referem às ações de resolução, enfrentamento e superação de uma situação nova (BEHAR *et al.*, 2013). Quanto ao espaço digital, “[...] o que se espera de um sujeito digitalmente competente é que este possa compreender os meios tecnológicos o suficiente para saber utilizar as informações, ser crítico e ser capaz de se comunicar utilizando uma variedade de ferramentas” (SILVA; BEHAR, 2019, p. 26). Em vista disso, Schneider (2014), em seu estudo, sintetiza como são construídas as competências e aponta quatro etapas subsidiadas em Piaget (1995) e Perrenoud (1999b) representadas na Figura 4.

Figura 4: Etapas da construção de competências com base em Schneider (2014)



Fonte: a autora (2022)

Na primeira etapa, o “esquema”, de acordo com Perrenoud (1999b, p.23), é um elemento flexível caracterizado por ser uma “estrutura invariante de uma operação ou de uma ação”. Nesse sentido, categoriza os esquemas em simples e complexos, sendo que o último é formado por uma montagem de estruturas simples experienciadas através de uma série de situações semelhantes. Assim, as competências, em sua origem, passam por “[...] raciocínios explícitos, decisões conscientes, inferências e hesitações, ensaios e erros” (PERRENOUD, 1999b, p. 24), ou seja, atravessam aprendizados e necessitam de conhecimento para se alcançar um objetivo. Nesta segunda etapa, o “conjunto de esquemas”, é onde ocorre a mobilização do conjunto de conhecimentos, habilidades e atitudes (CHA) para lidar com a situação nova/problema. Portanto, é justamente esse problema que causa o desequilíbrio é que torna-se necessário a reflexão. A quarta etapa, “abstração reflexionante”, está implicada no processo da reflexão que para Piaget (1995) é um ato mental no qual ocorre uma reorganização dos elementos advindos do patamar inferior por meio do reflexionamento. A abstração reflexionante é composta pelos mecanismos de reflexão e reflexionamento sendo que neste processo retira subsídios a serem usados em outras aplicações, isto é, novos problemas/situações (SCHNEIDER, 2014). Dessa forma, a abstração reflexionante tem relação direta com as competências tendo em vista que é necessária reflexão a fim de criar soluções para resolução de problemas/situações novas (PERRENOUD, 1999b). Portanto, o processo de construção de competências é constante e ocorre em todas as faixas etárias,

incluindo o público sênior já que, este processo não é estanque, no qual as competências encontram-se finalizadas, mas “[...] é necessário enxergar o processo como algo prazeroso e pelo qual se deseja fazer parte, caso contrário ele não acontece” (SCHNEIDER, 2014, p.74).

Zabala e Arnau (2020) indicam que o ensino de competências para a vida, isto é, uma formação nessa perspectiva é o propósito da escola e traz dois desafios. O primeiro abrange a necessidade dos conteúdos de aprendizagem, ou seja, os conhecimentos, habilidades e atitudes independentes de sua tipologia a serem aprendidos de modo funcional. No entanto, o segundo concerne à introdução de novos conteúdos referentes às dimensões mais voltadas ao lado pessoal, interpessoal e social. Por conseguinte, ainda é assinalado pelos autores (2020) que o desenvolvimento de competências para a vida na formação dos estudantes fornecem as ferramentas necessárias para atuar na sociedade do século XXI. Por fim, para estabelecer a aprendizagem por competências, deve-se entender como os alunos aprendem para que possam assim tornar essa aprendizagem significativa. Zabala e Arnau (2020) indicam que quanto mais significativa for a aprendizagem, mas será possível que os alunos apliquem em diversas situações, o que torna funcional os conhecimentos.

Diante disso, Zabala e Arnau (2020) elucidam que a função da educação é preparar os alunos para responder, de modo eficiente, às situações futuras que se referem à vida. Por isso, defendem a formação integral dos estudantes nas quais o conhecimento teórico não seja preponderante sobre a prática, mas, sobretudo, que seja desenvolvido capacidades em várias áreas como pessoal, social, profissional e interpessoal de forma global. Então, os autores (2020) afirmam que as competências são aprendidas e precisam estar contextualizadas a fim de responder situações ou necessidades “reais”. Nessa perspectiva, Perrenoud (1999a) explicita que a construção de competências serve para enfrentar situações cotidianas de modo a dar significado ao que foi aprendido, pois permite relacionar o conhecimento com a sua experiência.

Por outro lado, as Competências Digitais variam em relação ao contexto, pois o sujeito necessita construí-las, mas, sobretudo, mobilizar um conjunto de conhecimentos, habilidades e atitudes a fim de resolver múltiplas situações frente às demandas tecnológicas. Nessa perspectiva, Silva e Behar (2019), indicam que o conceito de competências digitais se constituiu à medida que as tecnologias digitais modificaram e transformaram diversos contextos da sociedade. Dessa forma, as competências digitais estão ligadas ao domínio tecnológico, mobilizando o CHA com o objetivo de solucionar ou resolver problemas em meios digitais (SILVA; BEHAR, 2019; MACHADO; BEHAR, 2013). Em relação a essas situações tecnológicas que o sujeito enfrenta, elas compreendem diversas ocasiões na vida

que podem ser tanto no âmbito profissional quanto pessoal, como por exemplo, tarefas referentes ao trabalho, à educação, ao lazer e também à economia (THOMAN e JOLLS, 2003; ESHET-ALKALAI, 2004; ITU, 2005; ERSTAD, 2005; GUITIÉRREZ, 2011; GISBERT e ESTEVES, 2001; FERRARI, 2012).

No âmbito educacional, percebe-se que há um movimento para acompanhar essas mudanças tecnológicas (BEHAR *et al.*, 2019). Camilo e Medeiros (2017, p. 3) ressaltam que, apesar das ferramentas tecnológicas não terem sido desenvolvidas com um propósito educacional, elas estão redesenhando o modo de fazer educação que propiciam novas oportunidades de ensino e aprendizagem. A utilização das tecnologias digitais é uma possibilidade para mediação do processo de ensino e aprendizagem na qual as competências digitais segundo Behar et al (2013, p.20) revelam-se como uma “[...] possibilidade de formação integral do indivíduo surgindo como uma alternativa para a educação”.

Com relação ao público sênior, o acompanhamento dessa evolução tecnológica têm sido motivada predominantemente através de cursos educacionais, nos quais buscam aprender sobre essas ferramentas (CANDIDO, 2015). Em consonância, Simões e Júnior (2019) enfatizam que esta aproximação com as tecnologias digitais ocorrem em cursos de informática, tendo em vista que os familiares, em geral, não estão disponíveis, não têm paciência, conhecimentos ou didática para ensinar.

Machado (2019) sinaliza que trabalhar com as competências nas práticas pedagógicas oportunizam um ensino personalizado conforme a necessidade dos idosos. Contudo, referente às CD, Behar e Machado (2013) indicam que o CHA é mobilizado perante o uso das tecnologias digitais em distintas situações-problema que podem surgir no cotidiano do público mais velho. Logo, ressalta-se a necessidade dos idosos construírem competências para se incluírem e atuarem nesse contexto digitalmente ativo.

A inclusão digital pode ser uma forma de inclusão social, porque por meio das TD o sênior pode participar mais ativamente na sociedade (PASSERINO; PASQUALOTTI, 2006; DOLL; CACHIONI; MACHADO, 2016). Conforme, Patrício e Osório (2017) as competências digitais são indispensáveis para a inclusão digital do público sênior para a sua melhoria na qualidade de vida, participação plena e ativa na sociedade. Em vista disso, o idoso necessita dominar uma gama de conhecimentos, habilidades e atitudes (CHA) a respeito dessas ferramentas digitais para realização de produções autorais. Assim, ao criar conteúdos digitais os idosos necessitam dominar a competência da Autoria Digital.

Primeiramente, para entender esta competência se faz necessário compreender o termo. Logo, o conceito de autoria é abordado por diversos pesquisadores, mas há uma

recorrência na área das linguagens e atualmente na perspectiva digital em função das novas possibilidades de expressão (TEIXEIRA; ANDRADE, 2020). No entanto, a noção de autoria surge em 1967 por um ensaio intitulado “A morte do autor” de Roland Barthes. Nessa obra, é questionada a necessidade de autoria em textos escritos, pois “[...] dar um Autor a um texto é impor a esse texto um mecanismo de segurança, é dotá-lo de um significado último, é fechar a escrita” (BARTHES, 2012, p.63).

Por outro lado, em 1969, Michel Foucault refere-se à autoria em uma conferência denominada “O que é um autor?” com a Sociedade Francesa de Filosofia. Nessa obra, Foucault questiona o desaparecimento do autor e expõem argumentos para impedir essa ação, como por exemplo, as noções de obra e escrita marcadas originalmente pela figura de um autor e as relações entre discurso e função-autor. Além disso, na época o texto teve grande impacto no estatuto da autoria (ALVES, 2015).

Para ele existe uma preocupação na sociedade em identificar nas obras o autor ou os autores. Segundo Foucault, as obras se tornaram objetos de apropriação para que a sociedade pudesse, através da identificação do autor como “dono” de sua produção, identificar e punir quando os “[...] discursos se tornaram transgressores” (FOUCAULT, 2009, p.47). Por muitos anos a sociedade buscou formas de identificar os autores de textos, procurando, inclusive critérios como, por exemplo, nível, coerência conceitual ou teórica, momento histórico etc. (FOUCAULT, 2009).

Conforme observa Foucault:

Os textos, os livros, os discursos começaram efetivamente a ter autores (outros que não personagens míticas ou figuras sacralizadas e sacralizantes) na medida em que o autor se tornou passível de ser punido, isto é, na medida em que os discursos se tornaram transgressores (FOUCAULT, 2009, p. 274-275).

Dessa forma, a atribuição da autoria servia, inicialmente, para vigiar e punir os detentores de ideias consideradas impróprias. Porém, nesta obra o filósofo não cita e tampouco relaciona a função do autor com o uso das tecnologias digitais, mas aborda questões essenciais para compreender e discutir sobre o tema na era digital.

Ao longo dos anos, Chartier (2012), fez uma retomada na obra foucaultiana e analisou o conceito de autoria, indicando que o mesmo foi atravessado por modificações e pode ser dividido em três momentos distintos. O primeiro é no qual se origina a noção de obra e de autor por volta dos séculos XIV e XV. Já no segundo, entre os séculos XVI e XVII, ocorre uma expansão deste conceito que é demarcada pela necessidade de atribuição do nome ao escritor da obra discursiva. No entanto, esse reconhecimento estava diretamente relacionado à

responsabilização do sujeito pela divulgação de suas ideias. Atualmente, a autoria pode ser associada a qualquer tipo de produção, seja oral, escrita, impressa, artística, digital e etc. Desse modo, percebe-se que a evolução da internet oportunizou o surgimento de um novo perfil: o autor digital. Esse novo perfil encontra-se inserido em um contexto multimídia e que pode publicar seu material no meio digital. Portanto, percebe-se que inicialmente a autoria era vista como instrumento de identificação atrelado fortemente a julgamentos, já no presente, observa-se um novo fenômeno: a necessidade de ser visto e reconhecido pela sociedade. Por isso, a autoria adquiriu o papel de reconhecimento, expressão, participação social e valorização.

Neste contexto, a educação passou a incluir este conceito nas suas metodologias e práticas pedagógicas, já que se observou que, através da autoria digital, seria possível propiciar ao aluno uma ruptura paradigmática, no qual o aprendiz pudesse ser ator principal do processo de criação e inovação no virtual. Na literatura se encontram outros autores que discorrem sobre esse vínculo entre autoria e criação (FILATRO, 2015). Cabe ressaltar que esse vínculo se refere à elaboração de conteúdo, pois, de acordo com Filatro (2015, p.280), “[...] falar em autoria de conteúdo é falar em criação”. A esse respeito, Menezes (2013) ainda ressalta que o ser humano tem potencial para estar em constante ato de criação e se expressar de diferentes formas.

Portanto, a "aprendizagem como autoria" pode ser considerada como uma perspectiva de um sistema de aprendizagem centrado no estudante que faça uso de pedagogias participativas e autorais (DEMO, 2015). O autor (2015, p.8) define a autoria como “[...] habilidade de pesquisar e elaborar conhecimento próprio, no duplo sentido de estratégia epistemológica de produção de conhecimento e pedagógica de condição formativa: **formar melhor, produzindo conhecimento com autoria**”. Nocenário das novas tecnologias pode-se aprender melhor e fomentar autoria para uma proposta educativa emancipatória (DEMO, *Grifo do autor*, 2015).

Assim, a Autoria Digital permite o aluno ser protagonista do seu aprendizado e pode ser aperfeiçoada ao longo da vida (ANDRÉ, 2018). Portanto, considerando as características já citadas anteriormente, ela é concebida como um conjunto de competências digitais que se referem à capacidade de usar as tecnologias com autonomia e criticidade a fim dos idosos criarem distintos materiais digitais (SLODKOWSKI, 2019). Além disso, por meio da Autoria Digital, compreende-se que o público sênior pode atuar na sociedade de modo mais crítico, criativo, seguro e autoral. Por isso, a construção de um material digital, seja ele qual for, um filme, vídeo, texto e etc., necessita de um conjunto de conhecimentos, habilidades e atitudes

específicas para este processo.

Contudo, é possível observar que, por existir uma heterogeneidade nos modos de viver a velhice, nem todos demonstram interesse em aprender as tecnologias digitais e produzir conteúdos. Por isso, se faz necessário o respeito às necessidades de cada sujeito e sua posição frente ao uso dos recursos digitais. No entanto, é pertinente frisar que proporcionar subsídios para que os mais velhos possam se valorizar e, desta forma, exercer a cidadania é, cada vez mais, adequado em um mundo em que se valoriza o empoderamento como principal objetivo da educação. Assim, em relação aos idosos que têm o desejo de criar esses materiais no contexto educacional se percebe a ligação da competência autoria digital com a Fluência. Para Flauzino et al. (2020, p.2) o sujeito fluente digitalmente“ [...] exerce a criatividade em produzir e gerar novos conhecimentos, e não apenas compreendê-los”. Diante disso, a construção de materiais digitais está vinculada à competência Fluência Digital, pois permite compreender se o sujeito está se sentindo digitalmente ativo tanto no uso quanto na elaboração de materiais. O Quadro 1, explicita a Autoria Digital como uma competência específica da Fluência. Além disso, apresenta o CHA das competências específicas da autoria.

Quadro 1: Autoria Digital

Fluência Digital	
<p>Está relacionada à utilização das tecnologias digitais no contexto da construção de conteúdos/materiais digitais. Logo, requer práticas consolidadas na alfabetização e letramento digital. Assim, ser fluente digital propicia que o sujeito sintá-se digitalmente ativo, ou seja, participante da evolução tecnológica.</p>	
Autoria Digital e suas Competências específicas para a construção de materiais digitais por idosos	
<p>Autoria Digital é um conjunto de competências digitais que se referem à capacidade de utilizar as tecnologias digitais (TD) com autonomia e criticidade, a fim de construir materiais digitais. Além disso, envolve três competências digitais específicas: a Criação de Conteúdo Digital, Compartilhamento de Conteúdos Digitais e Segurança e Privacidade digital.</p>	
Competências Específicas	CHA (conhecimentos, habilidades e atitudes)
<p>Criação de conteúdo digital</p> <p>Esta competência digital está relacionada com a construção autoral, isto é, planejar e desenvolver materiais digitais.</p>	<p>Conhecimentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Conhecer o assunto/temática que irá abordar no material digital; -Conhecer o público-alvo para o qual está desenvolvendo conteúdos digitais; -Construir um planejamento das etapas (roteiro) para a construção do material digital; <p>Habilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Saber utilizar o programa onde o material digital será construído (Word, PowerPoint, Photoshop etc.) -Fazer materiais pertinentes ao contexto; -Analisar e avaliar as potencialidades e limitações das ferramentas de autoria utilizadas na construção do material digital; <p>Atitudes:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Ter interesse em aprender sobre as ferramentas de autoria e TD; -Ser determinado, persistente e criativo; -Ter autonomia para produzir material digital em diferentes dispositivos de acordo com sua necessidade.
<p>Compartilhamento de conteúdos digitais</p> <p>Esta competência digital refere-se à divulgação e/ou compartilhamento do material digital criado em repositórios, sites e redes sociais pelos idosos.</p>	<p>Conhecimentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Conhecer modos de exportar/compartilhar uma mídia (foto, vídeo, música) tanto em dispositivos móveis quanto em um computador; -Conhecer os princípios éticos e legais de postagem e compartilhamento de informações na internet no que diz respeito à autoria de materiais digitais; -Conhecer plataformas, redes sociais e repositórios onde os materiais digitais podem ser disponibilizados. <p>Habilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Compartilhar os materiais em diferentes dispositivos; -Compartilhar os materiais digitais nas redes sociais, observando a sua segurança nas informações pessoais; -Identificar os ícones de compartilhamento dos materiais digitais tanto em dispositivos móveis quanto em computador; <p>Atitudes:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Ter autonomia e motivação para divulgação dos materiais digitais construídos; -Possuir confiança para interagir e compartilhar materiais nos dispositivos móveis ou em um computador; -Considerar os princípios éticos e legais de postagem e compartilhamento de informações na internet no que diz respeito à autoria de materiais digitais.

<p>Segurança e privacidade digital Esta competência digital está associada à avaliação da segurança e privacidade referentes aos dados pessoais, sendo necessário inseri-los no material digital a ser divulgado na internet.</p>	<p>Conhecimentos: -Conhecer os recursos de segurança e privacidade on-line para preservar seus dados pessoais; -Conhecer os aspectos legais e os riscos dos atos on-line.</p> <p>Habilidades: -Utilizar os recursos de segurança e privacidade on-line para preservar seus dados pessoais; -Avaliar o local mais adequado (repositório, AVA, redes sociais digitais) para divulgar o material digital; -Autoavaliar sua segurança on-line ao divulgar o material digital;</p> <p>Atitudes: -Ser crítico ao analisar a exposição dos dados pessoais no material digital.</p>
--	--

Fonte: adaptado de SLODKOWSKI (2019).

Na Figura 5 é apontado, de modo ilustrativo, o conjunto da competência Autoria Digital no qual as específicas estão em movimento, isto é, mobilizadas a partir de uma situação em que o idoso está construindo um material digital. Desse modo, é um conjunto de competências composto por três: Criação de conteúdo digital, Compartilhamento de conteúdos digitais e Segurança e privacidade digital que são uma competência específica da Fluência Digital, conforme identificado por Behar et al. (2013), Silva (2018) e Machado (2019).

Figura 5: Autoria Digital e suas competências específicas



Fonte: a autora (2022)

No entanto, acredita-se que é necessário mapear a competência específica acerca da produção de filmes em *stop motion* visto que se distingue da criação de conteúdos digitais que é mais abrangente. Essa diferença se dá porque a primeira requer um CHA voltado às necessidades particulares da construção de um filme usando a técnica de *stop motion*. Desse modo, neste estudo um dos objetivos específicos se refere a mapear a competência digital para a construção de filme em *stop motion*. A respeito disso, Machado (2019) sinaliza que “[...] instigar o desenvolvimento da autoria digital poderá auxiliá-los na construção da identidade, além de permitir o compartilhamento de novas situações de aprendizagem” (MACHADO *et al.*, 2020, p.11). Todavia, nessas produções é necessário cuidado nas questões da Autoria digital frente ao uso de imagens, trechos de músicas e vídeos realizando as atribuições necessárias (SILVA; SILVA, 2020).

Nesse sentido, para construção de materiais digitais pelo público mais velho no âmbito educacional é preciso utilizar ferramentas para criação. Assim, são ferramentas de autoria que oportunizam este processo de criação na qual se percebe, cada vez mais, a relevância de fomentar a sua aplicação a fim de instigar a construção de conteúdos digitais por idosos em cursos de inclusão digital.

Para Koch (2015), ao utilizar essas ferramentas, os alunos têm a oportunidade de se tornarem autores do tema que está sendo estudado e ajustar os materiais produzidos às necessidades específicas. Ademais, conectam diferentes mídias ao associar imagem, som, texto, como forma de enriquecer o processo de aprendizagem e despertar a atenção sobre os objetos de trabalho (KOCH, 2015, p.27).

No contexto educacional, é possível utilizar ferramentas de autoria digital com diversos objetivos sendo que existe uma multiplicidade que oportuniza a criação gratuita, com *layouts* interativos e fáceis. Então, não é necessário dominar conhecimentos de programação para criar um site. Existem ferramentas como o *Google Sites* e o *Weebly* que auxiliam neste processo. Da mesma forma, não é preciso ser um designer para criar uma apresentação de *PowerPoint*, pois existe o *Canva* e inúmeras outras possibilidades com *layouts* que se pode (re)criar.

No capítulo seguinte, é abordada a técnica de *stop motion* para a produção de filmes por idosos como uma possibilidade de Autoria Digital.

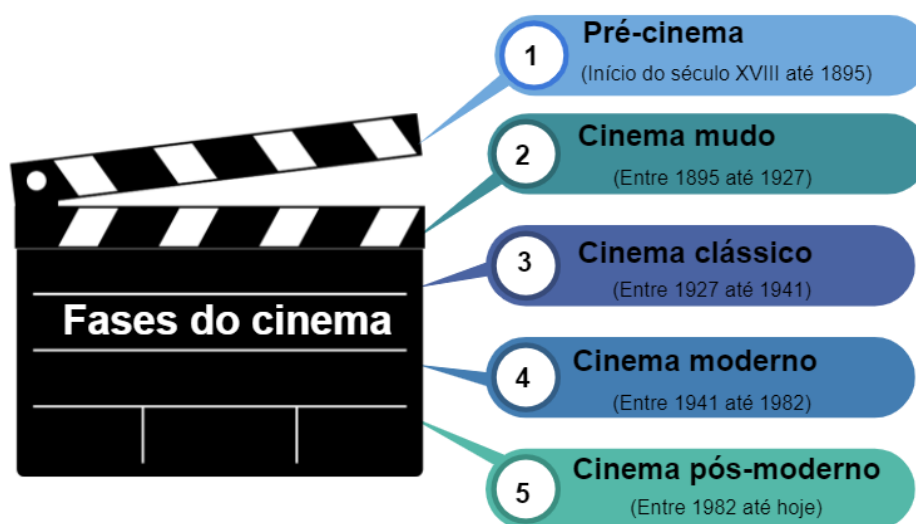
5. STOP MOTION E O PROCESSO DE ENVELHECIMENTO

ANIMAÇÃO é a arte de conferir a ilusão de vida, através do movimento, a objetos inanimados (MAGALHÃES, 2015, p.16).

O presente capítulo aborda a história do cinema e ilustra a técnica de *stop motion* na produção de filmes. Ademais, estabelece relação com o processo de criação no contexto educacional com o público alvo do estudo.

Inicialmente é necessário compreender a história do cinema para que seja possível localizar no tempo histórico e perceber como se originou a técnica de *stop motion*. Nessa perspectiva, Gerbase (2017) ilustra de um modo didático, as cinco fases do cinema apresentadas na Figura 6.

Figura 6: Fases do cinema com base em Gerbase (2017)



Fonte: a autora (2022)

Na primeira fase o que existiu foram experiências cinematográficas predominantemente com imagens, como o caso dos espetáculos de lanternas mágicas populares entre os séculos XVIII e XIX. Essas imagens se caracterizavam por estarem paradas ou serem animações simples e eram projetadas em uma parede branca. Gerbase (2017) evidencia que a fotografia é a “mãe” do cinema e foi inventada em 1826 por Nièpce no interior da França. Por conseguinte, os irmãos Auguste e Louis Lumière inventaram o cinema em 1895. Em relação ao *stop motion*, sua origem ocorreu neste mesmo ano

(MAGALHÃES, 2015) e é definido como 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. Diante disso, Martins (2018, p.26) explicita que o *stop motion*

possui a particularidade de ser gerada exclusivamente por meio fotográfico. Cada fotografia, cada quadro (frame), é gerado e produzido um de cada vez. Depois eles são colocados em sequência para criar ilusão de movimento. Esse movimento é o que faz do animador um contador de histórias, são essas ilusões que criam narrativas onde pretende-se causar alguma forma de experiência no espectador. Essa coleção de momentos possibilita a concretude de uma narrativa.

Os irmãos Lumière realizaram a primeira projeção pública em 1895 do filme “A saída dos operários da fábrica Lumière”⁶. Para tal feito, utilizaram uma câmera chamada de cinematógrafo que era capaz de filmar, legendar, projetar, ampliar a imagem e copiar outros filmes. Assim, os precursores do cinema estavam primordialmente interessados na dinâmica e projeção de fotografias animadas a fim de criar uma nova modalidade de espetáculo (ROJO; MOREIRA, 2019).

Em relação ao conceito de filme, Gerbase (2017) expõem como uma sequência de imagens em movimento que conta uma história sendo desinteressante o tempo de duração, porque o desafio é encantar o espectador. Em consonância, Migliorin (2015, p.157) indica que o filme é “[...] é uma forma de olhar e construir o mundo”. Desse modo, se encaminha para a segunda fase que é caracterizada pelo cinema mudo. Em 1895, as obras cinematográficas eram curtas contendo cerca de 1 minuto de duração nos quais o som era executado ao vivo por um pianista que improvisava de acordo com a emoção das histórias.

A indústria cinematográfica se espalhou pelo mundo e chegou ao Brasil no fim do século XIX com as primeiras salas de cinema. Então, os filmes iniciaram um novo ritmo, deixando de lado um pouco a proposta do pré-cinema, à medida que eram produzidos, mais complexas ficavam as histórias. Contudo, ainda não possuíam som sincronizado (GERBASE, 2017).

O cinema clássico é constituído por uma história linear, ou seja, do início ao fim sem muitas complicações e com conflito bem definido. A partir da terceira fase, isto é, por volta de 1920, é quando surgem os primeiros filmes com som sincronizado criados por Hollywood. No entanto, Chaplin seguia com criações de filmes mudos até 1940 quando produz “O grande ditador” possuindo som.

Avançando historicamente, chega-se ao cinema moderno no qual o espectador é

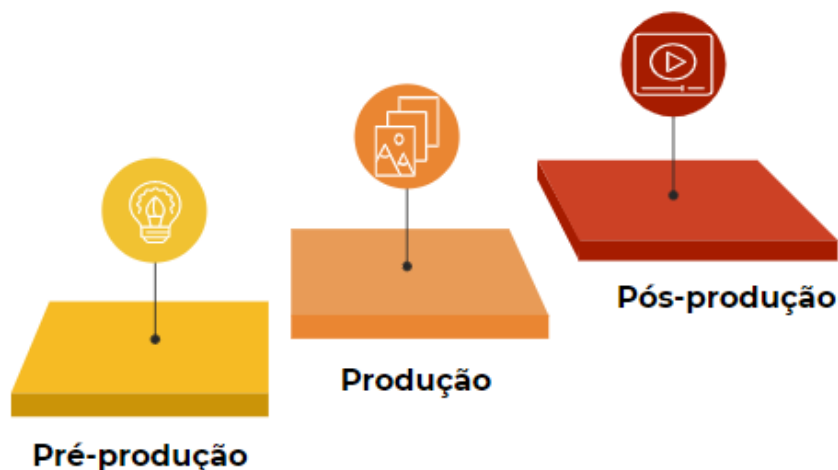
⁶O filme encontra-se disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4jmCFzzCQvw>

convidado a refletir sobre a história e, sobretudo, permite comparar a mensagem do filme com sua própria vida. Nesse período inicia-se o cinema independente de baixo custo. Em nosso país, originou-se o "Cinema Novo" comandado por Nelson Pereira cuja máxima era “uma câmera na mão e uma ideia na cabeça”.

Por fim, o cinema pós-moderno ou contemporâneo traz à tona a diversidade, ironia ao passado e o cinema digital. Na visão de Gerbase (2017, p.256), a linguagem cinematográfica não mudou sendo a mesma utilizada por Meliès no período pré-cinema, todavia destaca que a “narrativa cinematográfica, em qualquer momento histórico absorve as mudanças sociais e as propostas estéticas das outras linguagens e artes”.

Além disso, evidencia a circulação cinematográfica através da internet de modo positivo porque oportuniza o acesso à produção de outras culturas. Nesse viés, ainda ressalta a popularização das séries que ganham cada vez mais espaço nos dias de hoje. Diante disso, se faz necessário compreender como se cria um vídeo ou filme. Assim, a criação requer que seja contemplado o processo em três etapas: a pré-produção, produção e pós-produção conforme Figura 7 (BOSSLER; LOPES; NASCIMENTO, 2010).

Figura 7: Etapas para criação de um vídeo ou filme com base em Bossler et al. (2010)



Fonte: a autora (2022)

Cada uma destas etapas abrangem elementos específicos como:

- Pré-produção: é dividida em sinopse, argumento, roteiro e *storyboard*;
- Produção: compreende as cenas que compõem o material em vídeo ou filme;
- Pós-produção: abrange a edição e organização das cenas gravadas ou fotografadas.

Na etapa de pré-produção se inicia pela sinopse que é um texto no qual o leitor terá o primeiro contato. Desse modo, pressupõe que nele sejam apresentados a síntese dos elementos centrais do filme variando sua linguagem de acordo com o público alvo. Segundo Ventura e Almeida (2018), as características da sinopse são: texto sintético, podendo ser escrito em uma linha, uso da terceira pessoa do singular ou plural e sua função social é a circulação ou venda do produto. Em seguida, é elaborado o argumento que é composto por uma escrita com começo, meio e fim, ou seja, é semelhante a um resumo da história (GERBASE, 2017).

Quanto ao roteiro, é o documento de base de cada filme, no qual determina o enredo, tema, diálogo e a estrutura em si com as regras internas, as motivações e a credibilidade dos personagens (HORNADAY, 2021). Por outro lado, Simão (2012, p.34) define que “todo roteiro é gerado sempre através de uma ideia. É a partir deste ponto que a criatividade dá asas à imaginação e é tomada pela observação da realidade, da fantasia e às vezes pela própria experiência de vida do autor”. Nesse sentido, Gerbase (2017) elucida que pode surgir através das misturas dos escritos sobre suas vivências, invenções ou pela observação das vidas de outras pessoas conforme Figura 8.

Figura 8: Como surge um roteiro com base em Gerbase (2017)



Fonte: a autora (2022)

Por outro lado, o *storyboard* se caracteriza por ser um roteiro gráfico, semelhante a uma história em quadrinhos no qual se desenham as cenas, porém não é necessário ter qualidade técnica, deve-se apenas ilustrar o que se deseja em cada uma. De acordo com Purves (2011), o *storyboard* tem como objetivo dar a ideia prática e precisa de como ficará o filme a cada cena permitindo uma visão global da história. Referente à escrita deve ser de

modo objetivo as ações, falas dos personagens, planos de câmera e indicação de trilha sonora se necessário. Portanto, o *storyboard* serve para guiar a filmagem, planejar a história e decidir os elementos que serão utilizados no cenário (PAULA, 2018).

Além disso, o filme possui três elementos principais em sua narrativa: conflito, clímax e o desfecho. O primeiro abrange um acontecimento que é responsável por modificar a situação inicial dos personagens e que exige algum tipo de ação. O segundo se refere ao clímax, ou seja, momento de maior tensão, tornando o desfecho inevitável. Por fim, o terceiro é o desfecho no qual a solução do conflito é produzida pelas ações dos personagens (PINNA, 2006).

A etapa de produção abrange a construção das cenas. Por fim, na pós-produção é que ocorre a edição. Nesse viés, Souza et al. (2019) indicam que a produção de um material audiovisual demanda tempo e, principalmente, planejamento, porém não é necessário ser profissional para ser capaz de fazer.

No entanto, existem muitas técnicas utilizadas para a criação de um filme. O *stop motion* é uma delas. Na animação em *stop motion* também se utiliza as três etapas explicitadas anteriormente. Na pré-produção é criado o roteiro e/ou *storyboard* do filme. Em seguida, na produção a especificidade se dá justamente na construção das cenas o que requer a criação dos personagens e cenários. Nesse viés ainda é necessário realizar a sequência de fotos para a produção do filme usando esta estratégia. 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.

Desse modo, a fim de compreender a referida técnica é exposto, brevemente, o contexto da história do *stop motion*. Segundo Magalhães (2015), o termo *stop motion* é paradoxal, pois significa “movimento parado”, porque a técnica ocorre por meio de uma sequência de imagens fixas. Para tanto, a técnica foi descoberta no século XIX, especificamente em 1895, na França por George Méliès enquanto filmava um ônibus em movimento. A câmera apresentou uma falha técnica que, ao invés de gravar, tirou uma sequência de fotos. Assim, o mestre e ilusionista Méliès percebeu a possibilidade de inovação a partir da sensação de movimento gerado (PURVES, 2011).

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”. Logo, a técnica cria uma ilusão de movimento na qual, a partir de 10 imagens por

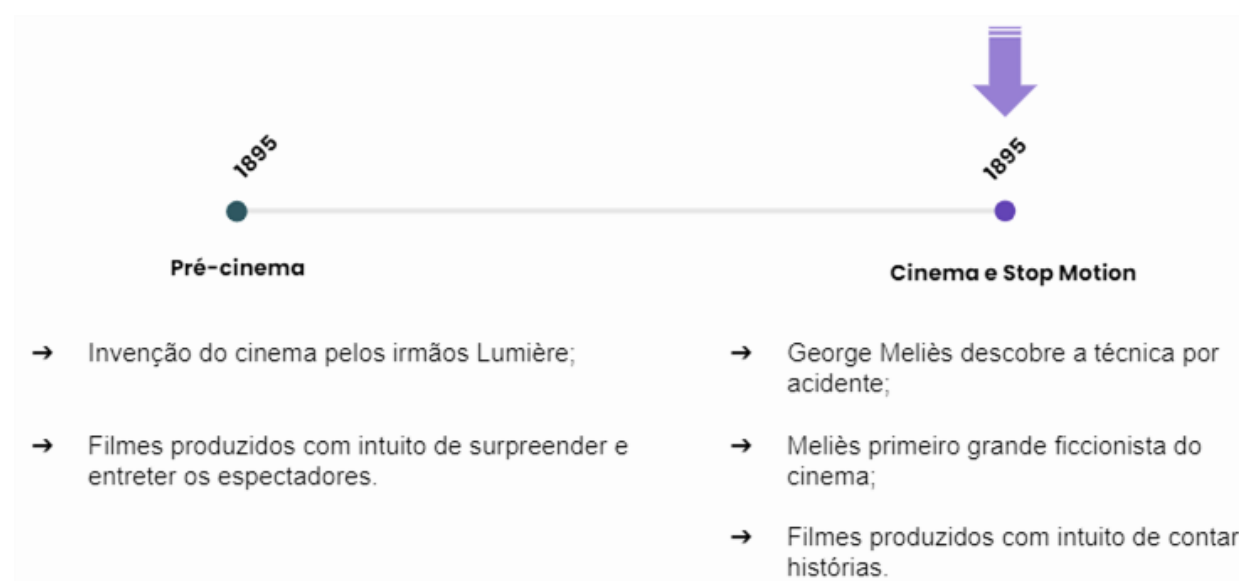
segundo, nosso cérebro não consegue distinguir ocorrendo o fenômeno de phi⁷ (MAGALHÃES, 2015). Entretanto, Purves (2011, p. 11), explicita esse processo da ilusão de ótica

se um objeto estiver posicionado à esquerda de um quadro e, no seguinte, tiver se movido ligeiramente para a direita, o cérebro do espectador poderá compreender facilmente que o objeto se moveu um pouco para a direita. Há uma suposição de que o objeto percorreu o caminho mais curto entre as duas posições. Contudo, se o segundo quadro mostrasse o objeto na extremidade direita da cena, o espectador não teria informações suficientes para presumir um movimento regular; não haveria encadeamento entre as posições do objeto. Para permitir que o espectador receba um movimento fluído, precisamos fazer todos os esforços para criar essa ilusão.

O cinema, nesse período, foi caracterizado por experimentações destinadas a surpreender e entreter os espectadores por meio das descobertas acerca dos equipamentos cinematográficos e das trucagens (ROJO; MOURA, 2019). Nesse sentido, o *stop motion* revolucionou o cinema através da criação de efeitos especiais e encantou o público. Méliès usou a técnica em seus filmes para produzir monstros, robôs, bruxas, simular a chegada do homem à lua e muito mais. Gerbase (2017, p.251) complementa afirmando que Méliès foi o primeiro grande ficcionista do cinema, pois “[...] recriou em seus filmes histórias já bem conhecidas da literatura, inclusive vários contos de fadas. O cinema deixava de simplesmente mostrar “vistas animados” e começava a contar histórias”.

De modo sintético, a figura a seguir ilustra a transformação do *stop motion* no período pré-cinema indicado por Gerbase (2017).

Figura 9: Recorte histórico da transformação do *stop motion* no pré-cinema



Fonte: a autora (2022)

⁷O fenômeno de phi é descrito pelos cientistas como a interpretação automática do cérebro humano em detectar movimentos de duas imagens rapidamente alternadas em uma informação visual. De acordo com a teoria, com menos de 10 imagens por segundo é possível ver essa sensação de movimento (MAGALHÃES, 2015).

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).

Nesse viés, Magalhães (2015, p.114) destaca também a linguagem da animação como importante de estar presente na sala de aula como

fonte de conhecimento e não apenas como um recurso didático, possibilitando a professores e alunos novas formas de expressão que os ajudem a viver na sociedade contemporânea, fortemente marcada pela presença do audiovisual.

Em relação aos materiais utilizados para produção de animações em *stop motion*, podem ser utilizados quaisquer desde que possam ser manipulados em várias formas como, por exemplo, objetos, *claymation* (massinha de modelar), areia, recortes de papel, desenho, *pixilation* (atores vivo), manipulação de bonecos (PURVES, 2011). Assim, a técnica permite que cada sujeito crie distintas formas de produzir animações (SHAW, 2012). Para tanto, existe uma infinidade de possibilidades para a criação dos personagens e cenários utilizando os materiais acima. Portanto, é versátil no modo de fazer filmes possibilitando o uso com diversas faixas etárias para expressarem suas emoções e ideias (COELHO, 2000).

Quanto ao público idoso, considerando a construção de competências digitais, acredita-se que a produção autoral de filmes em *stop motion* pode contribuir para qualidade de vida 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).

Nessa perspectiva, Gerbase (2017, p.271) elucida que “[...] descobrir o cinema como atividade lúdica de autoexpressão, fazer logo o primeiro filme e refletir sobre o que foi feito é o melhor caminho” para se formar alunos criativos, críticos e questionadores que se expressam e buscam novos saberes para enfrentar o século XXI.

Com o avanço tecnológico, as câmeras fotográficas permitem visualizar se a imagem ficou boa e se saiu errado pode deletar e tirar novamente o que não era possível antigamente. Além disso, para Eguchi e Duarte (2020) os *smartphones* possuem lentes com grandes

capacidades que oferecem qualidade de câmeras profissionais. De modo complementar, Rodrigues (2018) afirma que o celular possibilita a criação de conteúdo e, especificamente, em seu estudo evidencia o *stop motion* no contexto educacional. Entretanto, apesar de todos os avanços e a “[...] a técnica parecer cada vez mais real, algumas coisas ainda ficam limitadas ao *stop motion* como fazer o efeito de fogo ou efeito de água” (SIMÃO, 2012, p.29). Quanto a isso Purves (2011) explicita que a animação em *stop motion* funciona de fato se reconhecer sua artificialidade e brincar com seus truques e limitações.

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. Dessa forma, a experiência de estar na criação de um filme “[...] dispara uma apropriação mais profunda da linguagem, e, com ela, da capacidade crítica em um mundo hoje atravessado por imagens e telas” (SANTOS, 2018, p.14). Assim, neste estudo compreende-se que o filme em *stop motion* é uma linguagem que propicia ao estudante expressar seus pensamentos, sentimentos e leitura de mundo por meio da materialização em objetos concretos a fim de contar uma história e envolver o espectador.

Assim, na área do cinema o *stop motion* é visto como uma técnica de produção audiovisual. Entretanto, em algumas literaturas educacionais (RODRIGUES,2018; RODRIGUES, 2019; PAULA *et al.*, 2017), a criação de filmes em *stop motion*, pode ser uma ferramenta pedagógica ou estratégia para promover a aprendizagem significativa. Desse modo, neste estudo, o uso desta técnica se caracteriza como uma ferramenta e estratégia pedagógica para a construção da competência autoria digital e, por isso, pode possibilitar a inclusão digital dos seniores.

Diante dos aspectos apresentados, observa-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, pois a construção do conhecimento ocorre em todas essas etapas por isso que:

[...] em termos de aquisição cognitiva mais do que compreender os processos tecnológicos envolvidos na animação. Esta é apenas uma das aprendizagens. Enquanto elaboraram a história, confeccionam bonecos e cenários e imaginam o movimento da cena, os alunos expressam-se quanto aos conceitos e representações

da realidade, revelando sem traumas equívocos e enganos (BOSSLER, LOPES; NASCIMENTO, 2010, p. 4).

Em vista disso, o *stop motion* requer dos alunos reflexão acerca dos conteúdos abordados no filme, planejamento e a criação e/ou manipulação dos personagens e cenário (RODRIGUES, 2018). Nesse sentido, alguns autores ressaltam a relevância das atividades manuais para o público mais velho. Trabalhos manuais melhoram a coordenação motora, pois algumas células do cérebro que vão adormecendo com o passar dos anos são ativadas novamente. Por outro lado, Pereira (2020) aponta que as atividades manuais oportunizam a expressão e estimulam tanto a criatividade quanto a imaginação. Ademais, ao criar um filme é necessária uma história que pode ser criada através das vivências, da invenção ou através da observação (GERBASE,2017). Assim, o processo de contar histórias “[...] proporciona a fruição, o prazer, o resgate das memórias e a conservação de sua própria história” (SANTOS *et al.*, 2015, p.1).

Portanto, o *stop motion* pode ser um instrumento pedagógico utilizado na sala de aula com vistas à construção da autoria digital de alunos idosos. Além disso, percebe-se o seu potencial para fomentar a qualidade de vida na perspectiva do envelhecimento ativo.

Na seção a seguir, é exposta a revisão sistemática da literatura contendo os trabalhos dos últimos 7 anos.

6. TRABALHOS CORRELATOS

Não há leitura de texto sem leitura de mundo, leitura de contexto (FREIRE, 2014, p.291)

Neste capítulo são apresentadas algumas pesquisas internacionais e nacionais voltadas à autoria digital e a produção de filmes e/ou vídeos por idosos dos últimos sete anos. Para realizar esta revisão sistemática da literatura (RSL) foram utilizados os três passos sugeridos por Kitchenham e Charters (2007). Assim sendo, foi necessário dividir em duas revisões cujos objetivos foram: 1) identificar e sintetizar as informações disponíveis sobre a autoria digital e competências digitais de idosos no contexto da educação; 2) identificar e sintetizar as informações disponíveis sobre a produção de filme e/ou vídeo por idosos no contexto da educação.

Em vista disso, para realizar esta revisão sistemática utilizou-se como fonte de pesquisa 5 bases internacionais (ACM, Science Direct, Scielo, Google Acadêmico e Scopus) e 4 nacionais (Revista Estudos Interdisciplinares sobre o envelhecimento, SABI, Revista Ciência e Educação e Educação em Revista). Cabe ressaltar que as bases de busca internacionais foram escolhidas por serem repositórios relevantes, pois abrigam conteúdos científicos que são revisados por pares. No que se refere à escolha das bases nacionais, buscaram-se revistas que compreendiam a temática da educação associada às tecnologias digitais e envelhecimento todas com Qualis A.

Portanto, para uma melhor organização este capítulo encontra-se dividido em duas subseções: Pesquisas sobre Autoria Digital de idosos e Pesquisas sobre produção de filme e/ou vídeo por idosos, conforme será abordado a seguir.

6.1 PESQUISAS SOBRE AUTORIA DIGITAL DE IDOSOS

Inicialmente foram identificados 195 artigos através da inserção dos textos de busca nos 9 repositórios e revistas definidas. Após aplicar os 5 filtros de busca restaram 133 estudos. O volume de artigos obtidos nessa atividade contou com a aplicação dos critérios de inclusão e exclusão, sendo que 3 artigos foram da ACM rejeitados pelos seguintes critérios: CE10 (3 artigos); 36 artigos foram do Science Direct rejeitados pelos seguintes critérios: CI5 (2 artigos), CE5 (5 artigos), CE10 (6 artigos), CE8 (5 artigos) e CE3 (19 artigos); 8 do SABI rejeitados pelos seguintes critérios: CI6 (5 artigos), CE5 (2 artigos) e CE6 (1 artigo); 1 da Scopus e foi rejeitado pelo critério CE4; 85 do Google Acadêmico rejeitados pelos seguintes

critérios: CI3 (25 artigos), CI5 (2 artigos), CI6 (4 artigos), CE2 (15 artigos), CE3 (1 artigo), CE4 (5 artigos), CE6 (2 artigos), CE8 (3 artigos) e CE10 (10 artigos). Assim, no total 8 artigos (Google Acadêmico) foram selecionados. Cabe ressaltar que esta revisão foi realizada até o dia 31 de agosto de 2022. Assim, o Quadro 2, ilustra estas informações.

Quadro 2: Quantidade de artigos da revisão sistemática da literatura sobre Autoria Digital de idosos

A Autoria Digital de idosos no contexto educacional				
Repositório	Quantidade de artigos retornados na consulta			
	Sem aplicação de filtros	Apenas com aplicação de filtros de tempo (2015-2022)	Após aplicação de critérios de inclusão e exclusão	Artigos selecionados
ACM	6 https://bit.ly/3TqRcTA	3 https://bit.ly/3wCoo10	0	0
Science Direct	60 https://bit.ly/3AufTWS	36 https://bit.ly/3AXcHVb	0	0
Scielo	0 https://bit.ly/35UigUu	0	0	0
Scopus	1 https://bit.ly/35U7ayI	1	0	0
Google Acadêmico	110 https://bit.ly/3PVY8FC	85 https://bit.ly/3wC8Gma	8	8
Revista Estudos Interdisciplinares sobre o Envelhecimento	0 https://bit.ly/39Js9p4	0	0	0
Sabi	18 https://bit.ly/38dqngk	8 https://bit.ly/3CIvfcS	0	0
Revista Ciência & Educação	0 https://bit.ly/36rsko6	0	0	0
Educação em Revista	0 https://bit.ly/38XBdaL	0	0	0

Fonte: a autora (2022)

Dessa forma, os 8 artigos sobre a Autoria Digital que foram aceitos são apresentados no Quadro 3.

Quadro 3: Lista de artigos aceitos da RSL sobre Autoria Digital

Código do artigo	Ano	Referência	Resumo
A1	2020	MACHADO, Leticia Rocha.; SONEGO, Anna Helena.; RIBEIRO, Ana Carolina Ribeiro.; MENDES, Jozelina Silva da Silva.; BEHAR, Patricia Alejandra. Autoria Digital de idosos: a produção de infográficos em um curso de inclusão digital. Estud. interdiscipl. envelhec. , Porto Alegre, v. 25, n. 1, p. 7-20, 2020. Disponível em: < https://seer.ufrgs.br/RevEnvelhecer/article/view/89047 >. Acesso em 18 jan 2021.	O estudo analisa as contribuições da autoria digital de um grupo de idosos através da produção de infográficos. Como resultados destacaram que apesar das dificuldades de utilizar a ferramenta digital a maioria mostrou desejo de usar novamente.
A2	2019	MACHADO, Leticia Rocha.; MENDES, Jozelina Silva da Silva.; KRIMBERG, Laura.; SILVEIRA, Clóvis.; BEHAR, Patricia Alejandra. Competência digital de idosos: mapeamento e avaliação. ETD-Educação Temática Digital Campinas, SP, v. 21, n. 4, p. 941-959, out./dez. 2019. Disponível em: < https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/etd/article/view/8652536 >. Acesso em 18 jan 2021.	A pesquisa mapeia e analisa a competência digital Segurança e a Privacidade na Internet em idosos participantes de um curso de inclusão digital. Quanto aos resultados apontam a necessidade de desenvolver tanto o Letramento quanto a Fluência Digital a fim de que os idosos utilizem a internet de modo seguro e mantendo a privacidade no espaço virtual.
A3	2019	SLODKOWSKI, Bruna Kin; MACHADO, Leticia Rocha.; MENDES, Jozelina Silva da Silva.; BEHAR, Patricia Alejandra. Autoria digital de cybersêniores: um estudo de caso sobre a construção de vídeos. Informática Na Educação: teoria e prática , Porto Alegre, v. 22, n. 3, p. 12-25, set./dez. 2019. Disponível em: < https://seer.ufrgs.br/InfEducTeoriaPratica/article/view/86995 >. Acesso em 19 jan 2021.	O artigo investiga de que forma a construção de vídeos autorais contribuem para o envelhecimento ativo e o desenvolvimento da autonomia de cybersêniores em um curso de inclusão digital. Os dados indicaram que 99% dos idosos consideraram satisfatória a construção dos materiais digitais, destacando o planejamento como um dos elementos principais do processo de construção.
A4	2019	GIL, Henrique. Nativos digitais, migrantes digitais e adultos mais idosos: pontes para a infoinclusão. Revista Educação, Psicologia e Interfaces , v. 3, n. 2, 2019. Disponível	O estudo realiza uma reflexão acerca dos conceitos literacia e competência digital a fim de compreender quais competências os cidadãos devem possuir para exercer seus direitos e deveres cívicos. Nesse sentido, os dados indicaram grande taxa de info-exclusão

		em:< https://educacaoepsicologia.emnuvens.com.br/edupsi/article/view/152 >.Acesso em 19 jan 2021.	dos idosos.
A5	2016	MACHADO, L. R.; GRANDE, T. P. F. ; BEHAR, P. A.; LUNA, F, M, R. Mapeamento de competências digitais: a inclusão social dos idosos. ETD: Educação Temática Digital , v. 18, p. 903-921, 2016. Disponível em:< https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/etd/article/view/8644207 >.Acesso em 20 jan 2021.	A pesquisa efetua um mapeamento de competências digitais de idosos em cursos de inclusão digital. Com base nos dados apresentados as autoras mapearam cinco competências organizadas em três grupos: Alfabetização digital, Letramento digital e Fluência digital. Assim, evidenciaram que as principais neste grupo são: Recursos básicos da internet; Pesquisa na Web; Comunicação através do e-mail; Informação online confiável e Resiliência Virtual.
A6	2015	PATRÍCIO, Maria Raquel.; OSÓRIO, António. Inclusão digital com aprendizagem intergeracional. Challenges 2015: Meio Século de TIC na Educação, Half a Century of ICT in Education . p.795-809,2015. Disponível em: < https://www.researchgate.net/publication/305730368_Inclusao_digital_com_aprendizagem_intergeracional >. Acesso em: 21 jan 2021.	O artigo apresenta a aprendizagem intergeracional no contexto da inclusão digital de idosos como um recurso para a aquisição e desenvolvimento de competências digitais. Desse modo o objetivo é apresentar o contributo da aprendizagem intergeracional para a inclusão digital das pessoas mais velhas. Em relação aos dados apontaram que a aprendizagem intergeracional mediada pelo uso das tecnologias contribui para uma sociedade mais inclusiva digitalmente.
A7	2022	SLODKOWSKI, B. K., MACHADO, L. R., & BEHAR , P. A. (2022). Competências digitais de idosos: um foco na construção de materiais digitais. Acta Scientiarum. Education , 44(1), e54325. Disponível em: https://doi.org/10.4025/actascieduc.v44i1.54325 . Acesso em: 03 set 2022.	O presente artigo objetiva investigar as competências digitais necessárias para a criação de materiais digitais por idosos e suas potencialidades para a melhoria da qualidade de vida. No contexto atual, observa-se, além das mudanças tecnológicas, o interesse de alguns idosos em aprender a construir materiais digitais. A metodologia utilizada nesta pesquisa foi a qualitativa, de campo, com abordagem interpretativa. O público-alvo foram idosos com média de idade de 72,4 anos que participam de um curso de inclusão digital em uma Universidade e especialistas com média de idade de 36,8 anos de idade. No que se refere à coleta de dados, foram aplicados dois tipos de instrumentos: questionários on-line e observação participante. Portanto, foi possível mapear uma competência geral denominada Autoria digital e três específicas: Criação de conteúdo digital; Compartilhamento de conteúdos digitais e, por último, Segurança e privacidade digital. Assim, essa pesquisa identificou como pré-requisito para a construção de conteúdos digitais a necessidade de o idoso ser fluente digitalmente ou, no mínimo, dominar conhecimentos tecnológicos básicos sobre a ferramenta de autoria utilizada.
A8	2020	VIANA, H. Projeto digital storytelling: trabalhando narrativas	Este século marcou uma transição na forma de narrar histórias, já que é possível fazê-lo hoje

	<p>digitais com idosos. Revista Brasileira de Ciências do Envelhecimento Humano, v. 17, n. 1, 15 jun. 2020. Disponível em: http://seer.upf.br/index.php/rbceh/article/view/8018. Acesso em: 03 set 2022.</p>	<p>de forma mais envolvente através da incorporação de áudio, imagens, clipes e músicas produzidas em uma plataforma digital. O objetivo geral desta pesquisa é relatar a experiência na participação de um projeto de Narrativas Digitais com idosos no Canadá. Esse projeto aconteceu em 10 semanas, num formato de workshop, aonde o pesquisador ensinou o participante a elaborar e escrever uma estória e informou quais seriam os recursos utilizados nesse processo. Esse trabalho foi realizado com pessoas idosas, que foram convidadas a participar do workshop. Para esse projeto foi utilizado um software para gravação do áudio da voz do participante, colocação das imagens e montagem da sonoplastia. Os estudos no Canadá com Narrativas Digitais entre a população idosa, tem mostrado resultados positivos na interação social, estimulação cognitiva e bem-estar percebido.</p>
--	--	--

Fonte: a autora (2022)

Desse modo, em A1 os autores entendem por Autoria Digital “[...] a construção de todo material, como texto, imagem, sons, gráficos, infográficos, mapas, vídeos que pode ser publicado através do meio digital (MACHADO *et al.*, 2020, p.10)”. Por outro lado, em relação à competência não fica explícito qual definição que embasa a investigação. No que tange às características dos idosos que são consideradas nos estudos sobre autoria digital foi possível encontrar um aspecto que se refere ao conteúdo dos materiais tendo em vista que podem ser relevantes para o grupo e a sociedade. Nessa perspectiva, Machado et al. (2020, p.10) indicam que “[...] o desenvolvimento da autoria digital pode proporcionar aos idosos uma autoavaliação e autovalorização por possibilitar a expressão, percepção e experiências adquiridas ao longo da vida”. Quanto às oportunidades de pesquisa na área da educação, o estudo indicou duas, sendo a primeira, os cursos de inclusão digital destinados a este público pois minimizam tanto a distância quanto a barreira tecnológica existentes no âmbito intergeracional. A segunda explicita o desenvolvimento da autoria digital de idosos por meio da construção de materiais digitais.

No A2, não contempla a Autoria Digital, contudo utilizam o conceito de competência baseado em Behar (2013) onde a competência é constituída por três elementos: conhecimento(saber), habilidade (saber fazer) e atitude (saber ser). Já sobre os aspectos dos idosos que são considerados nos estudos sobre a Autoria Digital em relação ao contexto educacional apontaram a importância de desenvolver três grupos de competências: a

Alfabetização, o Letramento e a Fluência Digital e seus respectivos CHA. De modo sintético descreveram que:

- A **Alfabetização Digital** abrange os elementos necessários aos iniciantes;
- O **Letramento Digital** necessita de atitudes reflexivas e críticas;
- E a **Fluência Digital** é considerada a mais completa para o uso das tecnologias digitais.

Ainda neste estudo, a principal limitação de pesquisa relacionada à área de educação foi à escassez de bibliografias sobre o uso das tecnologias digitais de forma crítica, segura e consciente, tanto no trabalho como no lazer por parte do público sênior.

Na pesquisa A3, o conceito de autoria digital foi apresentado como qualquer tipo de produção, tanto oral, escrita, impressa, artística, digital que está inserido em um contexto multimídia e hipertextual da internet. No que tange à definição de competência não foi explicitado o referencial teórico. A respeito dos aspectos considerados dos idosos para a autoria digital, destacaram o potencial para produzir diversos tipos de materiais a respeito de temas de seu interesse e exemplificam com a construção de vídeos. Como oportunidades apontam a necessidade de desenvolver atividades que estimulem a autoria digital e possibilitem a construção e reconstrução de significados em cursos de inclusão digital.

Ao invés disso em A4, o conceito de autoria digital aparece associado à literacia no qual faz menção a questão de difusão e plágio de materiais como textos, imagens, gráficos e entre outros, ou seja, não fica explícito uma definição conceitual. No que se refere à definição de competência o autor distingue de literacia digital afirmando que esta ultrapassa a utilização prática e instrumental de TD. Apresenta também, o quadro DigComp 2.0 de Lucas e Moreira (2017) com Área e Competências definidas no qual consta a competência “Criação de Conteúdo digital”. Não aborda os aspectos dos idosos considerados para a Autoria Digital no contexto educacional, mas elenca como desafios a inclusão digital e social estarem atrelados a muitas áreas e competência a serem desenvolvidas. Nesse sentido, sugere que “[...] cada cidadão deve focar-se nas utilizações e nos objetivos de acesso às tecnologias digitais/Internet e desenvolver esforços para adquirir as competências digitais de que mais necessita” (GIL, 2020, p,158).

Na investigação A5, não é explicitado o conceito de autoria digital. Entretanto, o de competência é subsidiado em Behar (2013) e Perrenoud (2013) sendo compreendido como

[...] a mobilização conjunta de recursos cognitivos específicos (mas não fixos ou exclusivos de determinada competência) para enfrentar as mais diversas situações problemas. Para tanto, é importante a relação de três elementos: conhecimentos, habilidades e atitudes (CHA). Tais recursos estão respectivamente ligados ao saber (conhecer), saber fazer e saber ser (MACHADO *et al.*, 2016, 907).

Nesse estudo, não foram explicitadas as características dos idosos que são consideradas para autoria digital na educação. Contudo, elencam como limitação dos seniores a questão do conhecimento e como desafio a falta de habilidade em manusear tais tecnologias.

No estudo A6, não é abordado o conceito de autoria digital, mas percebe-se claramente a definição de competências digitais utilizadas pelos autores sendo baseadas na Comissão Europeia (2013) e que “[...] envolvem o uso confiante e crítico da sociedade da informação tecnologia (TIC) na população em geral e fornecer o contexto necessário (ou seja, o conhecimento, habilidades e atitudes) para trabalhar, viver e aprender na sociedade do conhecimento. As competências digitais são definidas como a capacidade de acessar mídia digital e TIC, para compreender e avaliar criticamente diferentes aspectos da mídia digital e conteúdo de mídia e para se comunicar de forma eficaz em uma variedade de Contextos influenciados pelas TIC (Comissão Europeia, 2013, parágrafo 1)”.

Em relação às características dos idosos para a autoria não foi observado, porém para as competências é apontada a motivação para aprender as TD no sentido de ampliar o contato familiar e também a aprendizagem intergeracional como uma possibilidade de realização através de competências para a aprendizagem ao longo da vida. Quanto aos desafios estes indicam a falta de equipamento informático e acesso à Internet; a escassa oferta de locais públicos de acesso livre a computadores; custos elevados; pouca ou nenhuma experiência no uso das TIC; falta de prática e algum esquecimento ou dificuldade em lembrar determinados procedimentos.

O conceito de competências em A7 é apresentado em duas perspectivas e com uma definição própria. O primeiro é a partir da União Europeia (2009) que aponta oito competências essenciais para a aprendizagem ao longo da vida, são elas:

1.Comunicação na língua materna: se refere a capacidade de expressar e interpretar conceitos, pensamentos, sentimentos, nas modalidades orais e escritas;

2.Comunicação numa língua estrangeira: além da competência 1, inclui mais duas aptidões a de mediação, isto é, resumir, parafrasear, interpretar ou traduzir e também a compreensão intercultural;

3.Competência matemática, científica e tecnológica: relativo ao domínio da

numeracia, compreensão do mundo natural e da capacidade para aplicar conhecimentos e tecnologias às necessidades humanas identificadas (nos domínios da medicina, dos transportes ou da comunicação);

4. Competência digital: aborda o uso segura e crítico das tecnologias da informação e comunicação no ambiente trabalho, nos tempos livres e também na comunicação;

5. Aprender a aprender: diz respeito a capacidade de gerir a sua própria aprendizagem, tanto individualmente quanto em grupo;

6. Competências sociais e cívicas: abrange a capacidade de participar de forma efetiva na vida social e laboral, e sobretudo, em empenhar-se numa participação cívica ativa e democrática;

7. Espírito de iniciativa e espírito empresarial: descreve a capacidade de transformar as ideias em atos por meio da criatividade, bem como planejar e gerir projetos;

8. Sensibilidade e expressão culturais: envolve a apreciação criativa de ideias, experiências e emoções contemplando diversos suportes de comunicação, como arte, a música e a literatura.

Nesse sentido, se refere a uma educação baseada em competências ao longo da vida. As autoras (2022) salientam a importância de cada uma das competências essenciais para o contexto educacional, entretanto focam nas digitais. Na pesquisa de A7, as autoras compreendem as CD sob o viés teórico de Behar (2013), Machado (2019), Machado, Grande, Behar e Luna (2016) e Patrício e Osório (2017) sendo a capacidade de mobilizar o CHA para utilizar as tecnologias digitais em diversas situações-problema no cotidiano dos idosos, de modo crítico, criativo, seguro e autoral (SLODKOWSKI *et al.*, 2022).

Já a segunda perspectiva é subsidiada no Relatório ‘Educação: um tesouro a descobrir’ para a UNESCO, Delors (2010) que propôs quatro pilares voltados a uma aprendizagem ao longo da vida considerando o século XXI. Estes pilares são: ‘aprender a aprender’, ‘aprender a fazer’, ‘aprender a ser’ e ‘aprender a conviver’, utiliza-se também a palavra ‘aprender’ substituindo ‘saber’ sendo que nessa associação é possível estabelecer relação com os elementos Conhecimentos, Habilidade e Atitudes (CHA). A visão educacional apresentada ultrapassa o que já se pratica, visto que, “[...] ela deve abrir as possibilidades da educação a todos, com vários objetivos: oferecer uma segunda ou terceira oportunidade; dar resposta à sede de conhecimento, de beleza ou de superação de si mesmo” (DELORS, 2010, p. 32).

Quanto à competência autoria digital no estudo de A7 é definida como "um grupo de competências digitais que se referem à capacidade de utilizar as tecnologias digitais (TD)

com autonomia e criticidade, a fim de construir materiais digitais. Além disso, envolve três competências digitais específicas: a Criação de Conteúdo Digital, Compartilhamento de Conteúdos Digitais e Segurança e Privacidade digital" (SLODKOWSKI *et al.*, 2022, p.9). As autoras (2022) ressaltam como características da autoria digital, no âmbito educacional, a vontade de aprender, conhecer o assunto a ser abordado no material digital, a importância da criatividade e persistência. Além disso, como pré-requisito para a construção de conteúdos digitais, a necessidade de: possuir um dispositivo móvel ou computador com acesso à internet, o idoso ser fluente digitalmente ou, no mínimo, dominar conhecimentos tecnológicos básicos sobre a ferramenta de autoria utilizada nesta elaboração, ter disponibilidade de tempo e participar de cursos de inclusão digital (SLODKOWSKI *et al.*, 2022).

No que tange às limitações de A7 ressaltaram a escassez de publicações com foco na construção de materiais por idosos e suas relações com as competências digitais no contexto educacional. No entanto, nessa pesquisa os desafios não foram identificados, mas como oportunidades as autoras (2022) indicaram a necessidade de investigar as competências transversais da autoria digital e analisar os níveis de proficiência das CD específicas na construção de materiais digitais por idosos.

Em A8 os conceitos de competências e de autoria digital não foram explicitados. Contudo, Viana (2020) afirma que ao proporcionar múltiplas ferramentas criativas para a expressão dos idosos é possível oferece novas formas de dar sentido às experiências pessoais. O autor (2020) elenca as características do processo de envelhecimento que devem ser consideradas na criação dos materiais como a metamemória, cognição, entre outros fatores que se modificam ao longo da vida. Em se tratando das limitações é ressaltada a dificuldade em encontrar literatura sobre a exploração da técnica de narrativas digitais com as pessoas idosas. A pesquisa de A8 não aborda os desafios, mas elenca as oportunidades que se referem ao "[...] modelo de aplicação de um workshop de Narrativas Digitais, que pode ser usado em diferentes populações e não somente com as pessoas idosas" (VIANA, 2020, p.56).

Em síntese, em relação às questões de pesquisa, observou-se que apenas A7 apresentou a Autoria Digital como uma competência digital. Por outro lado, em A4 é feita uma breve relação entre o conceito de autoria com literacia. Ademais, em 6 pesquisas ou se falava em autoria ou em competência digital.

Na mineração textual foi possível encontrar 52.691 termos. Dentre eles, as 25 palavras-chave, ou seja, aquelas com maior quantidade de frequência são: *digital* (n=561), *idosos* (n=387), *educação* (n=253), *competências* (n=247), *internet* (n=207), *uso*

(n=146), tecnologias (n=165), construção (n=98), computador (n=46), aprendizagem (n=159), vida (n=106), acesso (n=78), materiais (n=109), inclusão (n=140), ferramentas (n=57), habilidades (n=57), comunicação (n=60), alegre (n=77), informação (n=85), sociais (n=53), autoria (n=111), sociedade (n=91), conhecimentos (n=65), processo (n=87) e segurança (n=61). A Figura 10 apresenta a nuvem de palavras⁸ construída a partir desses termos.

Figura 10: Nuvem de palavras-chave dos artigos aprovados



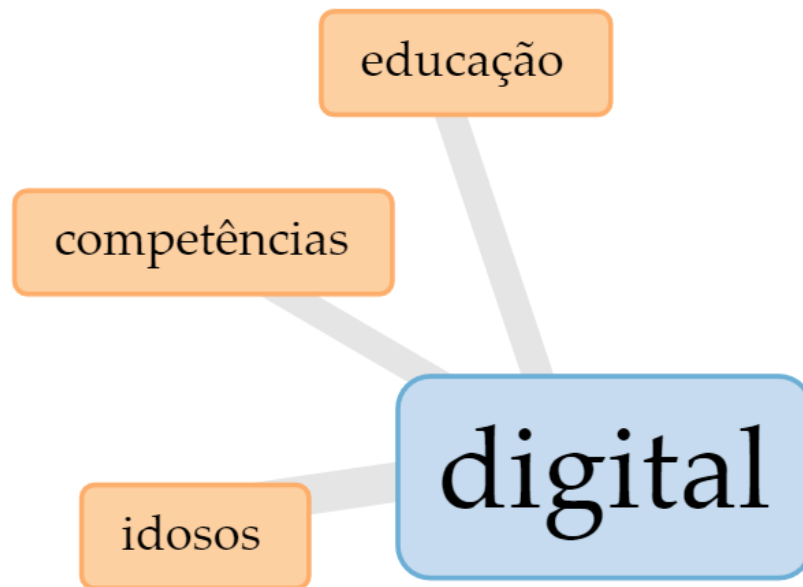
Fonte: a autora (2022)

A nuvem de palavras evidencia que nos estudos selecionados a inclusão digital de idosos surge por meio de cursos educacionais que visam a aprendizagem das tecnologias digitais (*smartphone*, computador e *tablet*) como parte de um processo para a construção de competências digitais ou autoria. A visão de educação percebida nesse contexto é de que o docente ensinar não “transfere” conhecimento, mas, sobretudo “[...] cria as possibilidades para a sua produção ou a sua construção” (FREIRE, 2015, p. 47). Paralelamente, foi obtida a ilustração de coocorrências das palavras-chave da nuvem (Figura 12). A figura representa uma rede de conexões entre termos que aparecem conjuntamente com maior frequência. Assim, por meio deles é possível identificar padrões textuais que auxiliam na obtenção de respostas para uma ou mais questões de pesquisa. A palavra que ficou em evidência foi digital

⁸O resultado pode ser acessado em: <https://voyant-tools.org/?corpus=640966db07e54b46ddc4da5c4a212b87&stopList=keywords-c39ef537489bb230f403cdbcce0dc21e&whiteList=&visible=25&fontFamily=Arial,%20Helvetica,%20sans-serif&view=Cirrus>

(n=561)sendo considerada até a 5ª conexão mais relevante, visto que as demais eram pouco expressivas e não forneciam indicações conclusivas. Foi excluído o termo repetitivo “digitais” da Figura 11.

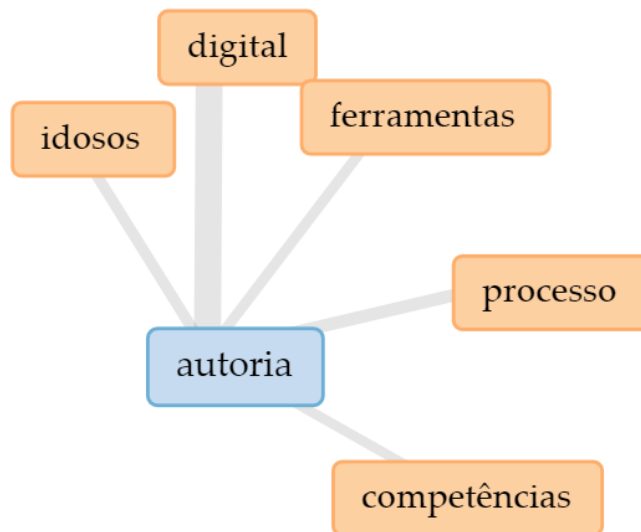
Figura 5: Ilustração de coocorrência da palavra-chave idosos com ênfase nas suas 5 principais conexões.



Fonte: a autora (2022)

É possível corroborar a análise feita anteriormente com relação à nuvem de palavras, no qual, fica explícita a conexão entre a inclusão digital de idosos no processo de ensino e aprendizagem das tecnologias digitais. Dessa forma, elas podem contribuir na construção de competências voltadas a esse contexto pelo público sênior. Assim, é possível observar que os autores dos artigos selecionados compreendem a autoria digital como associada a um processo relacionado às competências que pode ser construído por idosos ao utilizar ferramentas para esta finalidade educacional, conforme ilustra a Figura 12.

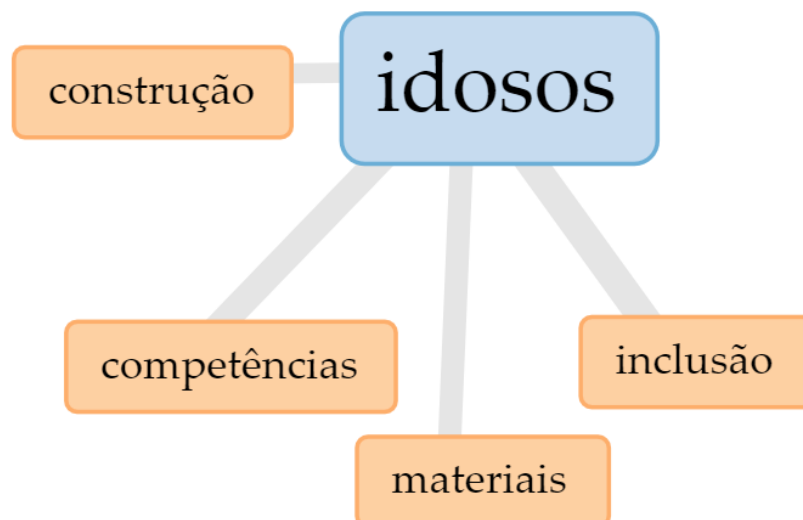
Figura 6: Ilustração de coocorrência da palavra-chave autoria com ênfase nas suas 5 principais conexões.



Fonte: a autora (2022)

A Figura 13 referente aos idosos (n=387) ilustra a capacidade que esse público tem de construir competências e seus respectivos conhecimentos, habilidades e atitudes por meio da inclusão digital. Com relação à criação de materiais ressalta-se a necessidade de desenvolver e/ou aprimorar competências voltadas a este contexto.

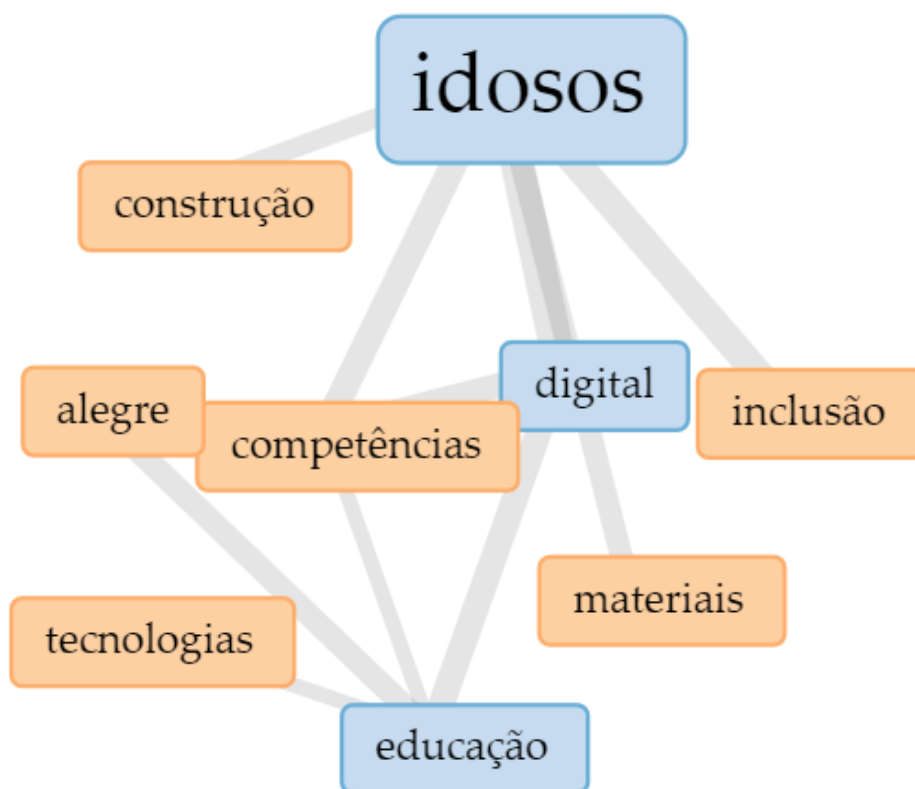
Figura 7: Ilustração de coocorrência da palavra-chave competências com ênfase nas suas 5 principais conexões.



Fonte: a autora (2022)

Por fim, foi gerada uma ilustração com as três palavras-chaves principais⁹: digital, idosos e educação. A palavra-chave “idosos” está ligada diretamente aos seniores e ao contexto digital, evidenciando a necessidade de mapeamento para identificar as competências específicas voltadas a autoria deste público referente aos materiais digitais. Dessa forma, o vocábulo idosos está associado diretamente às competências por intermédio da educação e digital conforme explicita a Figura 14.

Figura 8: Ilustração de coocorrência das palavras-chaves principais com ênfase nas suas 5 principais conexões.



Fonte: a autora (2022)

A partir disso, foi possível perceber uma lacuna em relação à conexão de competências e autoria digital. Observa-se que o termo autoria nos estudos selecionados fizeram poucas relações diretas com as competências, mas estabelecem conexões com idosos nesse processo de inclusão digital. Nesta pesquisa, compreende-se e corrobora-se com o estudo de A7 no qual a autoria digital é uma competência. Assim, o processo mencionado pelos

⁹Os resultados do gráfico das três palavras-chaves principais podem ser vistas de modo interativo neste link <https://voyant-tools.org/?corpus=640966db07e54b46ddc4da5c4a212b87&stopList=keywords-c39ef537489bb230f403cdcbce0dc21e&query=digital&query=idosos&query=educa%C3%A7%C3%A3o&mode=corpu>

autores se refere à construção da competência autoria digital que ocorre em um âmbito educacional. Desta forma, a próxima seção é destinada para a apresentação dos estudos realizados sobre produção de filme e/ou vídeo por idosos.

6.2 PESQUISAS SOBRE PRODUÇÃO DE FILME E/OU VÍDEO POR IDOSOS

Inicialmente, foram identificados 786 artigos através da inserção dos textos de busca nos 9 repositórios e revistas definidas. Após aplicar os 5 filtros de busca restaram 519 estudos. O volume de artigos obtidos nessa atividade contou com a aplicação dos critérios de inclusão e exclusão, sendo que 1 artigo foi do Science Direct e rejeito pelo critério CE3; 2 da ACM rejeitados pelo critério CE3; 6 do SABI rejeitados pelos critérios: CI6 (3 artigos), CE3 (3 artigos); 506 Google Acadêmico sendo rejeitados pelos seguintes critérios: CI2 (4 artigos), CI3 (262 artigos), CI5 (1 artigo), CE1 (2 artigos), CE2 (16 artigos), CE4 (60 artigos), CE6 (3 artigos), CE7 (1 artigo), CE8 (16 artigos) e CE9 (19 artigos). Assim, no total 2 artigos (Google Acadêmico) foram selecionados. Cabe destacar que esta revisão foi realizada até o dia 10 de setembro de 2022. Nesse sentido, o Quadro 4, sintetiza estas informações.

Quadro 4: Quantidade de artigos da revisão sistemática da literatura sobre Produção de filmes e/ou vídeos por idosos

Produção de filmes e/ou vídeos por idosos no contexto educacional				
Repositório	Quantidade de artigos retornados na consulta			
	Sem aplicação de filtros	Apenas com aplicação de filtros de tempo (2015-2022)	após aplicação de critérios de inclusão e exclusão	Artigos selecionados
ACM	4 https://bit.ly/3qx63Nc	4	0	0
Science Direct	1 https://bit.ly/3baQPJq	1	0	0
Scielo	0 https://bit.ly/39Oauwb	0	0	0
Scopus	0	0	0	0
Google Acadêmico	766 https://bit.ly/38XBs5k	508 https://bit.ly/3CWFgDi	2	2
Revista Estudos Interdisciplinares sobre o Envelhecimento	0 https://bit.ly/39NFxZ1	0	0	0
Sabi	15 https://bit.ly/398I3ZU	6	0	0
Revista Ciência & Educação	0 https://bit.ly/3r9KJxp	0	0	0
Educação em revista	0 https://bit.ly/38VGak3	0	0	0

Fonte: a autora (2022)

Em seguida, os artigos selecionados tiveram os dados extraídos. Assim, os 2 artigos sobre Produção de filmes e/ou vídeos por idosos que foram selecionados são apresentados no Quadro 5.

Quadro 5: Lista de artigos aceitos para a RSL sobre Produção de filmes e/ou vídeos por idosos

Código do artigo	Ano	Referência	Resumo
A1	2019	SOUZA, Lucas da Silva; ALMEIDA, Franklin José.; SOUSA, Maria Aparecida Pereira da Silva Sousa.; ALVES, Pedro Manoel Herminio.; BARROS, Aparecida da Silva Xavier Barros. PARÂMETROS PARA ORGANIZAR UMA OFICINA DE VLOG PARA IDOSOS. VI Congresso internacional das licenciaturas. Cointer. PDVL , 2019. Disponível em: < https://cointer.institutoidv.org/inscricao/pdvl/uploads/Anais2020/PAR%C3%82METROS-PARA-ORGANIZAR-UMA-OFFICINA-DE-VLOG-PARA-IDOSOS-.pdf >. Acesso em 30 jan. 2021.	O objetivo do estudo é apresentar as informações necessárias sobre a implementação de oficinas de vlog para idosos. Os autores acreditam que é possível otimizar a produção de vídeos junto a pessoas que ainda não estão acostumadas e/ou sensibilizadas com esse tipo de mídia, como é o caso de muitos idosos.
A2	2019	SLODKOWSKI, Bruna Kin; MACHADO, Leticia Rocha.; MENDES, Jozelina Silva da Silva.; BEHAR, Patricia Alejandra. Autoria digital de cybersêniores: um estudo de caso sobre a construção de vídeos. Informática Na Educação: teoria e prática , Porto Alegre, v. 22, n. 3, p.12-25, set./dez. 2019. Disponível em: < https://seer.ufrgs.br/InfEducTeoriaPratica/artic le/view/86995 > Acesso em: 30 jan 2021.	O artigo investiga de que forma a construção de vídeos autorais contribuem para o envelhecimento ativo e o desenvolvimento da autonomia de cybersêniores em um curso de inclusão digital.

Fonte: a autora (2022)

Portanto, a partir dos resultados encontrados é possível observar que não há estudos que abordem diretamente a construção de filmes e/ou vídeos em *stop motion* por idosos. O estudo A1 não explicita a definição de vídeo utilizada. Dessa forma, indicam que os *vlogs*¹⁰ têm como objetivo o compartilhamento de vídeos de maneira interativa, já que os visitantes podem registrar a sua passagem pelo *vlog* através de comentários (sugestões ou críticas) a respeito das postagens visitadas. Em relação aos aspectos metodológicos que são considerados sobre a produção de vídeos por idosos, Souza et al. (2019, p.9) apontaram que “[...] produzir um vídeo demanda tempo e planejamento, mas não é algo que apenas os profissionais do audiovisual sejam capazes de fazer”. Nesse sentido, explicitam que em oficinas utilizam cinco etapas:

1. Roteirização;
2. Montagem do(s) cenário(s);
3. Captura dos vídeos;
4. Edição;

¹⁰Vlog é semelhante a um blog, porém em vídeo.

5. Publicação.

Em relação aos desafios da produção de vídeo por idosos, os autores (2019) destacam quatro principais dificuldades, são elas: acesso às tecnologias digitais devido à condição de baixa renda; questões relacionadas à baixa escolaridade; questões referentes à idade avançada e, por fim, “[...] sabe-se que muitas pessoas evitam produzir um vídeo por não terem habilidade com o processo de edição” (SOUZA, 2019, p.14). Entretanto, como possibilidades indicam fazer uma lista com os assuntos que idosos têm afinidade para despertar o interesse e motivá-los nesse processo.

Além disso, não ficam explícitas as contribuições deste processo de construção de vídeos por idosos para o envelhecimento e não é abordado limitações, desafios e/ou possibilidade de pesquisa para a área da educação a respeito da temática apresentada.

Em A2, também não fica evidente a concepção de vídeo na perspectiva dos autores. Em relação aos aspectos metodológicos considerados na produção de vídeo por idosos é apontado quatro, são eles:

1. Os idosos têm potencial para produzir diversos tipos de materiais a respeito de temas de seu interesse, incluindo a construção de vídeos;
2. Não é preciso dominar uma linguagem de programação ou conhecer conceitos básicos de design e layout como, por exemplo, a combinação de cores, visto que algumas dessas ferramentas de autoria digital disponibilizam modelos e ideias de layout e design, que são recomendadas ao usuário;
3. Pensar no contexto da inclusão digital de idosos requer considerar estratégias pedagógicas baseadas na questão da autoria digital desse público, pois elas contribuem para sua inclusão;
4. Destacam que a confiança, aliada à motivação para aprender pode contribuir para a superação das dificuldades que eles podem vir a enfrentar, bem auxiliar na efetivação da aprendizagem, que no caso deste estudo, foi a produção de vídeos através do VivaVídeo¹¹.

Nesse sentido, destacaram como desafio sobre a produção autoral de vídeo por idosos a pouca memória nos *smartphones* dos alunos. Apesar disso, apresentam como possibilidades a adoção de estratégias de cada estudante para planejar e desenvolver o vídeo, de acordo com suas limitações, tempo e preferências. Assim, as quatro estratégias usadas pelos participantes

¹¹Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.quvideo.xiaoying&hl=pt_BR&gl=US

formam: 1. Pesquisa e seleção de materiais: participantes iniciaram o projeto optando por fazer primeiro uma seleção de materiais (fotos e músicas) necessários para a construção do vídeo; 2. Revisão dos tutoriais antes de dar início ao projeto: alunos procuraram ler e assistir os tutoriais disponibilizados pelas professoras do curso, para conhecer melhor a ferramenta e suas potencialidades, antes de iniciar seu vídeo; 3. Planejamento e escrita de roteiro: participantes escreveram um roteiro do conteúdo que desejavam utilizar no vídeo para utilizar como guia de sua produção; 4. Pesquisa na internet: alunos pesquisam na internet a fim de coletar ideias antes de fazer o roteiro.

Dessa forma, indicam quatro contribuições da produção de vídeos por idosos relacionados ao seu envelhecimento:

1. A busca por novas aprendizagens e conhecimentos pode contribuir também no processo de educação permanente, vista como um importante recurso na manutenção das capacidades físicas e cognitivas;
2. A autoria digital pode auxiliar tanto no desenvolvimento da autonomia quanto no envelhecimento ativo através das produções de vídeos;
3. A criação autoral pode auxiliar na autovalorização e autoestima dos idosos;
4. A produção de vídeos pode auxiliar para a inserção ativa dos idosos numa sociedade tecnológica, já que permite que os mesmos se tornem protagonistas do processo.

No que tange às oportunidades de pesquisas para área da educação mencionam que os idosos estão se interessando cada vez mais pelas tecnologias digitais (computador, *notebook* e *smartphones*) e, por isso, “[...] esse contexto aponta para novos desafios na educação de idosos em diferentes áreas, como a cultural, a econômica, a tecnológica e a educacional” (SLODKOWSKI *et al.*, 2019, p.13).

Nesse sentido, a partir da mineração textual foi possível encontrar 14.261 termos e suas repetições. Dentre eles, as 25 palavras-chave, ou seja, aquelas com maior quantidade de frequência são: *Digital* (n=98), *Idosos* (n=90), *Vídeo* (n=80), *Educação* (n=62), *Autoria* (n=53), *Produção* (n=48), *Inclusão* (n=35), *Processo* (n=34), *Internet* (n=32), *Materiais* (n=32), *Informática* (n=28), *Youtube* (n=28), *Vida* (n=26), *Tecnologias* (n=26), *Roteiro* (n=26), *Conteúdo* (n=22), *Desenvolvimento* (n=21), *Idade* (n=21), *Oficina* (n=21), *Produzir* (n=20), *Ferramenta* (n=19), *Autor* (n=19), *Construção* (n=19), *Alegre* (n=19),

Aprendizagem (n=18). A Figura 15 apresenta a nuvem de palavras¹² construída a partir desses termos.

Figura 9: Nuvem de palavras-chave dos artigos aprovados



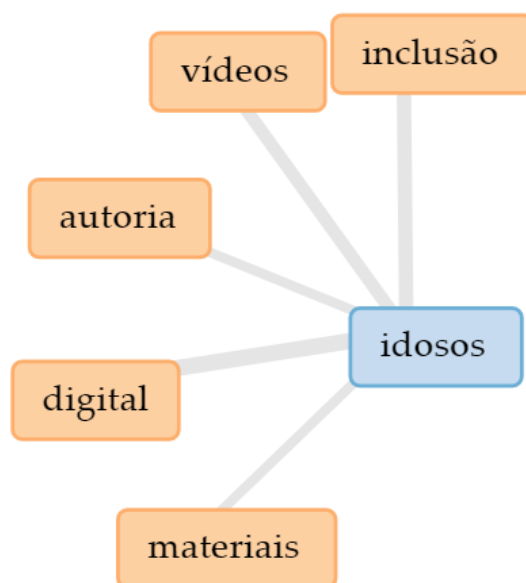
Fonte: a autora (2022)

A nuvem de palavras evidencia que a inclusão digital de idosos pode ocorrer por meio da produção de vídeos que estão relacionados com o processo de autoria. Além disso, é possível perceber que ocorrem por meio de oficinas ou cursos de inclusão digital, sendo necessário acesso à internet e ferramentas voltadas a este objetivo. A palavra roteiro fica próxima a vídeo e educação, o que nos permite inferir a relevância desta etapa na criação do conteúdo.

Ao mesmo tempo, foi obtida a ilustração de coocorrência das palavras-chave da nuvem (Figura 15). Esse gráfico representa uma rede de conexões entre termos que aparecem conjuntamente com maior frequência. Assim, por meio deles é possível identificar padrões textuais que auxiliam na obtenção de respostas para uma ou mais questões de pesquisa. A palavra que ficou em evidência foi idosos (n=90) até a 5ª conexão mais relevante, visto que as demais eram pouco expressivas e não forneciam indicações conclusivas. A Figura 16 abaixo expressa essas correlações.

¹²O resultado pode ser acessado em: <https://voyant-tools.org/?corpus=3e0ac0a9188ea0bb8bb68352fc7483f7&stopList=keywords-5347ceb6511584ff4c406f78020020d2&whiteList=&visible=25&view=Cirrus>

Figura 10: Ilustração de coocorrência da palavra-chave idosos com ênfase nas suas 5 principais conexões.

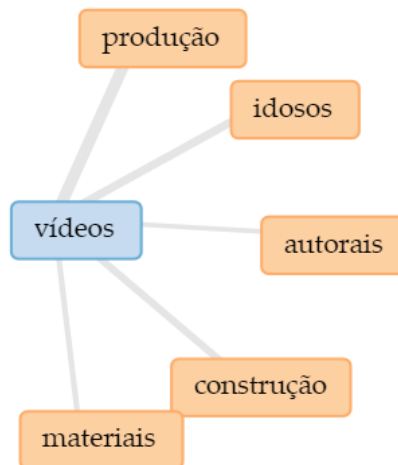


Fonte: a autora (2022)

A partir da Figura 16 é possível observar a relação direta da inclusão digital de idosos através da criação de vídeos, isto é, materiais digitais, com a autoria. Assim, corrobora-se com Branco (2017) ao definir os materiais digitais como qualquer conteúdo produzido através dos recursos das tecnologias digitais ou em ferramentas de autoria digital como, por exemplo, vídeos, sites, apresentações de PowerPoint, mapa conceitual, aplicativos, histórias em quadrinho e entre outros. Entende-se que cada material digital pode contribuir de diversos modos no processo de envelhecimento e, por isso, torna-se relevante o estudo específico de filmes e/ou vídeos, visto que são materiais audiovisuais e existem poucas investigações nesta área relacionadas ao público sênior.

Por outro lado, em se tratando do termo vídeo (n=80) os verbos construção e produção são utilizados como sinônimos neste processo e vídeos com materiais o que reflete a visão evidenciada acima por Branco (2017). Ademais, vídeos autorais se conectam com idosos o que infere a potencialidade deste público para o contexto educacional que podem ser ilustradas na Figura 17.

Figura 11: Ilustração de coocorrência da palavra-chave vídeo com ênfase nas suas 5 principais conexões

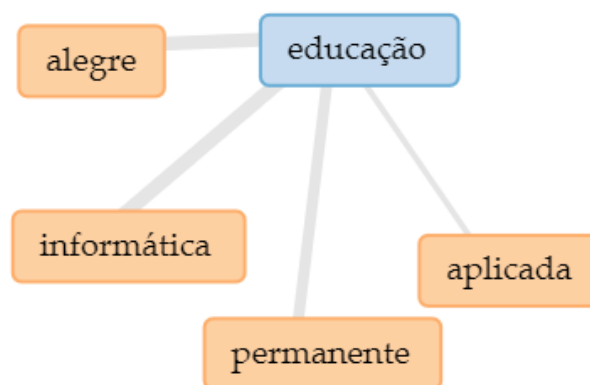


Fonte: a autora (2022)

No que tange à educação na Figura 18, percebe-se a conexão do termo permanente, isto é, com o público idoso. A educação permanente é compreendida como um sinônimo da aprendizagem ao longo da vida definida pela UNESCO (2010) como uma educação que abre possibilidades a todos

[...] com vários objetivos: oferecer uma segunda ou terceira oportunidade; dar resposta à sede de conhecimento, de beleza ou de superação de si mesmo; ou, ainda, aprimorar e ampliar as formações estritamente associadas às exigências da vida profissional, incluindo as formações práticas (UNESCO, 2010, p.32).

Figura 12: Ilustração de coocorrência da palavra-chave educação com ênfase nas suas 5 principais conexões.



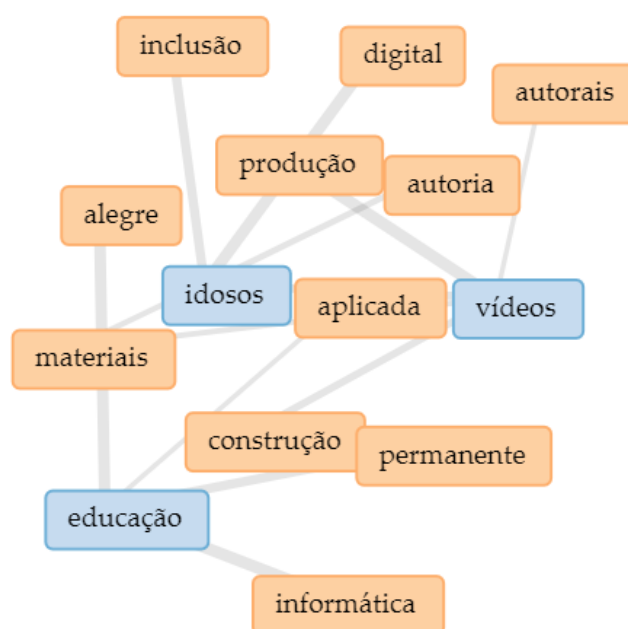
Fonte: a autora (2022)

Os termos informática, aplicada e alegre se ligam a educação permitindo interpretar que a informática aplicada à educação pode ser um processo prazeroso no contexto da aprendizagem ao longo da vida. Assim, a capacidade de usar as tecnologias digitais oportunizam aos idosos a sensação de participação ativa e competente contribuindo para sua autoestima e satisfação de vida (DOLL; CACHIONI; MACHADO, 2016).

Nessa perspectiva, corrobora-se com Alves (2013, p.106) ao refletir acerca da aprendizagem com a alegria e para isso, vincula a relevância dos sentidos, pois “[...] a aprendizagem é uma função do viver. A gente aprende para sobreviver e para viver melhor, com alegria. Mas a vida tem a ver com a relação direta do corpo com o seu meio. Por isso a aprendizagem começa com os sentidos: o ver, o ouvir, o cheirar, o tocar, o gostar”.

Por fim, a Figura 19¹³ representa a síntese dos conceitos principais.

Figura 13: Ilustração de coocorrência das principais palavras-chave com ênfase nas suas 5 conexões.



Fonte: a autora (2022)

Desse modo, o termo “idosos” está vinculado a vídeos, inclusão digital e autoria, o que permite inferir que em ambos os estudos a concepção é de que esse público pode ser incluído por meio da criação de vídeos num processo de autoria. Por outro lado, a concepção

¹³ Os resultados do gráfico das três palavras-chaves principais pode ser visto de modo interativo neste link: <https://voyant-tools.org/?corpus=3e0ac0a9188ea0bb8bb68352fc7483f7&stopList=keywords-5fcc36d7c08f31ca37cfb90b61235f89&query=educa%C3%A7%C3%A3o&query=v%C3%ADdeos&query=idosos&mode=corpus&view=CollocatesGraph>

de educação se relaciona a educação permanente através da informática aplicada neste contexto tornando-o alegre. Nesse sentido, o vídeo autoral se insere na questão da construção pelos mais velhos que é o cerne neste processo. Em relação a esta experiência de produção de vídeos por estudantes Ribeiro e Boll (2020, p.48) afirmam que é

rica, complexa e que aproxima educandos e educadores. Ao mesmo tempo que emana prazer e alegria, nos exige uma postura ética e séria. A imagem... A palavra... A ação... se tornam registros que nos possibilitam ampliar a repercussão e revisitar o momento vivido ou criado. E isto é de extrema importância para a formação do sujeito: seja ele criança, jovem ou adulto.

Ademais se observou que nenhum trabalho abordou a criação de filmes pelos idosos e não explicitou a diferença conceitual entre vídeo e filme. Nessa perspectiva, é tênue diferenciá-los, visto que existem muitas similaridades. De acordo com Stadler (2019) o vídeo é um “sistema híbrido, que opera com distintos códigos significantes, importados do cinema, do teatro, da literatura, do rádio e da computação gráfica”. Assim, no vídeo as linguagens (visual, falada, musical e escrita) são somadas e interagem superpostas por isso nos atingem “por todos os sentidos e de todas as maneiras” (MORAN, 2015, p. 55).

Por outro lado, o filme, segundo Gerbase (2017) é uma sequência de imagens em movimento que conta uma história sendo desinteressante o tempo de duração, porque o desafio é encantar o espectador. Em consonância com esta definição, Migliorin (2015, p.157) indica que “[...] é uma forma de olhar e construir o mundo”. Em síntese, ambos utilizam a linguagem audiovisual para expressar uma ideia. Entretanto, percebe-se como diferença, o objetivo dessas produções, por exemplo, em geral os filmes contam uma história, utilizam gêneros e técnicas cinematográficos para sua realização. Por outro lado, os vídeos também podem usar a linguagem audiovisual, mas não necessariamente, possuem todas as características de um filme como conflito,clímax e desfecho.

É notória a escassez de produções acadêmicas que englobam a temática de filmes e/ou vídeos produzidos pelo público sênior. Assim essa carência, indica que é um campo com muitas possibilidades de investigação. Portanto, constata-se que as publicações encontradas podem contribuir na análise das possíveis contribuições da Autoria Digital para a qualidade de vida de idosos. A seguir é evidenciada a metodologia que foi adotada nesta pesquisa com o intuito de responder aos objetivos propostos.

7. METODOLOGIA

Não há ensino sem pesquisa e pesquisa sem ensino (FREIRE, 2015, p.30).

Este capítulo apresenta o tipo de pesquisa utilizada neste estudo, a caracterização do perfil dos participantes e as etapas desenvolvidas. Desse modo, a próxima seção descreve a referida investigação, a abordagem e os instrumentos para coleta de dados.

7.1 CARACTERIZAÇÃO DO ESTUDO

A metodologia deste estudo 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). Assim, de acordo com Yin (2016), esse tipo de investigação permite representar as visões e perspectivas dos participantes na qual a captura desses dados elucida evidências, significados ou fatos reais. Portanto, 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 pesquisa capaz de ser abrangente em um contexto da vida real, permitindo buscar com profundidade as singularidades dentro do grupo (YIN, 2015). Dessa forma, segundo Yin (2015, p.17), essa metodologia é empírica com intuito de “[...] investigar um fenômeno contemporâneo (“o caso”) em profundidade e em seu contexto de mundo real, especialmente quando os limites entre o fenômeno e o contexto puderem não ser claramente evidentes”.

O estudo foi realizado com alunos idosos em um curso à distância ofertados pela Unidade de Inclusão Digital (UNIDI) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Portanto, o estudo de caso investigado nesta pesquisa é o curso CineSênior e seus respectivos módulos I e II. Nesse sentido, é relevante conhecer o público-alvo do estudo. Para tanto, na subseção seguinte são apresentados os sujeitos da pesquisa e suas características.

7.2 SUJEITOS DA PESQUISA

Nesta seção são apresentados os sujeitos e os critérios de inclusão para participação desta pesquisa. Assim, o público alvo foi dividido em dois grupos. O primeiro é de idosos

que participaram de um curso referente à criação de filmes utilizando a técnica de *stop motion*.

Dessa forma, os idosos do Curso CineSênior contemplaram os seguintes critérios:

- 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) (apêndice A);
- f) Assinar o Termo de Autorização de uso de Imagem e Voz do Curso CineSênior (apêndice B).

O TCLE foi entregue aos participantes a fim de formalizar o estudo e possibilitar a escolha de participar – ou não – desta investigação (Apêndice A). Para atender às questões éticas, todos os participantes foram informados sobre o projeto, objetivos pretendidos e a metodologia que foi utilizada. Além disso, foi salientada a questão da privacidade das informações fornecidas pelos idosos, bem como, ressaltado que suas identidades serão mantidas em sigilo. Desse modo, para preservar o anonimato dos participantes do estudo, foi utilizada a sigla “I”, seguida de um numeral para se referir a cada participante idoso.

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. Para tanto, foi entregue aos participantes o Termo de Autorização de uso de Imagem e Voz do Curso CineSênior (Apêndice B).

Por outro lado, o segundo, é um grupo de especialistas que avaliaram a competência “Criação de filmes em *stop motion*”. Dessa forma, os critérios para participação da pesquisa foram:

- a) Ter interesse/pesquisar acerca das competências, competências digitais, inclusão digital de idosos, *stop motion*, cinema ou gerontologia;
- b) Responder ao questionário enviado de forma on-line (Apêndice D). Além disso, responder o TCLE que consta junto com o questionário;
- c) Ter interesse e/ou atuar com o público sênior.

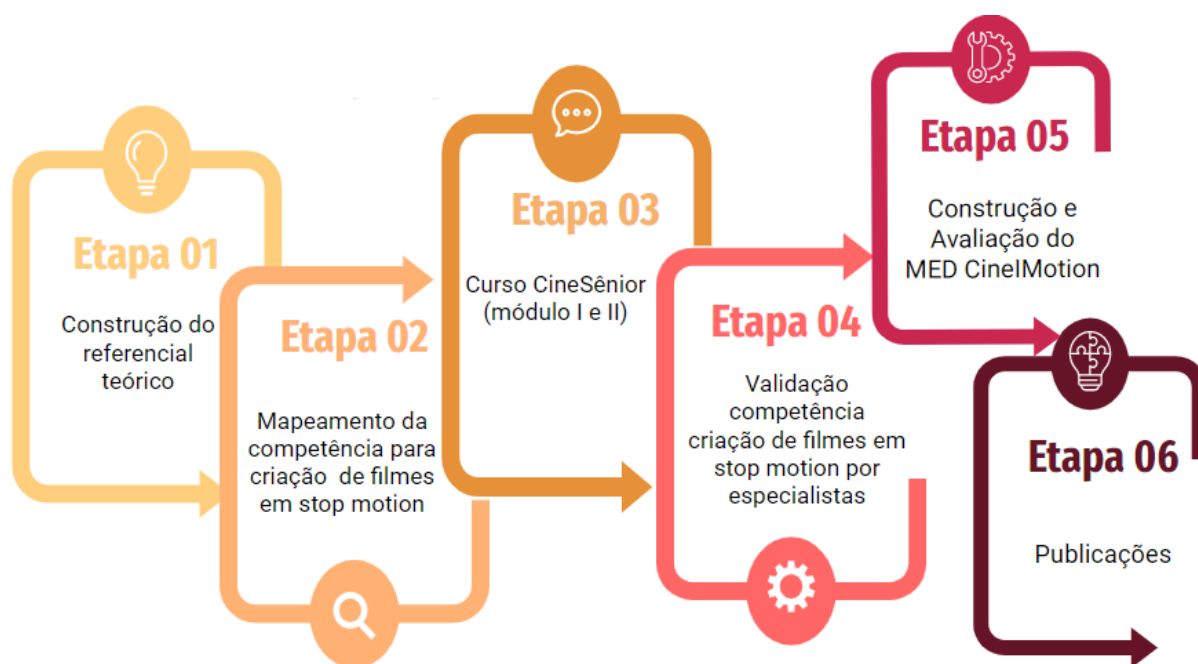
Cabe ressaltar que suas identidades serão mantidas em sigilo. Portanto, a fim de preservar o anonimato desse grupo de participantes, foi utilizada a sigla “E”, seguida de um numeral para se referir a cada participante especialista.

Na seção a seguir, são expostas as etapas do desenvolvimento da pesquisa.

7.3 ETAPAS DE DESENVOLVIMENTO DA PESQUISA

A presente pesquisa está estruturada em 6 etapas ilustradas na Figura 20.

Figura 140: Etapas de desenvolvimento da metodologia.

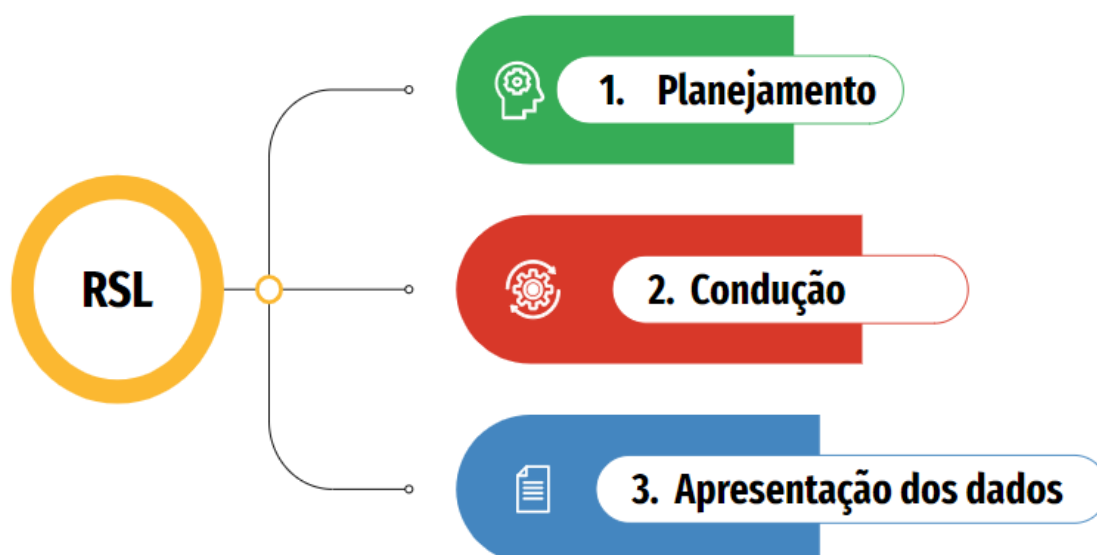


Fonte: a autora (2022)

A seguir são detalhadas as etapas da pesquisa.

Etapa 1– Construção do referencial teórico: Esta etapa foi voltada à revisão sistemática da literatura (RSL) a respeito de dois temas: autoria digital e a produção de filmes e/ou vídeos por idosos. Desse modo, a RSL visa identificar lacunas nas temáticas atuais com o intuito de sugerir áreas para futuras investigações e estruturar novas pesquisas (KITCHENHAM, 2007). Portanto, para realizar estas duas revisões sistemáticas da literatura foram seguidos três passos propostos por Kitchenham e Charters (2007), como pode ser visto na Figura 21.

Figura 15: Passos da revisão sistemática da literatura



Fonte: a autora (2022) adaptado de Kitchenham e Charters (2007)

No primeiro ocorreu a identificação da necessidade de uma revisão sistemática para a área da Educação. No segundo, a condução, teve como finalidade identificar e filtrar apenas artigos relevantes aos objetivos deste estudo. Ainda nela, realizou-se também a extração dos dados dos estudos selecionados. Por fim, o último passo, foi a apresentação dos dados. Nela os mesmos foram analisados a fim de responder às questões de pesquisas das duas RSL.

Para isso, utilizou-se como fonte de pesquisa 5 bases internacionais (ACM¹⁴, Science Direct¹⁵, Scielo¹⁶, Google Acadêmico¹⁷ e Scopus¹⁸) e 4 nacionais (Revista Estudos Interdisciplinares sobre o envelhecimento¹⁹, SABI²⁰, Revista Ciência e Educação²¹ e Educação em Revista²²), através da combinação de termos relacionados à temática do estudo que foram aplicados nos títulos, resumos e palavras-chave dos artigos durante as consultas.

A pesquisa sobre "Autoria digital de idosos" considerou as seguintes expressões de busca: "competência digital" OR "autoria digital" AND "idoso"; "digital competence" OR "digital authorship" AND "elderly"; "competencia digital" OR "autoría digital" Y "ancianos".

A seleção de artigos sobre "Autoria digital de idosos" foi realizada por meio de

¹⁴Disponível em: <https://dl.acm.org/>

¹⁵Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/>

¹⁶Disponível em: <https://scielo.org/>

¹⁷Disponível em: <https://scholar.google.com.br/?hl=pt>

¹⁸Disponível em: <https://www.scopus.com/>

¹⁹Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/RevEnvelhecer/search>

²⁰Disponível em: <https://sabi.ufrgs.br/>

²¹Disponível em: <https://www.fc.unesp.br#!/ciedu>

²²Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/edrevista/index>

critérios de inclusão e de exclusão conforme especificam os passos de Kitchenham e Charters (2007). Para tanto, foram aplicados na RSL Autorial Digital 6 critérios de inclusão:

(i) O artigo aborda as competências digitais e/ou a Autorial Digital no contexto da educação de idosos como temática principal;

(ii) Artigo publicado no intervalo de tempo escolhido para a análise;

(iii) Artigo publicado em revistas científicas;

(iv) Artigo no idioma Inglês, português ou espanhol;

(v) Acesso gratuito ao texto completo;

(vi) O termo de busca está presente em pelo menos um dos seguintes metadados do artigo: título, resumo ou palavras-chave;

Já os critérios de exclusão foram 4:

(i) O artigo não é um estudo primário (ex. revisões sistemáticas e mapeamentos sistemáticos);

(ii) Artigo duplicado (apenas o mais atual será incluído);

(iii) Artigo não aborda o público-alvo (idosos)

(iv) O artigo não aborda as competências digitais e/ou a Autorial Digital no contexto da educação de idosos como temática principal.

Para identificar as informações sobre a temática "Autorial digital de idosos" foram definidas as seguintes questões de pesquisas na etapa de condução:

- *QP1*. O que os autores entendem por Autorial Digital?
- *QP1a*. O que os autores entendem por Competências?
- *QP1b*. Quais características/aspectos dos idosos são consideradas nos estudos sobre a Autorial Digital em relação ao contexto educacional?
- *QP2*. Quais as principais limitações, desafios e oportunidades de pesquisa relacionadas a área de educação?

Em relação às pesquisas sobre "Produção de filme e/ou vídeo por idosos", foi realizada utilizando as seguintes expressões de busca: "produção de vídeos" OR "produção de filmes" AND "idoso"; "videoproduction" OR "filmproduction" AND "Elderly"; "producción de video" O "producción de películas" Y "personas mayores". Quanto à seleção de artigos, foi realizada por meio de critérios de inclusão e de exclusão, conforme especificam as diretrizes de Kitchenham e Charters (2007).

No que se refere à RSL Produção de filmes e/ou vídeos, os critérios de inclusão foram

os mesmos 6 mencionados acima, contudo trocando apenas o primeiro:

(i) O artigo aborda a produção de filmes e/ou vídeos por idosos no contexto da educação como temática principal.

Os critérios de exclusão foram 4, sendo os mesmos citados acima, porém substituindo apenas o último:

(iv) O artigo não aborda a produção de filmes e/ou vídeos por idosos no contexto da educação como temática principal.

Desse modo, a fim de identificar as informações sobre a temática "Produção de filmes e/ou vídeos por idosos" foram definidas as seguintes questões de pesquisas na etapa de condução:

- *QP1*. O que os autores entendem por filme e/ou vídeo produzido por idosos?
- *QP1a*. Quais aspectos metodológicos são considerados nos estudos sobre a produção de filmes e/ou vídeos por idosos?
- *QP2*. Quais possibilidades e desafios foram destacados nas pesquisas sobre a produção autoral de filmes e/ou vídeos por idosos?
- *QP2a*. Quais as contribuições da produção de filmes e/ou vídeo para o envelhecimento?
- *QP2b*. Quais as contribuições e/ou desafios da produção de filmes e/ou vídeo em *stop motion* para o envelhecimento?
- *QP3*. Quais as principais limitações, desafios e oportunidades de pesquisa relacionadas a área de educação?

Além disso, em ambas RSL, foram utilizados cinco filtros de busca:

(i) Últimos sete anos (2015 a 2022);

(ii) Em inglês, português ou espanhol;

(iii) Somente artigos revisados por pares em revistas;

(iv) Acesso público ou disponível por meio do portal de periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) via Comunidade Acadêmica Federada (CAFe);

(v) Educação, Informática na Educação, Gerontologia.

Em seguida, os artigos selecionados tiveram os dados extraídos. Para isso, foram utilizadas duas estratégias de extração: a aplicação de um formulário de extração²³ e a mineração textual. Na primeira, os artigos foram lidos por completo a fim de responder às questões de pesquisa. Na segunda, utilizou-se a ferramenta de mineração de textos Voyant Tools²⁴ devido a sua capacidade de sintetizar palavras-chave e criar relações entre termos mais frequentes dos artigos selecionados. O procedimento de extração dos dados através do Voyant Tools utilizou as seguintes etapas:

- (i) seleção do formato de apresentação dos dados compilados;
- (ii) envio dos artigos para a ferramenta realizar o processamento e análise;
- (iii) remoção das palavras repetidas ou sem sentido (*stopwords*)²⁵
- (iv) obtenção dos padrões identificados. Para analisar os dados obtidos neste processo, foi utilizada a nuvem de palavras e ilustração de coorrência que auxiliaram na resolução das questões de pesquisa desta revisão sistemática da literatura.

Dessa forma, os referenciais teóricos deste estudo serão baseados nas áreas de Educação, Gerontologia, Cinema e Competências Digitais. Assim, serão discutidas as seguintes temáticas: a) Educação, envelhecimento, qualidade de vida, inclusão digital, *stop motion* e cinema; b) competências digitais e educação permanente.

Etapa 2– Mapeamento da competência para criação de filmes em *stop motion*:A partir dos dados da etapa 1 foi possível realizar um mapeamento prévia da competência específica “Criação de filmes em *stop motion*” com base na literatura. Em seguida, foram identificados os conhecimentos, habilidades e atitudes necessárias para a construção do filme em *stop motion* por idosos, conforme descrito na próxima etapa. Logo, foi realizado um cruzamento entre esses CHA complementando a definição e elementos da competência específica.

²³O formulário de extração pode ser encontrado neste link <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1N6GV2zUieuewLoLATHUmDslAZOndwN1KDNCAaXc28VY/edit#gid=0>

²⁴Voyant Tools é uma ferramenta de mineração de texto que pode auxiliar o pesquisador na análise dos dados por meio dos recursos de sintetizar palavras-chave e criar relações entre termos mais frequentes dos artigos selecionados. Disponível em: <https://voyant-tools.org/>

²⁵Foram removidos 486 termos que estavam repetidos ou com suas variações no plural e singular. A lista abaixo contém os principais: 01, 1, 11, 2, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2019, 2020, 3, 4, a, acho, adeus, agora, ah, ainda, algo, algumas, alguns, ali, além, and, ano, anos, antes, análise, ao, aos, apenas, apoio, aprender, após, aquela, aquelas, aquele, à, aí, aqui, aquilo, área, artigo, as, às, assim, até, atividades, atrás, através, aula, aulas, baixo, bastante, bem, boa, boas, bom, bons, brasil, breve, c, cá, cada, caso, casos, catorze, cedo, celular, cento, certamente, certeza, certo, cima, cinco, coisa, coisas, com, como, conselho, contra, custa, d, da, dá, dados, dão, daquela, desenvolvimento, digitais, disponível, dispositivos, e, é, ela, elas, elderly, entendi, gastão, http, https, idade, idosas, mail, p, participante, participantes.

Etapa 3– Curso CineSênior (Módulo I e II): 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 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, no curso, o ambiente virtual de aprendizagem Rede Cooperativa de Aprendizagem (ROODA)²⁶ e os conteúdos das aulas publicados em uma página na internet, disponível no endereço <https://sites.google.com/view/cineseniormodulo1/aulas-e-atividades/1-bem-vinds-ao-curso-cines%C3%AAnior>. Na coleta de dados, foram aplicados dois questionários com o público sênior:

- Avaliação da CD Autoria²⁷ (Apêndice E) a fim de que os participantes avaliassem a “Competência Autoria Digital”;
- *Stop motion*²⁸ (Apêndice F) para identificar os conhecimentos prévios em relação ao *stop motion* elaborados no Google Forms que podem ser encontrados nos apêndices.

A partir desses dados, foi possível mapear o CHA da competência específica "Criação de filmes em *stop motion*" conforme mencionado na etapa 2 desta metodologia.

O curso foi planejado com 36 aulas, ou seja, totalizando 108h na modalidade a distância, sendo divididos em dois módulos com 54h cada. Dessa forma, foram organizadas duas turmas uma nas terças-feiras e outra nas quintas-feiras a fim de acompanhar com mais qualidade os alunos visando um ensino personalizado. Cabe ressaltar que o curso é ofertado pela extensão da UFRGS, sendo gratuito e com certificação aos participantes. Assim, em relação aos encontros síncronos, ocorreram através da plataforma Google Meet²⁹ com duração de 1h nas terças e quintas das 10h às 11h da manhã. 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

²⁶O ROODA é um ambiente virtual de aprendizagem desenvolvido pelo Núcleo de Tecnologia Digital Aplicada à Educação (NUTED) da UFRGS, em 2000. O AVA foi fundamentado na concepção epistemológica interacionista de Piaget (1973) na qual o “[...] participante constrói o conhecimento na interação entre os diferentes objetos do ambiente virtual (funcionalidades, materiais publicados, aulas, etc.) e os demais sujeitos (professores, tutores e alunos). A aprendizagem configura-se, então, como uma construção e interação coletiva/individual” (LONGARAY; BEHAR; LONGHI, 2012 p. 4). O ROODA encontra-se disponível no endereço <<https://ead.ufrgs.br/rooda/>>.

²⁷Disponível em: <<https://forms.gle/Wh4JGBc1AALLfS5T8>>

²⁸Disponível em: <<https://forms.gle/m1DJU6hGUj8gAxTGA>>

²⁹Disponível em: <<http://meet.google.com>>.

AVA ROODA e criado grupos de WhatsApp³⁰ para cada turma. O Quadro 6 evidencia o planejamento do curso no módulo I.

Quadro 6: Planejamento do curso CineSênior módulo I

Curso CineSênior		
Módulo I- turmas terças e quinta-feiras. Período de 02/03/2021 a 15/07/2021.		
Objetivo geral: Proporcionar subsídios para idosos construírem um filme em <i>stop motion</i> .		
Objetivos específicos: Escrever um roteiro em <i>storyboard</i> ; conhecer a história, a técnica e algumas dicas para construção dos personagens e cenários.		
Recursos digitais utilizados: Google Meet, ROODA, Aplicativo InShot, câmera fotográfica do <i>smartphone</i> e grupo de WhatsApp.		
Aula	Data	Conteúdo
1	02/03/2021	Apresentação do ROODA
2	09/03/2021	Bem-vind@s aos curso CineSênior
3	16/03/2021	Cinema, que história é essa?
4	23/03/2021	Stop motion, que técnica é essa?
5	30/03/2021	Conversa sobre gêneros de filmes
6	06/04/2021	Elementos importantes de um filme
7	13/04/2021	Construindo um roteiro de filme em stop motion
8	20/04/2021	Plantão de dúvidas sobre o roteiro
9	27/04/2021	Finalizando o storyboard
10	04/05/2021	Construindo cenários
11	11/05/2021	Criando personagens
12	18/05/2021	Apresentação dos cenários e personagens
13	25/05/2021	Exercitando o olhar
14	01/06/2021	Experimentando a técnica de stop motion
15	08/06/2021	Aprendendo edição com InShot
16	15/06/2021	Editando minha cena de stop motion
17	22/06/2021	Plantão de dúvidas edição

³⁰ Disponível em: <<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.whatsapp&view=sales&hl=pt>>.

18	29/06/2021	3,2,1... CineSênior
19	06/07/2021	3,2,1... CineSênior

Fonte: a autora (2022).

O módulo II ocorreu no período de 2021/2, a fim de coletar os dados para o estudo. A proposta foi à criação de filmes em *stop motion* por idosos, contemplando a temática da qualidade de vida na pandemia. Para a edição foi utilizado uma ferramenta de autoria digital gratuita³¹. Nesse momento, foi possível observar e coletar alguns dados através da observação participante no que se referem, principalmente, às concepções de qualidade de vida dos sujeitos e a experiência de autoria por meio da criação do filme. Em relação à competência foram aplicados novamente dois questionários com o público sênior:

- Validação da competência “Criar filmes utilizando a técnica de *stop motion*” (Apêndice G);
- Processo da autoria digital³² (Apêndice H) a fim de analisar o seu processo de autoria digital com intuito de refletir se houveram mudanças na percepção sobre a qualidade de vida através do uso das TD.

O curso foi planejado no mesmo formato do módulo anterior, contendo 18 aulas com 54hs a distância ministrados pela pesquisadora. Dessa forma, foi utilizado o ambiente virtual de aprendizagem Rede Cooperativa de Aprendizagem (ROODA)³³ e os conteúdos das aulas publicados em uma página na internet, disponível no endereço <https://sites.google.com/view/cinesniormdulo2/p%C3%A1gina-inicial>. O Quadro 7 evidencia o planejamento do curso no módulo II.

³¹A ferramenta de autoria utilizada foi o InShot tendo em vista que é um recurso gratuito e intuitivo sendo possível utilizar em dispositivos móveis nas versões Android e iOS. Disponível em: <<https://inshot.com/>>.

³²Disponível em: <<https://forms.gle/c1iWMYysy6BAHfws6>>.

³³Disponível no endereço <<https://ead.ufrgs.br/rooda/>>.

Quadro 7:Planejamento do curso CineSênior módulo II

Curso CineSênior		
Módulo II- turmas terças e quintas-feiras. Período de 27/07/2021 a 07/12/2021.		
<p>Objetivo geral: Proporcionar subsídios para idosos construírem um filme em <i>stop motion</i>.</p> <p>Objetivo específico: Conhecer aspectos relevantes sobre atribuição de autoria e uso gratuito de músicas e imagens.</p> <p>Recursos digitais utilizados: Google Meet, ROODA, Aplicativo InShot, câmera fotográfica do smartphone, grupo de WhatsApp.</p>		
Aula	Data	Conteúdo
1	27/07/2021	Bem-vind@s aos curso CineSênior módulo 2
2	03/08/2021	Socializando dicas sobre cenário e personagens
3	10/08/2021	Dicas para iniciar fotografia do filme completo
4	17/08/2021	Ah, a questão da autoria na música!
5	24/08/2021	Plantão de dúvidas: finalizando cenários e personagens
6	31/08/2021	Relembrando dicas InShot para começar: abertura
7	14/09/2021	Editando meu filme: texto e gravação das falas
8	21/09/2021	Editando meu filme: músicas e efeitos sonoros
9	28/09/2021	Editando meu filme: músicas gratuitas
-	-	Aula Extra: criação de trilhas sonoras (opcional)
10	05/10/2021	Plantão coletivo de dúvidas
11	19/10/2021	Editando meu filme: créditos
12	26/10/2021	Plantão de dúvidas individual InShot
13	09/11/2021	Experiência de ser um autor digital
14	16/11/2021	Escrevendo minha sinopse
15	23/11/2021	Dicas para finalizar meu filme
16	30/11/2021	Finalizando meu filme
17	07/12/2021	Compartilhando meu filme
18	15, 16 e 17/12/2021	Mostra CineSênior

Fonte: a autora (2022)

A divulgação dos filmes criados pelos participantes da pesquisa ocorreu na Mostra CineSênior. Assim, foi um evento de encerramento do curso no qual todos os filmes produzidos pelos alunos foram transmitidos de modo on-line em uma plataforma de *streaming*, ou seja, ao vivo, a fim de que os participantes, amigos, familiares e a comunidade da Faculdade de Educação da UFRGS possam assistir e prestigiar essas produções.

Etapa 4– Avaliação e validação da competência criação de filmes em *stop motion* por especialistas:No módulo I do curso CineSênior, foi mapeada a competência específica conforme relatado na etapa 2 desta metodologia. Assim, em seguida, neste mesmo período, foi enviado um questionário para o grupo de especialistas com o propósito de avaliá-la: Validação da competência “Criação de filmes em *stop motion*”³⁴ (Apêndice D).

Etapa 5– Construção e avaliação do material educacional digital CineIMotion: Esta etapa teve como objetivo desenvolver um material educacional digital (MED) cujo tema é a criação de filmes em *stop motion*. Esse material foi avaliado por idosos na etapa 3. Diante disso, acredita-se que a construção de filmes em *stop motion* pode ser uma possibilidade de instigar Autoria Digital de idosos e, assim, construir competências digitais para atuarem de forma mais autônoma na atual sociedade.

O material educacional digital é “[...] todo material voltado à aprendizagem e que utiliza um ou mais recursos digitais na sua elaboração” (TORREZAN, 2014, p.26). Nessa mesma perspectiva, Machado et al. (2015) definem os MED como todos materiais que possuem uma finalidade educativa e que são disponibilizados no formato digital. Podem ser citados alguns exemplos de MED: páginas *web* (*site*), *blogs*, objetos de aprendizagens (OA), *softwares* educacionais, aplicativos, vídeos, infográficos e entre outros.

Recentemente, Machado (2019) complementou o conceito de MED de Torrezzan (2014) explicitando que

o referido termo é utilizado quando não há necessidade de especificar a natureza do material e, ao mesmo tempo, quando se deseja abranger todas as naturezas de material. Os mais utilizados atualmente são páginas *web*, *blogs*, *wikis*, *softwares* educacionais, objetos de aprendizagem, entre outros (MACHADO, 2019, p.36).

Desse modo, corrobora-se com Machado (2019) que compreende MED na mesma concepção da autora (TORREZAN, 2014). Nesse sentido, o MED intitulado “CineIMotion - Cinema e idosos: produzindo filmes em *stop motion*” possibilita que idosos possam construir

³⁴Disponível em: <<https://forms.gle/6ZvFHQidpUd5TXcD9>>

filmes de maneira autônoma com a técnica de *stop motion*. Esse material foi disponibilizado na internet através de um endereço url. Cabe salientar que o material tem características de responsividade³⁵, possibilitando que o acesso seja gratuito e em múltiplas plataformas como computador e dispositivos móveis (*smartphone/tablet*).

Assim, o MED é composto por cinco módulos que devem ser utilizados em sequência, conforme descrito a seguir:

- **Stop motion que história é essa?** neste módulo são apresentadas as origens e principais características desta técnica de animação;
- **Criando o roteiro:** neste tópico são abordadas dicas para construção de um roteiro no formato *storyboard* voltado aos alunos idosos;
- **Produzindo animações em stop motion:** são indicadas dicas para a criação dos personagens, cenários e iluminação para a criação de filmes em *stop motion* por idosos;
- **Editando meu filme:** são sugeridas ferramentas digitais para edição, dicas de cuidados com a autoria e creativecommons para o público mais velho;
- **Comunidade CineIMotion:** é um espaço para inserção de links com os filmes produzidos por idosos utilizando os passos dos módulos anteriores e com possibilidade de troca de ideias e comentários sobre o processo de construção de filmes em *stop motion*.

Ademais, conta com seus respectivos materiais de apoio e atividades, com **Guia de Utilização** do material, **Créditos** apresentando a equipe desenvolvedora (tanto o grupo pedagógico, design e programação) e **Glossário** com os principais termos encontrados no material (totalidade). O Glossário será em formato *tool tip* que possibilita que o usuário clique na palavra e diretamente apareça a sua definição.

A metodologia adotada na criação deste material é a CONSTRUMED da Torrezzan (2014). Segundo Torrezzan (2014) há cinco etapas a serem seguidas. A primeira é a **Preparação**, ou seja, compreende a organização da equipe de trabalho e definição do tema a ser desenvolvido no material bem como do perfil do público-alvo. A segunda é o **Planejamento** que se refere à elaboração dos conteúdos e práticas educacionais. Nesta etapa o desenvolvimento do conteúdo do MED foi pensado a partir da Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP) para o desenvolvimento do conteúdo do MED a fim de que os idosos pudessem ler, refletir com base na situação problema proposta e resolver

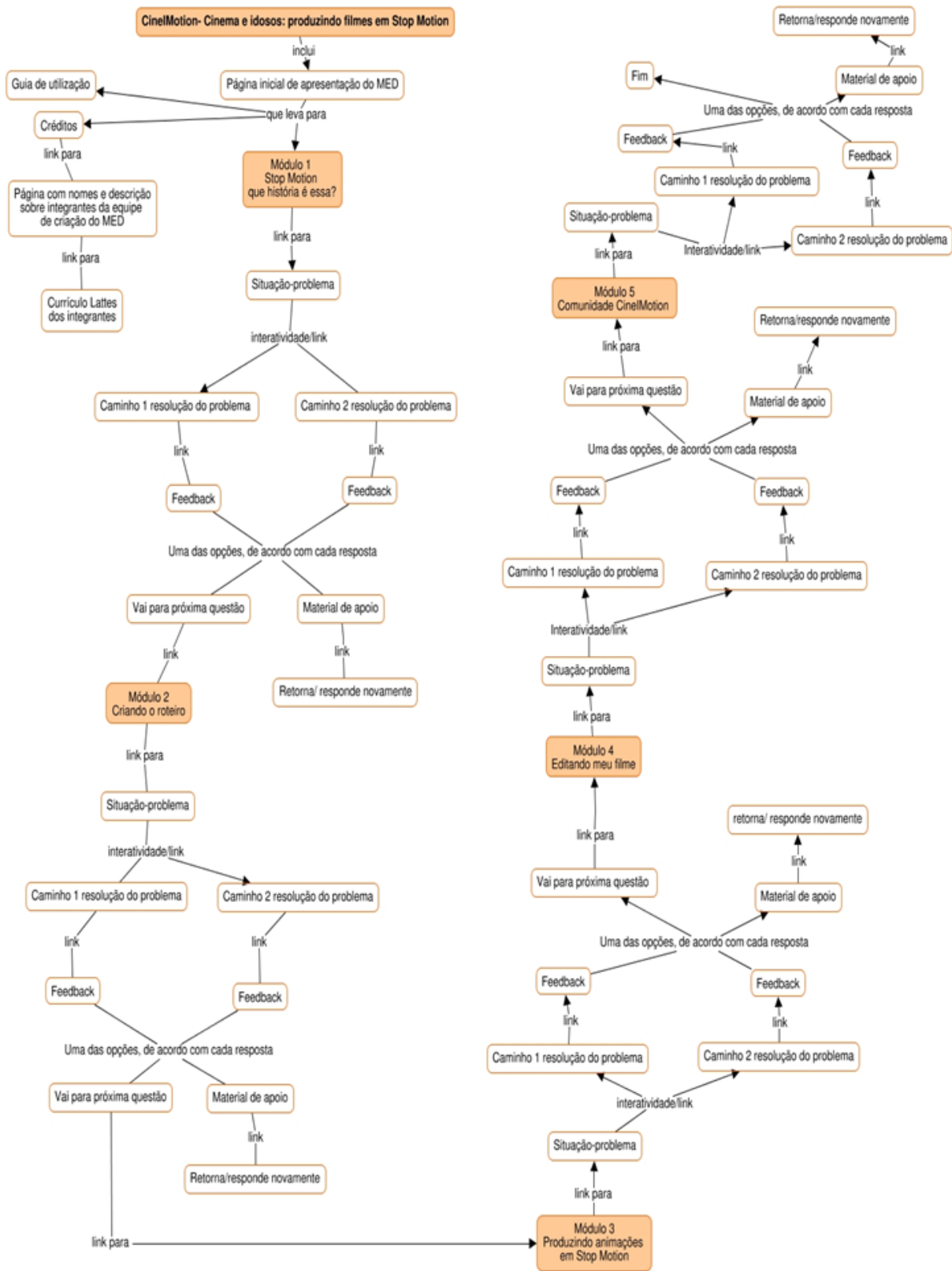
³⁵ A responsividade de acordo com o dicionário online de português é uma “característica do *Design Responsivo* cuja abordagem se destina a elaborar sites para fornecer uma excelente experiência de visualização, leitura e navegação, adaptando-se ao tamanho da tela de variados dispositivos (monitores, celulares etc.)”. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/responsividade/>>. Acesso em 19 jun 2021.

selecionando uma das opções. Em seguida a terceira é a **Implementação**, isto é, a criação do protótipo do MED. A seguir, a **Avaliação**, é destinada a testar a utilização do MED e analisar os ajustes finais. Por fim, a última etapa é a **Distribuição** a qual orienta as formas de armazenar e disponibilizá-lo.

De acordo com Zabala e Arnau (2020), a ABP é um método em que o estudante resolve problemas conforme um assunto ou uma situação do mundo real. Assim, o mesmo se depara com este desafio que o motiva a pesquisar, levantar hipóteses e identificar a necessidade de aprendizagem para compreender o problema e solucioná-lo. Portanto, a ABP contribui para os alunos construírem competências acerca da busca de informações, promoção do pensamento crítico e criativo (ZABALA; ARNAU, 2020). Ademais, cabe ressaltar que no CineIMotion as competências "Autoria Digital" e "Criação de filmes em *stop motion*" também são construídas e/ou aprimoradas, visto que ao longo do processo de aprendizagem os discentes são protagonistas da sua aprendizagem.

Dessa forma, o sênior ao acessar o material irá seguir as orientações de iniciar no módulo 1 e avançar até o 5. Em seguida, ao clicar no módulo se depara com uma situação problema a respeito do assunto do módulo. Portanto, o idoso é desafiado a solucionar uma pergunta que aparecem duas alternativas de respostas. Nas alternativas da letra (a) o sujeito alcança objetivo e segue para o módulo seguinte. Por outro lado, nas alternativas da letra (b) ele recebe a indicação de refletir a partir da indicação de acesso ao material de apoio para responder novamente o problema. E, após refletir e verificar que havia errado na resposta avança para o próximo módulo. O mapa de navegação do MED pode ser visto na Figura 22.

Figura 16: Mapa de navegação do MED CinelMotion



Fonte: a autora (2022).

Logo, destaca-se que existem poucos materiais educacionais digitais desenvolvidos especialmente para idosos (MACHADO, 2013; GRANDE, 2016). Desse modo, entende-se que o MED CineIMotion traz como inovação para a educação dois aspectos: o primeiro se refere à disponibilização de um material voltado ao público idoso ensinando a criar um filme em *stop motion* que pode ser utilizado em cursos de inclusão digital, ou até mesmo, de modo autônomo. Já o segundo aspecto é a Comunidade CineIMotion no qual será um espaço aberto para o compartilhamento dos links dos filmes produzidos pelos idosos que utilizaram o material. Nesse espaço de diálogo e socialização das produções espera-se que as trocas de ideias, possibilidades e dificuldades encontradas no processo de criação de um filme em *Stop Motion* contribuam para a reflexão, aprendizagem e, sobretudo, para valorização dos participantes. Em vista disso, além de alcançar o objetivo proposto na investigação, almeja-se que o referido material apoie a educação permanente com vistas a fomentar a Autoria Digital a fim de contribuir para qualidade de vida do público sênior.

Nesse sentido, para avaliar o material produzido, os participantes do CineSênior ao final do curso foram convidados a acessaram o material, analisaram todos os conteúdos sem realizar as atividades e, por fim, responder um questionário (Apêndice J) a fim de elencar as possíveis melhorias.

Etapa 6– PUBLICAÇÕES: Nesta etapa, ocorreu a divulgação dos resultados obtidos na pesquisa através de produções científicas publicadas em revistas e eventos. Cabe ressaltar que esta etapa passou todas as outras.

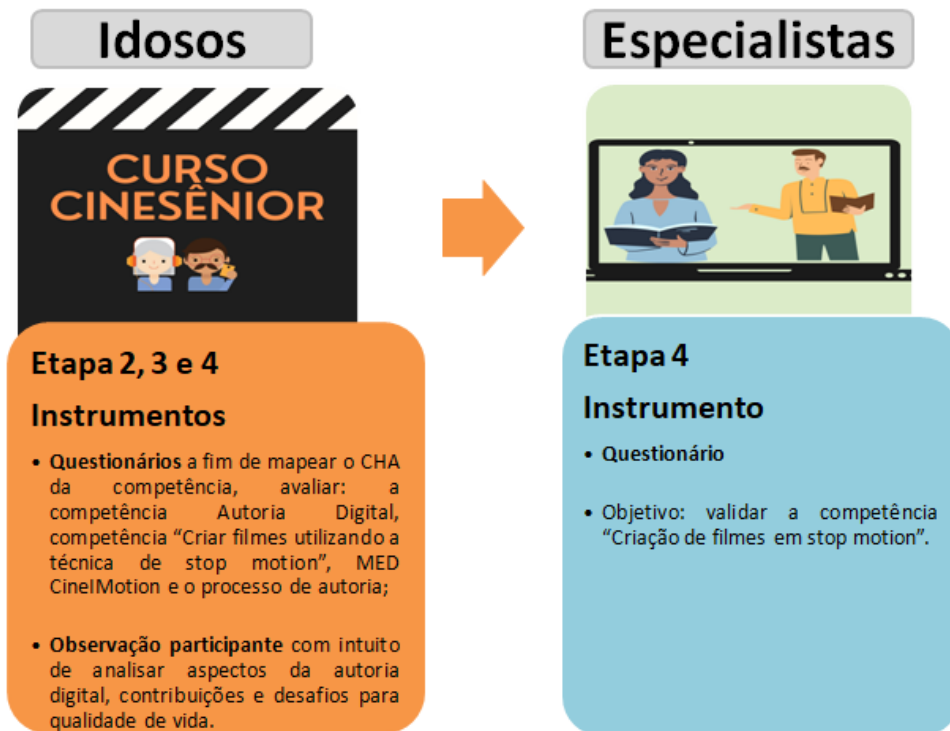
A próxima subseção apresenta os instrumentos utilizados para a coleta dos dados.

7.4 INSTRUMENTOS

Nessa pesquisa serão utilizados como instrumentos de coleta de dados um conjunto de fontes com foco nos dois públicos-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, a Figura 23 sintetiza os instrumentos utilizados com os públicos-alvo.

Figura 17: Síntese dos instrumentos para coleta de dados



Fonte: a autora (2022)

Para tanto, esta seção foi dividida em três subseções a fim de apresentar os instrumentos utilizados com os públicos-alvo idosos e especialistas e o método para análise dos dados.

7.4.1 Instrumentos utilizados com o público idoso

Os instrumentos utilizados para a coleta de dados com o público idoso no estudo foram três, de acordo com Figura 24.

Figura 18: Instrumentos utilizados na pesquisa com o público sênior



Fonte: a autora (2022)

O primeiro instrumento para coleta de dados é 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. Os referidos autores (2010) indicam algumas das principais vantagens desse instrumento é: economia de tempo e obtenção de grande número de dados atinge um público considerável, obtém respostas rápidas e precisas e há liberdade das respostas.

Os questionários utilizados para coleta de dados configuram-se como semiabertos, porque contém um misto de questões abertas e fechadas, ou seja, as respostas são definidas em meio a alternativas objetivas, previamente estabelecidas pela pesquisadora. Esse método foi escolhido, visto que se caracteriza como “[...] um formulário, previamente construído, constituído por uma série ordenada de perguntas que devem ser respondidas por escrito, e preferencialmente, sem a presença do entrevistador” (MICHEL, 2015, p. 91). Por conseguinte, propicia aos participantes responderem de acordo com sua disponibilidade de tempo e localidade.

A observação participante consiste na incorporação do pesquisador ao grupo, ou seja, em sua aproximação com os participantes da investigação (MARCONI; LAKATOS, 2010). Na visão dos autores (2010), o objetivo de utilizar este instrumento é para ganhar a confiança do grupo, explicitar a importância da investigação sem ocultar seu objetivo. No entanto, Yin (2016) ressalta que o processo de “participar” e “observar” podem produzir quatro variantes, a saber:

- (1) ser apenas um participante;

- (2) ser um participante que também observa;
- (3) ser um observador que também participa;
- (4) ser apenas um observador.

Assim, um pesquisador observador necessita ter uma participação e observação e, sobretudo, não negligenciar completamente nenhuma delas (YIN, 2016). Portanto, a utilização deste método, oportunizou a realização destas observações ao longo do processo de ensino e aprendizagem e, a partir dos registros feitos em Google Docs³⁶, auxiliaram a pesquisadora a complementar as análises a respeito da contribuição da competência Autoria Digital no processo de criação de filmes em *stop motion* na qualidade de vida do público-alvo. O Google Docs é uma ferramenta de escrita de texto on-line que permite acessar esses dados em nuvens. A pesquisadora utilizou a ferramenta para escrever as observações percebidas após as aulas, falas relevantes, dificuldades e facilidades a respeito do processo autoral dos participantes.

A seguir é explicitado o instrumento para coleta de dados com o público-alvo especialista.

7.4.2 Instrumento utilizado com o público especialista

Em relação aos especialistas optou-se por utilizar apenas um instrumento conforme descrito na Figura 25.

Figura 195: Instrumento utilizado na pesquisa com o público especialista



1.Questionário

Fonte: a autora (2022)

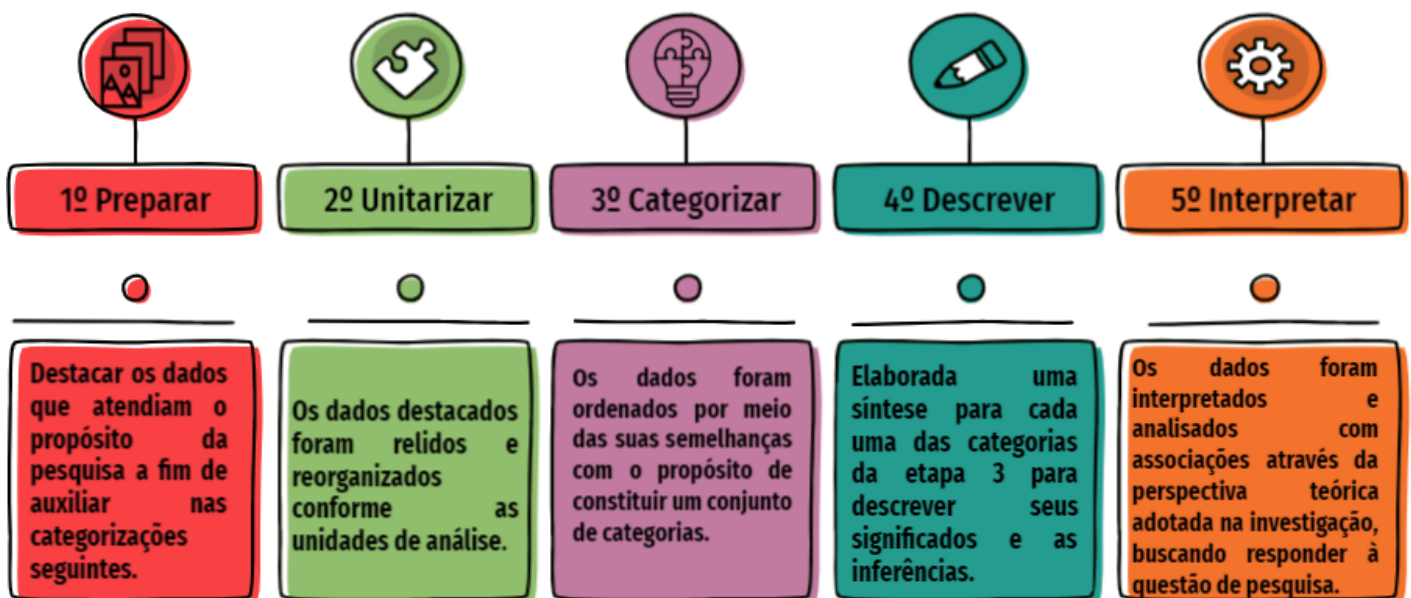
³⁶Disponível em: <<https://www.google.com/intl/pt-BR/docs/about/>>.

Assim, o questionário caracterizou-se como semiaberto, por conter um misto de questões abertas e fechadas, isto é, as respostas são definidas em meio a alternativas objetivas, previamente estabelecidas pela pesquisadora. Em relação à escolha foi pela mesma justificativa anteriormente mencionada, por possibilitar responder conforme a disponibilidade de tempo e localidade.

7.4.3. Análise dos dados

Os dados serão analisados 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, conforme ilustrado na Figura 26.

Figura 206: Etapas da análise qualitativa



Fonte: a autora (2022) com base em Moraes (1999)

A seguir são detalhadas essas etapas:

1 - Preparação das informações: Nesta etapa, os dados e destacados pela pesquisadora os trechos que atendiam o propósito da pesquisa a fim de auxiliar nas categorizações seguintes.

2 - Unitarização ou transformação do conteúdo em unidades: Os dados destacados anteriormente foram relidos e reorganizados conforme as unidades de análise.

3 - Categorização ou classificação das unidades em categorias: Nesta fase, os dados foram ordenados por meio das suas semelhanças com o propósito de constituir um conjunto de categorias.

4 – Descrição: Nesta etapa da análise, foi elaborada pela pesquisadora uma síntese para cada uma das categorias da etapa 3 com o propósito de apresentar, descrever seus significados e as inferências.

5 – Interpretação: Por fim, foi realizada a interpretação e análise dos dados por parte da pesquisadora estabelecendo as devidas associações com a perspectiva teórica adotada na investigação, buscando assim, responder à questão de pesquisa.

A seguir são apresentadas a discussão e análise dos resultados.

8. DISCUSSÃO E ANÁLISE DOS RESULTADOS

O cinema transborda o conteúdo programático. Ao viver no cinema uma história que tangencia a sua própria, cada um descobre sentidos próprios, do lúdico ao intrigante, da memória à imaginação. É preciso colocar algo de si no filme para que esses sentidos aflorem (SANTOS *et al.*, 2018, p.13)

Este capítulo apresenta os resultados obtidos na investigação. Para tanto, foi possível separar os dados em cinco categorias de análise com suas respectivas subcategorias, conforme apresentadas na Figura 27.

Figura 27: Categorias e subcategorias de análise dos dados.



Fonte: a autora (2022).

A partir da Figura 27 é possível fazer uma relação com as etapas da metodologia. Assim, a primeira categoria Mapeamento a partir do referencial teórico se refere à etapa 1 da metodologia. Já a segunda categoria Validação da competência "Criação de filmes em *stop motion*" por especialistas compreende a etapa 2 da metodologia. O Curso CineSênior nas categorias 3 e 4 abrangem a etapa 3. E, por fim, a última categoria Construção e avaliação do MED CineIMotion se refere a etapa 4.

Dessa forma, esses resultados são apresentados e analisados após o perfil dos sujeitos

da pesquisa. Na subseção a seguir, será apresentado o perfil dos participantes da pesquisa.

8.1 PERFIL DOS PARTICIPANTES DA PESQUISA: IDOSOS E ESPECIALISTAS

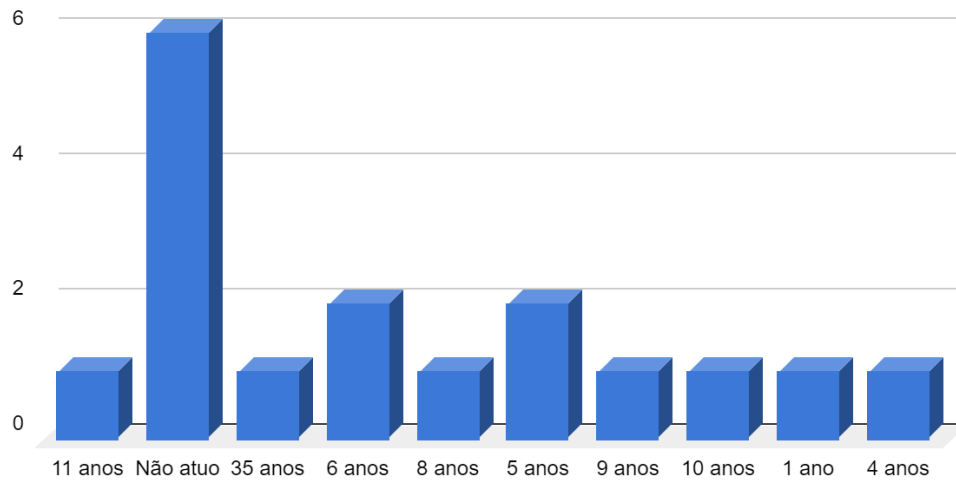
Para realizar a investigação foram necessários dois processos com participantes distintos. Na segunda etapa da pesquisa, o público alvo foram dois grupos. O primeiro foi composto por 31 idosos que participaram do curso CineSênior e o segundo 17 especialistas todos residentes do Rio Grande do Sul. Em relação ao primeiro, foram enviados 31 questionários (apêndice C), no qual todos responderam. Os participantes tinham uma média de idade de 70,6 anos. A sua maioria era do gênero feminino, com 82,35% (n=25), e apenas 17,65% (n=6) do gênero masculino. A escolaridade predominante era Ensino Superior 44,1% (n=15), Ensino Médio 26,5% (n=9), Pós-Graduação 8,8% (n=3), Ensino Superior incompleto 8,8% (n=3), Doutorado 5,9% (n=2), Mestrado 2,9% (n=1) e Técnica Contábil 2,9% (n=1). Contudo, é necessário destacar que estes critérios para a participação na investigação remetem a um perfil restrito de sênior e não abrange todas as especificidades do público idoso brasileiro, já que este grupo possui conhecimentos básicos acerca das tecnologias digitais. Desse modo, constatou-se que muitos participam de cursos de inclusão digital na UNIDI desde 2009 e isso deve ser levado em consideração tanto na análise quanto na interpretação dos dados. No que se refere à contribuição dos seniores para a pesquisa, observa-se que, ao responder o questionário, foi possível identificar e definir o CHA da competência específica “Criação de filmes em *stop motion*”.

O segundo grupo, os especialistas, foram 17 que responderam o questionário (apêndice D), sendo enviados 36 e-mails com o respectivo questionário para especialistas nas áreas de competências, competências digitais, inclusão digital, cinema, *stop motion* ou a respeito do processo de envelhecimento humano. O contato ocorreu através de emails no qual a pesquisadora foi buscando na internet o contato de profissionais que estudam acerca dessas temáticas listadas acima. Para tanto, foram convidados a participar todos aqueles que pesquisavam nestas áreas e também tinham interesse e/ou atuavam com o público sênior. Quanto ao perfil dos especialistas, foram 17 com média de idade de 41,5 anos. A maioria eram do gênero feminino 76,6% (n=13) e 23,5% (n=4) do gênero masculino sendo que todos são residentes do Rio Grande do Sul. Nesse perfil, as formações acadêmicas foram: 9 Pedagogos, 1 Doutor em Educação com especialização em Gerontologia, 2 Doutora em Informática na Educação, 1 Especialista em EaD, 2 Mestres em Educação e 2 Cineastas. No que se refere ao tempo de atuação dos especialistas, 64,71% (n=11) possuem experiência com

idosos e 35,29% (n=6) não tem experiência, conforme a Figura 28 abaixo ilustra esses dados.

Figura 218: Tempo de atuação dos especialistas com o público sênior

Quanto tempo você atua com idosos?



Fonte: a autora (2022)

Em comparação com os idosos, esses especialistas também contribuíram significativamente para a validação da competência “Criar filmes utilizando a técnica de *stop motion*”. Nessa perspectiva, na seção a seguir, serão apresentados os resultados da primeira etapa da metodologia.

8.2 MAPEAMENTO A PARTIR DO LEVANTAMENTO DO REFERENCIAL TEÓRICO

A subseção apresenta os resultados obtidos por meio da revisão sistemática da literatura e construção do aporte teórico da presente dissertação. Dessa forma, permitiu mapear a competência “Criação de filmes em *stop motion*” e seu respectivo CHA com base nos autores (COELHO, 2000; PURVES, 2011; MAGALHÃES, 2015; GERBASE, 2017; RODRIGUES, 2018; SOUZA *et al.*, 2019), conforme explicitado no Quadro 8.

Quadro 8: Mapeamento da competência específica Criação de filmes em stop motion com base na literatura

Criação de filmes em <i>stop motion</i>
Esta competência digital está relacionada com o processo de construção autoral de um filme utilizando a técnica de <i>stop motion</i> .
CHA (conhecimentos, habilidades e atitudes)

Conhecimentos:

- Conhecer o assunto/temática que irá abordar no filme;
- Conhecer o público-alvo para o qual está desenvolvendo o filme;
- Conhecer os gêneros cinematográficos para escolher qual será utilizado na animação;
- Conhecer a técnica de stop motion;
- Construir um roteiro para a organização das cenas, diálogos, planos de câmera e trilha sonora do filme;
- Conhecer os planos e ângulo de câmera;
- Conhecer um programa/aplicativo para a edição;

Habilidades:

- Confecção do cenário e personagens;
- Saber utilizar o programa/aplicativo de edição no qual o filme será construído (InShot, Animotica, etc.);
- Saber expressar reflexões e sentimentos por meio da história do filme;

Atitudes:

- Ser determinado, persistente e criativo;
- Ter interesse e confiança para aprender a técnica de stop motion;
- Ter autonomia para produzir o filme em diferentes dispositivos de acordo com sua necessidade.

Fonte: a autora (2022).

Portanto, o Quadro 8 sintetiza um conjunto de conhecimentos, habilidades e atitudes identificados na literatura como relevantes para a construção autoral de um filme em *stop motion*. Nessa perspectiva, foi possível notar que embora os referenciais citados como base para este mapeamento não sejam voltados a idosos, a subseção a seguir tentou contemplar esta carência, através da indicação de aspectos pelo público-alvo do estudo que consideravam pertinentes e são evidenciados abaixo.

8.3 CURSO CINESÊNIOR MÓDULO I

No curso CineSênior houve a inscrição de 45 participantes, no qual todos foram selecionados por atender os critérios. No entanto, ao longo do primeiro módulo, ocorreram 11 desistências por diferentes motivos: 2 porque o curso não atendeu as expectativas: uma delas relatou que queria aprender animação digital e outra porque não queria realizar trabalhos manuais; 5 porque tiveram complicação na saúde; 1 por motivo pessoal e 3 nunca apareceram na aula. Logo, permaneceram 34 estudantes.

Dessa forma, no primeiro módulo do curso foram aplicados dois questionários, sendo um com o público sênior e outro com especialistas³⁷. O primeiro, no qual os idosos responderam, se relaciona com os conhecimentos prévios acerca da técnica do *stop motion* e

³⁷ Disponível em: <https://forms.gle/Xrgnr5vRkxaxPVXV7>

indicação dos CHA relevantes para a criação de um filme com esta técnica em *stop motion*³⁸. Assim, a partir dos dados foi possível mapear o CHA para a competência "Criação de filmes em *stop motion*" ilustrados no Quadro 9.

Quadro 9: Mapeamento com os idosos do CHA da competência "Criação de filmes em *stop motion*"

Criação de filmes em <i>stop motion</i>
<p>Conhecimentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Roteiro. -Criar uma história com começo, meio e fim. -Se a animação não for feita com materiais devidamente posicionados em cada quadro, saber desenhar parece um requisito importante. -Além da elaboração, planejamento, estudo do tema, acho muito importante como melhor utilizar a luz e sombra. -Conteúdo. Saber realmente o q quero passar. -Primeiro, a vontade de aprender mais e registrar de alguma forma o conhecimento que temos. -Tema/assunto. -Acho que se tem de saber operar o Stop Motion e ter conhecimentos na área em que se situa o filme. -Ter conhecimento de saber como se faz. -Planejamento, conhecimento de formas, cores, fotografia, perspectiva, criação de histórias, mensagens e textos; sons e música, claro e escuro. Habilidade manual para a criação de figuras, personagens e cenários. Habilidade em criar, copiar ou adaptar histórias com início, meio e fim. -Um bom aplicativo, a técnica, luz, som, cor -Conhecer a história desenvolvimento criatividade e mãos à obra -Que traga alguma mensagem alegre de otimismo e fé -Celular adequado, saber posicionar a câmera, ter o texto previamente elaborado e saber salvar depois de concluído. -Conhecimento tecnológico: uso de computador, smartphone, camera fotográfica. -Saber usar o aplicativo de vídeo e ser criativo. -Criatividade. Construir uma história que seja completa. -Primeiro dominar a técnica da fotografia com celular, me parece. Ângulos, luz, sombra, flash, distância...Depois saber com mais profundidade, pesquisar, estudar um pouco o que é exatamente stop motion. Conhecer os diversos tipos de vídeos que já foram feitos utilizando esta técnica. -Aprendizagem e prática da tecnologia. -Saber tirar fotos e editar vídeos. -Vídeo ou filme que seja colorido e retrate alegrias do cotidiano das pessoas. -Técnica+estória ou situação +criatividade -São vários conhecimentos. A produção de um vídeo parte da construção da história, enredo, personagens, cenário, a técnica de captação de imagens, montagem, som, etc... serão vários desafios. -Entender o funcionamento da técnica de fazer o movimento é a relação da quantidade de fotos. Saber posicionar bem a câmera é a luz em relação a personagem. -Fotografia, enredo, roteiro -Eu não sei responder porque não consegui entender bem a lógica do Stop Motion -Criar uma história, saber editá-la. -não entendo a pergunta "por idosos"... acho q qq pessoa q queira fazê-lo poderá -Saber fazer um roteiro, planejamento, cenário, filmagem, escolher o som, editar... -Conhecer o programa, explorar e fazer testes usando o celular. -Entender bem o programa de edição. -Acho que são dois tipos de saberes, um técnico, como filmar, como juntar e cortar o que foi filmado, e outro sobre o conteúdo, como estruturar um filme. Aliás, acho que estes conhecimentos não são só importantes para idosos, mas para todos que querem fazer um filme stop motion.

³⁸Disponível em: <https://forms.gle/vJXjf6mzZ6tE7VBb7>

- Conhecer, compreender, apreender ,domínio da técnica, capacidade de vencer desafios.
- Criar,um cenário é personagens,conhecer bem o seu celular,é já.ter feito vídeos caseiros,é um ótimo passo.
- Sei que as cenas realizadas por quadros dispostos em sequencia que apresentam o assunto desenvolvido.

Habilidades:

- Primeiro de tudo a criação (super importante), coordenação motora e habilidades manuais.
- Ter noções de desenho, proporções e "quantidade de movimento" de um quadro para o outro.
- Sem medo da crítica.
- Entender do manuseio das ferramentas
- Aprender e colocar o mínimo necessário da técnica do Stop Motion.
- Ter somente conhecimento sobre o tema a ser filmado
- Criatividade , fotografar , filmar , redigir .
- Criatividade,e habilidades manuais para construir e colocar em pratica um vídeo em stop Motion.
- A principal é a vontade de fazer acontecer, de realizar o vídeo e se divertir com isto. Depois, pelo que percebi é seguir as orientações das professoras e interagir com os colegas.
- Coordenação motora, noção de perspectiva, manejo da câmara.
- Coordenação motora visual e auditiva curiosidade e tenacidade
- Estar interessado em fazer
- Ligar e desligar a câmara, posicionar adequadamente, atenção a luminosidade.
- Habilidades manuais como desenho, modelagem, recorte.
- Contar histórias, usar técnicas de animação.
- Precisa ter habilidades manuais. Saber desenhar que sou péssima. Trabalhar com massinhas.
- Habilidade significa ser capaz de reproduzir uma ação na prática, com sucesso . Ser capaz de produzir, criar uma solução para algum desafio específico, no nosso caso, construir um vídeo em stop motion. Saber fazer. Ter competência. Usar criatividade.
- Criatividade, experiência na técnica, logicidade para montagem de cenas e personagens.
- Habilidade de tirar fotos.
- Vontade de aprender algo novo, persistência no aprendizado, pois estamos numa aventura de aprendizado, para a maioria nunca vista.
- Paciência e persistência
- Habilidades manuais.
- Gostar de filme. Paciência. Memória visual. Coordenação motora. Criatividade
- Vontade ,foco e interesse em aprender
- Tudo deve começar com.a curiosidade, às vezes leva algum tempo para dar o estalo (meu caso)
- Tem que ser criativo
- saber trabalhar com o dispositivo de aquisição de imagem e app/programa de montagem
- Raciocínio lógico, conhecer o equipamento/aplicativo q vai fazer o filme, ter paciência, criatividade...
- Saber mexer com computador
- Conhecimento e habilidades quanto à tecnologia.
- O uso da criatividade e exercício do cérebro
- A prática de contar uma história, a prática de transformar uma ideia em imagens, a prática de filmar (fixar a câmara ou celular, como fazer somente algumas imagens sem mexer com a câmara) e a habilidade de cortar e juntar o filme com um software adequado. Isso vale para todas e todos que querem fazer um filme, não só idosos.
- Pensamento critico e criativo, motivação, liberdade de expressão, capacidade de resolução, confiança, atenção, capacidade de associação, curiosidade e perseverança .
- Criatividade,é soltar
- Paciência, persistência no trabalho, acreditar que todas atividades na realização sao importantes

Atitudes:

- Mensagem a ser transmitida, esse detalhe fará toda a diferença para prender a atenção de quem assiste.
- Manter a mente ativa. Transmitir mensagem de forma diversa da falada ou escrita. Realização pessoal.
- A minha motivação por desconhecer stop motion,, é o desafio.
- Fazer aquilo q lhe dá prazer, ã tenha vergonha de pedir ajuda.
- Conhecimento da técnica, motivação, criatividade e estar disposto a aprender e reaprender!
- Vontade de aprender , segurança (não ter receio de errar) , mente flexível , gostar de desafios , persistência .
- Pensar bem o que quer fazer !
- Vontade de fazer, Vontade de aprender e Vontade de participar. Intensificar as emoções para chegar a um bom resultado e correr atrás dos sonhos.

- Humildade de fazer o que pode, respeito pelas suas próprias dificuldades e a dos outros. Autenticidade. Entrega
- Sensibilidade encantamento com aprender
- Aprender e ficar feliz com o resultado
- Motivação, criatividade e curiosidade.
- Prazer, persistência, paciência.
- O idoso precisa ter atividades manuais para construir um vídeo em Stop Motion
- Como já coloquei no fórum ele precisará ter paciência, calma e persistência. Ser muito criativo. Usar seu raciocínio.
- Acredito que eu, idosa, preciso primeiro ter vontade de aprender coisas novas. Ter paciência, ser otimista, querer colaborar, querer participar, acreditar na minha capacidade mesmo que pareça difícil executar a tarefa proposta. Botar amor e confiança em cada novo desafio. Agora desafio de criar vídeo em stop motion.
- Persistência, estímulo, vontade de concluir uma experiência nova e chegar a um resultado satisfatório.
- Tem que ter motivação, força de vontade.
- Amar a vida e as novas descobertas. O restante aprendemos, para muitos com facilidade, mas para alguns com dificuldade, mas o importante é não desistir e pedir ajuda
- Motivação
- Desafio pelo novo.
- Criatividade é mensagem positiva.
- Estímulos e perseverança
- Acho que é preciso sensibilidade, gostar do que está fazendo, e se deixar levar pela imaginação.
- Para construirmos um bom vídeo ou filme precisamos ter sensibilidade e organização.
- curiosidade, entusiasmo
- Curiosidade, ter novos conhecimentos, desenvolver as suas capacidades, realização pessoal, novos desafios, reconhecimento, desejo de saber a técnica, interesses pessoais...
- Estar atento, alegre, querer aprender.
- Disposição, paciência, imaginação e boa memória.
- O aprendizado e conhecimento de um novo universo.
- Vontade de se comunicar, paciência para preparar todo o cenário e realizar as filmagens, insistência de manter o projeto também quando se apresentam dificuldades e problemas.
- Otimismo, ter objetivos, ter foco, querer realizar, conhecimento, criatividade, persistência, compromisso e resiliência e resolutividade no enfrentamento de novos desafios.
- Criatividade, soltar a imaginação, testar com os parentes, ou amigos vídeos caseiros.
- Vontade, criatividade e entusiasmo.
- Não ter receio de críticas
- perseverança, criatividade, dedicação

Fonte: a autora (2022)

No entanto foi necessário reorganizar os dados visto que alguns conhecimentos, habilidades e atitudes de acordo com Behar (2013) e Perrenoud (1999a) estavam como ser, saber e saber fazer. Em relação aos termos mais frequentes podem ser visualizados no Quadro 10.

Quadro 10: Termos mais frequentes do CHA

Quadro de termos mais frequentes do CHA	
Conhecimento	Quantidade
Conhecer e entender a técnica	7
Roteiro	3
Conhecer o programa de edição	3
Tema/assunto	1
Conhecer vídeos em stop motion	1
Habilidade	Quantidade
Saber usar smartphone, computador e câmera fotográfica	8
Habilidades manuais	5
Criar cenário e personagens	5
Coordenação motora	4
Planejamento	2
Construir história com começo, meio e fim	4
Transmitir a mensagem do filme de forma falada ou escrita de modo que prenda atenção de quem assiste	1
Planejamento do som e música	1
Atitude	Quantidade
Vontade de aprender	9
Criatividade	9
Persistência/perseverança	8
Paciente	6
Motivação	5
Curioso	3
Paciência	3
Atento	1
Não ter receio de críticas	1
Dedicado	1

Fonte: a autora (2022)

Por fim, os termos que foram adicionados são os verbos iniciais como “Conhecer”; “Saber, “Entender”, “Ter”, “Criar”, “Possuir”; “Usar” e ”Desenvolver”.Desse modo, o Quadro 11 ilustra a versão com estas alterações realizadas pela pesquisadora.

Quadro 11:Mapeamento feito pelos idosos do CHA da competência Criação de filmes em stop motion

Criação de filmes em <i>stop motion</i>
<p>Conhecimentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Conhecer o tema/assunto que será abordado no filme; -Conhecer a técnica de stop motion; -Entender o funcionamento da técnica de fazer o movimento e a relação da quantidade de fotos. -Construir um planejamento das etapas (roteiro) para a construção do filme; -Saber como estruturar um filme; -Saber escolher os materiais para criar o cenário e personagens; -Saber desenhar; -Conhecer noções de desenho, proporções e "quantidade de movimento" de um quadro para o outro; -Conhecer como utilizar ângulo, perspectiva, luz e sombra na fotografia; -Conhecer um bom aplicativo de edição; - Conhecer os diversos tipos de vídeos que já foram feitos utilizando esta técnica. -Saber tirar fotos e editar vídeos. -Saber salvar o filme;
<p>Habilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Possuir coordenação motora e habilidades manuais como desenho, modelagem e recorte para construir e colocar em prática um vídeo em stop motion; -Criar uma história com começo, meio e fim; -Criar um cenário e personagens -Fazer uma ideia se transformar em imagens; -Transmitir a mensagem do filme de forma falada ou escrita de modo que prenda atenção de quem assiste; -Saber usar um software adequado para edição; -Saber fixar a câmera ou celular para a imagem não se mexer; -Criar e/ou adaptar histórias com início, meio e fim; -Saber usar o computador, smartphone e câmera fotográfica; -Planejar os sons e músicas; -Saber posicionar bem a câmera é a luz em relação ao personagem. -Testar com os parentes ou amigos vídeos caseiros. -Usar a sua liberdade de expressão.
<p>Atitudes:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Ter vontade de aprender; -Ser criativo; -Ser curioso; -Ser paciente; -Ser perseverante, -Ser atento; -Gostar de filmes; - Ter segurança, ou seja, não ter medo de errar e nem de pedir ajuda. -Ser flexível; -Desenvolver um pensamento crítico; -Ser autêntico; -Respeitar as próprias dificuldades; -Ter sensibilidade;

- Ter motivação frente ao desafio do stop motion;
- Ter organização;
- Ser capaz de resolver problemas;
- Vontade de se comunicar;
- Não ter receio de críticas;
- Ser dedicado.

Fonte: a autora (2022)

Em seguida, foi possível analisar ambos dados do mapeamento do CHA da competência e unir os Quadros 8 e 11. Assim, a seguir é apresentado o Quadro 12, resultante das análises realizadas.

Quadro 12: União dos mapeamentos feitos com base na literatura e participantes idosos do CHA da competência Criação de filmes em stop motion

Criação de filmes em <i>stop motion</i>
Esta competência digital está relacionada com o processo de construção autoral de um filme utilizando a técnica de <i>stop motion</i> .
CHA (Conhecimentos, Habilidades e Atitudes)
<p>Conhecimentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Conhecer o assunto/temática que irá abordar no filme; -Conhecer o público-alvo para o qual está desenvolvendo o filme; -Conhecer os gêneros cinematográficos para escolher qual será utilizado na animação; -Conhecer a técnica de stop motion; -Construir um roteiro para a organização das cenas, diálogos, planos de câmera e trilha sonora do filme; -Conhecer os planos e ângulo de câmera; -Conhecer um programa/aplicativo para a edição; -Entender o funcionamento da técnica de fazer o movimento e a relação da quantidade de fotos. -Saber como estruturar um filme; -Saber escolher os materiais para criar o cenário e personagens; -Saber desenhar; -Conhecer noções de desenho, proporções e "quantidade de movimento" de um quadro para o outro; -Conhecer como utilizar ângulo, perspectiva, luz e sombra na fotografia; -Conhecer um bom aplicativo de edição; -Conhecer os diversos tipos de vídeos que já foram feitos utilizando esta técnica. -Saber tirar fotos e editar vídeos. -Saber salvar o filme; <p>Habilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Possuir coordenação motora e habilidades manuais como desenho, modelagem e recorte para construir e colocar em prática um vídeo em stop motion; -Criar uma história com começo, meio e fim; -Criar um cenário e personagens; -Fazer uma ideia se transformar em imagens; -Transmitir a mensagem do filme de forma falada ou escrita de modo que prenda atenção de quem assiste; -Saber fixar a câmera ou celular para a imagem não se mexer; -Criar e/ou adaptar histórias com início, meio e fim; -Saber usar o computador, smartphone e câmera fotográfica; -Planejar os sons e músicas; -Saber posicionar bem a câmera e a luz em relação ao personagem. -Testar com os parentes ou amigos vídeos caseiros. -Saber utilizar o programa/aplicativo/software de edição no qual o filme será construído (InShot, Animotica,

etc.);

- Saber expressar reflexões e sentimentos por meio da história do filme;
- Usar a sua liberdade de expressão.

Atitudes:

- Ter vontade de aprender;
- Ser criativo;
- Ser curioso;
- Ser paciente;
- Ser perseverante,
- Ser atento;
- Gostar de filmes;
- Ter segurança, ou seja, não ter medo de errar e nem de pedir ajuda.
- Ser flexível;
- Desenvolver um pensamento crítico;
- Ser autêntico;
- Respeitar as próprias dificuldades;
- Ter sensibilidade;
- Ter motivação frente ao desafio do stop motion;
- Ter organização;
- Ser capaz de resolver problemas;
- Vontade de se comunicar;
- Não ter receio de críticas;
- Ser dedicado.
- Ter interesse e confiança para aprender a técnica de stop motion;
- Ter autonomia para produzir o filme em diferentes dispositivos de acordo com sua necessidade.

Fonte: a autora (2022)

O Quadro 12 evidencia que houve um crescimento significativo no CHA, visto que no levantamento teórico foi possível identificar apenas 7 conhecimentos, 3 habilidades e 3 atitudes que eram mais focadas no conhecimento técnico de *stop motion*, contudo com poucas habilidades e atitudes relevantes nesse processo. Dessa forma, o público idoso apontou 6 novos conhecimentos, 10 habilidades e 16 atitudes referentes à análise e reflexão na própria vivência em criar um filme em *stop motion*. Portanto, a partir da análise do referencial teórico e dos dados indicados por idosos, foi possível organizar no Quadro 12 os elementos que também foram avaliados por especialistas, conforme apontado a seguir na subcategoria 8.4 Validação da competência criação de filmes em *stop motion* por especialistas.

Além disso, a partir do questionário também foi possível fazer um levantamento acerca dos desafios e potencialidades que os idosos apontaram no início do curso a respeito da criação de filmes em *stop motion*, como pode ser encontrado no Quadro 13.

Quadro 13: Levantamento dos desafios e potencialidades da criação de filmes em stop motion por idosos

Primeiras impressões sobre potencialidades e desafios da construção de filme em stop motion por idosos		
Legenda	Potencialidades	Desafios
I1	“Deixar uma mensagem como é a sua visão de mundo”.	“Não conhecer direito as técnicas, mas com o tempo acredito que irá desaparecer”.
I2	“Nome, é muito importante, história que vai ser contada, e tenha um mistério no texto”.	“Título do filme, se vai filmar pessoas, ou plantas, ou animais”.
I3	“Desenvolver algumas técnicas de desenho e principalmente desenvolvimento no roteiro de uma história, que queremos contar através de imagens”.	“A elaboração dos quadros e disposição de acordo com o roteiro do vídeo ou filme”.
I4	“Novo entendimento dos filmes em stop motion. Uma nova visão espacial (do detalhe e do todo)”.	“Paciência e muita habilidade motora”.
I5	“Primeiro saber quais as técnicas e criatividade para a construção”.	“O principal desafio é o de construir modelos para os vídeos”.
I6	“A coragem em vencer o medo”.	“Desafio em querer entender e construir”.
I7	“Acho que o principal é ter persistência e nunca desistir”.	“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”.
I8	“Poder realizar desejos, sonhos que até no momento ainda não conseguiu realizar. Se divertir fazendo o vídeo”.	“Ter criatividade para escrever o roteiro, paciência, criar o cenário”.
I9	“Se auto surpreender”.	“O desconhecimento da técnica”.
I10	“Criatividade, atenção, organização”.	“Escolha do tema, escolha do material a ser usado, uso correto dos recursos disponíveis”.
I11	“ Ufa! Consegui... agora, vamos para o próximo!! :)”	“Roteiro (no meu caso), produção e aplicação da técnica”.
I12	“Acredito que muitos idosos dispõem de mais tempo para se dedicar a uma tarefa deste tipo. Também acho que pessoas idosas possuem muitas histórias para contar”.	“Acho que são dois, o primeiro é construir uma boa história que pode ser bem contada nesta técnica, e o segundo é o fato que se precisa muito tempo e muito trabalho para filmar poucos segundos ou minutos”.
I13	“Ir fazendo a história , pois errando e q vem os grandes desafios. Vamos vencer mais 1 desafio”.	“A história, passo a passo pra passar para as pessoas, fazendo me entender”.
I14	“Criar histórias, conhecer novas tecnologias, sentir-se integrado e atualizado, participar de novas experiências em conjunto com pessoas da mesma faixa etária. Conviver”.	“Vencer as dificuldades em cada etapa apresentada e dar sequência ao trabalho proposto. Criar a história, as cenas, os personagens e a movimentação dos mesmos em sequências coerentes e interessantes”.

I15	“Possibilitar o desenvolvimento da criatividade e a possibilidade de realizar projetos educativos visando potencializar a construção do conhecimento pelos idosos que atuam na área de educação, ou propiciar maior interação com familiares, amigos e grupos dos quais o idoso participa”.	“Processo de concepção da proposta a ser trabalhada(história / mensagem) , planejamento e definição dos objetivos que se deseja alcançar, a construção do(s) personagem (personagens), produção do roteiro, montagem do cenário no qual o filme vai se passar, definição das imagens (fotos, desenhos, objetos, etc....) a serem utilizadas, captação das cenas e muita superação”.
I16	“Vai prvcisar saber desenhar, pintar, fotografar. Fazer textos com cenários adequados. Uauuu”.	“Conhecer as técnicas. E saber usá-las”.
I17	“Para alguns, paciência, paixão, amor ao fazer os personagens, poder externar as suas vivências, autonomia, criatividade, capacidade crítica, autoconfiança, iniciativa...”	“Paciência, cuidado nos detalhes/coerência, que história criar e a técnica em si”.
I18	“Acho que como qualquer novo aprendizado no inicio seja mais trabalhoso mas todos temos infinitas potencialidades para construir e vencer qualquer desafio. Basta interesse, estudo, cooperacao e persistencia”.	“Tudo e novidade entao pretendo aprender passo a passo”.
I19	“Começa no roteiro, desenho, e a construção, e a filmagem.i este último para mim o mais difícil”.	“O desafio em si, a memória sendo trabalhada e o nosso desejo de construir”.
I20	“Animar algo sem vida, seja um objeto, uma natureza ou um boneco”	“Acredito que os desafios e dificuldades, serão todos orientados por nossas dedicadas tutoras”.
I21	“Querer vontade garra resiliência”	“Tempo organização preguiça”
I22	“Ainda não sei responder”.	“Como não consegui me encaixar ainda, já tenho o grande desafio de começar a entender”.
I23	“Poder mostrar o seu potencial nessa área”.	“Descobrir como fazer...”
I24	“Paciência e disponibilidade de tempo.”	“Criação de um roteiro para transmitir a mensagem do filme de forma clara e objetiva.”
I25	“Capacidade visual, auditiva, de construção de histórias e personagens. Realização de treinamento e colocação em prática. Exercitar e realizar as tarefas a que se propõe”.	“Materiais, ambiente, qualidade dos equipamentos, compreensão das orientações e assimilação dos conteúdos. Revisão e adequação do resultado na proposta inicial, hehehe”
I26	“Positivo, criativo e habilidoso”.	“Ter pensamento positivo para criar alguma coisa que tenha ver com a pessoa”.
I27	“Autonomia, protagonismo”.	“A experimentação a pesquisa”
I28	“Domínio do programa e desejo de concluir a tarefa”.	“Conhecer novas tecnologias, desenvolver minhas capacidades, executar e chegar ao objetivo”.
I29	“Exercitar a criatividade , memória ,adquiri novas habilidades com informática e ver que a imaginação não tem barreira de idade”.	“Boa familiaridade com o computador e celular e domínio da técnica stop motion”;

I30	“Temos vivência e podemos elaborar melhor os enredos”.	“Acho que para qualquer um o desafio de aprender”
I31	“Eu acho que todas , nós idosos temos muita capacidades “	“Não sei, pois desconheço o assunto “
I32	“Principalmente reconhecer, aprender e conviver”.	“Eu considero que seja o uso da tecnologia”.
I33	“continuo sem entender a relação “stop motion” - “idosos”... acho q qq atividade motivadora e desafiadora teria um potencial”	“principal desafio seria provavelmente a parte técnica, em segundo lugar talvez a construção de uma narrativa “redondinha” passível de ser transmitida por esta técnica”
I34	Enfrentar um grande desafio	Encontrar o tema e o caminho para expressar

Fonte: a autora (2022)

A Figura 29 sintetiza os principais desafios indicados pelos seniores.

Figura 229: Desafios iniciais apontados pelos idosos para criação de filmes em stop motion

Desafios



Fonte: A autora (2022)

A partir da imagem acima é possível perceber 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” (I7); “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 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 vinculadas a internet (SILVA; PEREIRA; FERREIRA, 2016). Diante disso, Cachioni (2020, p.516) alerta que “[...] durante todo o processo educacional deve-se encorajar uma apropriação ativa e crítica, em vez do acúmulo estático do conhecimento” com o referido público.

Por outro lado, apontaram as potencialidades dessa criação conforme Figura 30.

Figura 30: Potencialidades iniciais apontados pelos idosos para criação de filmes em stop motion

Potencialidades



Fonte: a autora (2022)

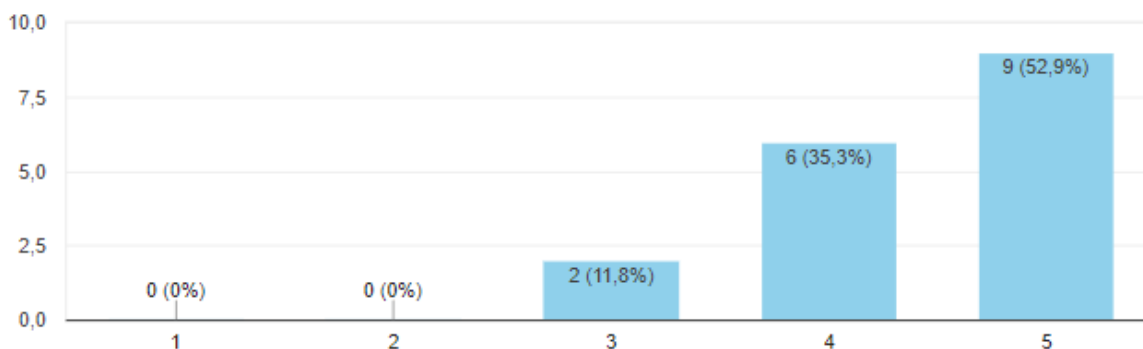
É notável que o maior potencial é a oportunidade de contar histórias através da criação audiovisual, seguida de desenvolvimento da persistência e resiliência, conforme apontado em alguns trechos: “*Poder realizar desejos, sonhos que até no momento ainda não conseguiu realizar. Se divertir fazendo o vídeo*” (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, expressa que os alunos estavam autoconfiantes e motivados, pois apontaram que esse processo pode oportunizar a diversão, desenvolver a autonomia e protagonismo: “Primeiro saber quais as técnicas e criatividade para a construção” (I5); “Exercitar a criatividade , memória ,adquiri 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 com aspectos da velhice, de saber narrar suas histórias ou outras que desejam, tendo como objetivo deixar registrado suas vivências e poder, com isso, usar o potencial criativo que muitas vezes foi deixado de lado no processo de envelhecimento. Nessa perspectiva, Bosi (2015, p.85) indica que a arte da narração não está atrelada somente a livros, pois é também uma prática oral na qual o narrador “[...] tira o que narra da própria experiência e a transforma em experiência dos que o escutam”. Contudo, nesse estudo a oralidade foi materializada em narrativas audiovisuais através do *stop motion* que oportunizaram a reflexão sobre a qualidade de vida durante a pandemia de COVID-19 e o processo criativo em contar essa experiência como potente na velhice, como destaca o I30 “[...] ver que a imaginação não tem barreira de idade”.

8.4 VALIDAÇÃO DA COMPETÊNCIA CRIAÇÃO DE FILMES EM *STOP MOTION* POR ESPECIALISTAS

Os dados a seguir se referem à categoria de validação da competência “Criação de filmes em *stop motion*” por 17 especialistas que responderam o questionário (Apêndice D). Esta categoria, conforme apresentado na Figura 20, se refere à segunda etapa da metodologia. Para preservar a identidade dos entrevistados, os dados foram identificados pela sigla “E” referente aos especialistas, seguidas de um número alusivo à ordem de transcrição dos dados obtidos. Quanto à definição da competência foi utilizada uma escala de 1 a 5 conforme sua relevância. Os valores expressam: 1 discordo; 2 inadequada; 3 concordo em parte; 4 concordo e 5 concordo plenamente, conforme a Figura 31 evidencia acerca da validação da definição da competência proposta pela pesquisadora.

Figura 31: Validação da definição da competência Criação de filmes em stop motion por especialistas



Fonte: a autora (2022)

Portanto, a definição da competência proposta pela pesquisadora era: Esta competência digital está relacionada com o processo de construção autoral de um filme utilizando a técnica de *stop motion*. Sendo assim, 9 especialistas concordaram plenamente, 6 concordaram e 2 concordaram em parte. A seguir foram destacados trechos mais relevantes sobre sugestões de alterações na definição.

“Realização audiovisual , produção audiovisual ao invés de filme” (E2).

“Penso que a palavra "criação" também deve ir na definição, uma vez que ela é a peça chave da competência. Construir, para mim, vem depois de "criar". Então poderia ser "criação e construção autoral"... algo assim” (E3).

“Talvez dizer que o filme seria feito no smartphone ou no computador. Acredito que essa informação deixará mais claro sobre a construção do vídeo” (E5)

“A criação engloba todo processo, desde a escrita do roteiro até a produção? Pergunto, pois fiquei na dúvida o que seria a criação e se haveriam etapas dentro da criação, de roteiro, produção e etc..pensei na linguagem cinematográfica”(E6).

“Não seria criação de filme utilizando a técnica... Como na descrição. O vídeo tem o nome da técnica, é isso?” (E10).

“Poderia ser: "Esta competência digital está relacionada à autoria de um filme em stop motion" (E16)

A partir das contribuições dos especialistas, foi possível reformular a definição da competência "Criação de filmes em *stop motion*", sendo redefinida para: Esta competência digital está relacionada à criação e construção autoral de um filme utilizando a técnica de *stop motion* por meio de uma tecnologia digital (*smartphone/tablet ou notebook*). Em relação à nomenclatura desta competência, 11 especialistas apontaram que concordaram totalmente, 4

concordaram e 1 concordou em parte. A partir da análise dos trechos abaixo se considerou revisá-la.

“Acrescentar o termo “técnica”de stop motion” (E2).

“Especificar que tipo de técnica em stop motion” (E14).

“Pequena alteração na palavra criação, ficando... Competência: Criar filmes em stop motion” (E17).

Assim, considera-se relevante complementar esta nomenclatura. Define-se uma nova sendo: **“Criar filmes utilizando a técnica de *stop motion*”**. Em relação ao Conhecimento desta competência, os especialistas apontaram que: 8 concordaram plenamente, 4 concordaram e 5 concordaram em parte. A seguir serão destacados alguns trechos relevantes das contribuições destes sujeitos da pesquisa.

“Poderia ser retirado: Saber desenhar” (E2).

“saber desenhar é mais uma habilidade do que um conhecimento” (E3)

““Construir” não seria “saber fazer”? ou seja, uma habilidade? Fiquei na dúvida! “Saber como” também me parece uma habilidade. “Saber tirar fotos” e “Saber salvar” também me parecem habilidades uma vez que estão aliadas a ações do sujeito” (E4).

“saber como estruturar um filme (o que quer dizer isso?) parece ter vários significado, deixar mais especificado. e conhecimentos da tecnologia a ser usada, não precisa ter aqui? conhecimentos sobre usar a câmera do celular, nos conhecimentos fala em usar a câmera, mas poderia dizer que tipos, se é a câmera convencional, do celular... onde diz conhecer um programa / aplicativo, poderia escrever que é para edição de stop motion, se não parece que é qualquer tipo” (E5).

“Compreender muito bem os passos da técnica” (E6)

“Saber publicar o filme nas redes sociais. Direitos autorais. Direito de Imagens” (E8)

“Saber desenhar? Entendo que é muito difícil avaliar esse conhecimento, talvez conhecertécnicas de desenho... Mas acho que quando se fala de noções de desenho, proporcionalidade, já é suficiente” (E9).

“Acho que o conhecimento “saber desenhar” precisa ser explicado melhor, pois se ele se refere a parte desenhar o roteiro, o desenho pode ser para ajudar o autor a se orientar nas cenas. No entanto, parece que precisa ser um desenho usado no filme, e acho que poderia ser um roteiro escrito bem detalhado no lugar. Acrescentaria algum conhecimento referente às normas de direitos autorais” (E11).

“Saber desenhar não me parece ser essencial, pois pode ser feita com bonecos, por exemplo” (E13)

“Conhecimentos de cenografia, escultura, escala, etc...Conhecimentos de semi-ótica” (E14).

“Editar” (E15).

“Acho que a lista e conhecimentos têm habilidades e atitudes misturadas. As frases que começam com “Saber” e “Entender”, para mim, seriam habilidades. Já a frase que começa com “Construir”, seria uma atitude” (E16).

“Conhecimentos: Implicações sobre os direitos autorais; Velocidade adequada (mínima e máxima) para animar os quadros; Produzir animações com a técnica de stop motion” (E17).

A partir das observações dos especialistas os Conhecimentos foram reescritos. Logo, todas as alterações sugeridas foram atendidas e podem ser vistas com a utilização dos elementos sublinhados no Quadro 14 a seguir.

Quadro 14: Conhecimentos da competência “Criar filmes utilizando a técnica de stop motion” refeitos após validação dos especialistas

Conhecimentos:

- Conhecer o assunto/temática que irá abordar no filme;
- Conhecer o público-alvo para o qual está desenvolvendo o filme;
- Conhecer os gêneros cinematográficos para escolher qual será utilizado na animação;
- Conhecer a técnica de stop motion;
- Saber como estruturar um filme;
- Saber da importância de um roteiro para organização das cenas, diálogos, planos de câmera e trilha sonora do filme;
- Conhecer o roteiro do tipo storyboard no qual são desenhadas todas as cenas do filme que auxilia o autor a se orientar;
- ~~Produzir um roteiro do tipo storyboard no qual são desenhadas todas as cenas do filme que auxilia o autor a se orientar;~~
- ~~Entender o funcionamento da técnica de fazer o movimento e a relação da quantidade de fotos.~~
- Compreender os passos da técnica de stop motion;
- ~~Saber escolher os materiais para criar o cenário e personagens;~~
- Conhecimentos de cenografia, como por exemplo, escala, proporção ou escultura, se necessário, para criar o cenário e os personagens;
- ~~Saber desenhar;~~
- Conhecer noções de desenho, proporções e "quantidade de movimento" de um quadro para o outro caso a animação criada seja utilizando desenhos;
- Conhecer os planos e ângulo de câmera;
- Conhecer como utilizar ângulo, perspectiva, luz e sombra na fotografia;
- Saber usar a câmera (do celular ou profissional) para tirar as fotos atentando para o enquadramento;
- Compreender o movimento e a relação com a quantidade de fotos (é aconselhável realizar no mínimo 8 e máximo 24 fotos com seus respectivos movimentos por segundo para criar a ilusão de ótica do stop motion);
- Conhecer as normas dos direitos autorais;
- Conhecer as implicações sobre os direitos autorais de imagens e músicas;
- ~~Conhecer um bom aplicativo de edição;~~
- Conhecer os diversos tipos de vídeos que já foram feitos utilizando esta técnica.
- Conhecer um programa/aplicativo para a edição em stop motion;
- Saber usar o computador/notebook para criar e/ou editar o filme em stop motion se necessário;
- Saber usar o smartphone/tablet para criar e/ou editar o filme em stop motion se necessário;
- ~~Saber tirar fotos e editar vídeos.~~
- Saber editar filmes em stop motion;
- Saber salvar o filme;
- Saber publicar/compartilhar o filme nas redes sociais;
- Produzir animações com a técnica de stop motion.

Fonte: a autora (2022)

No entanto, alguns elementos foram retirados, conforme marcação realizada.

No que se refere às Habilidades, 9 especialistas concordaram plenamente, 5 concordaram e 3 concordaram em parte. A seguir foram destacados trechos mais relevantes sobre sugestões de alterações.

“Saber pensar um filme passa por uma série de questões não tão objetivas como as habilidades aqui descritas. Retiraria transmitir a mensagem do filme...” (E3).

“criar uma historia ... e criar/adaptar uma história ... é meio repetitivo” (E4)

“Fazer uma ideia se transformar em imagens” - achei estranho o jeito que está escrito. Sugestão: Transformar suas ideias em imagens... Algo nesta linha” (E5).

*“saber expressar emoções e sentimentos, não estaria incluído nas atitudes?
saber usar a liberdade de expressão para que?
saber usar um software adequado, deve padronizar, pq no conhecimento tu disse programa ou aplicativo. se o conhecimento for para esses as habilidade stbm devem estar de acordo com isso” (E6)*

“Organizar os desenhos de forma sequencial” (E8)

“não usaria o verbo SABER, eu acho que as habilidades devem ser apresentadas como uma ação, utilizar ... Usar... Prefiro esses verbos. Por fim acho que usar a liberdade de expressão é uma atitude” (E10).

“habilidade de se trabalhar com diferentes materiais” (E13).

“Trocar: “Fazer uma ideia...” por Transformar uma ideia em imagens” (E15).

Dessa forma, as Habilidades foram reescritas após a análise dos especialistas e podem ser encontradas no Quadro 15.

Quadro 15:Habilidades da competência “Criar filmes utilizando a técnica de stop motion” refeitos após validação dos especialistas

Habilidades:

- Criar uma história com começo, meio e fim, isto é, criar uma narrativa contendo conflito, clímax e desfecho;
- Construir um roteiro para a organização das cenas, diálogos, planos de câmera e trilha sonora do filme;
- Produzir um roteiro do tipo storyboard no qual são desenhadas todas as cenas do filme que auxilia o autor a se orientar;
- Criar um cenário e personagens;
- Possuir coordenação motora e habilidades manuais como desenho, modelagem e recorte para construir e colocar em prática um vídeo em stop motion;
- Saber escolher os materiais para criar o cenário e personagens;
- Saber trabalhar com os materiais selecionados para criação do cenário e personagens;
- Transformar suas ideias em imagens;
- ~~Transmitir a mensagem do filme de forma falada ou escrita de modo que prenda atenção de quem assiste;~~
- Saber fixar a câmera ou celular para a imagem não se mexer;
- ~~Criar e/ou adaptar histórias com início, meio e fim;~~
- Planejar os sons e músicas;
- ~~Saber~~ Posicionar a câmera e a luz em relação ao personagem.
- Testar com os parentes ou amigos vídeos caseiros.
- Saber utilizar o programa/aplicativo de edição no qual o filme será construído;
- Selecionar a tecnologia digital (computador ou smartphone/tablet) mais adequada para editar o filme de acordo com sua necessidade;
- Saber usar o computador/notebook, e/ou smartphone com auxílio de uma câmera fotográfica para criar e/ou editar o filme em stop motion se necessário;
- Saber utilizar as normas dos direitos autorais;
- Publicar/compartilhar o filme nas redes sociais usando o computador ou smartphone dependendo da sua necessidade;
- Saber expressar reflexões e sentimentos por meio da história do filme;
- ~~Usar a sua liberdade de expressão.~~

Fonte: a autora (2022)

Quanto às Atitudes, ressalta-se que 11 especialistas concordaram plenamente, 5 concordaram e 1 concordou em parte. Sendo assim, as alterações sugeridas podem ser verificadas abaixo.

“Poderia ser complementada a atitude de desenvolver o sentido de coletividade. Acredito que os idosos já ficam um tanto sozinhos, e a produção audiovisual já é um processo mais coletivo. Talvez pensar algo nesse sentido” (E2).

“Ter segurança ... , eu entendi, mas acho que ter auto-confiança ... seria melhor. Outra atitude que me parece importante é "saber lidar com limitações" ou "tomar decisões frente a ambivalências”(E3).

“Desenvolver UM pensamento crítico” - tiraria o "um". "Não ter receio de críticas" - me surgiu algo do tipo: "Ser receptivo às críticas e sugestões". É possível complementar com "...avaliando o que é viável ou não de acordo com os seus objetivos" (E4).

“Fiquei na dúvida sobre desenvolver um pensamento crítico, talvez ser capaz de ser crítico ou uma opinião crítica. 2. Eu retiraria: ser capaz de resolver problemas, pois alguns acreditam que resolver problemas é a própria competência e não apenas uma atitude, inclusive, algumas pessoas acham que é mais uma habilidade, entretanto, para evitar problemas, eu sugiro retirar” (E6).

“Querer aprender e interagir” (E8).

“Acrescentaria uma atitude também referente aos cuidados às normas dos direitos autorais” (E11).

“Gostar de filmes não parece ser uma atitude. Sugiro trocar por "Ter interesse por filmes" (E16).

“Praticar a resiliência” (E17).

As Atitudes foram reescritas após a avaliação dos especialistas e podem ser encontradas no Quadro 16.

Quadro 16: Atitudes da competência “Criar filmes utilizando a técnica de stop motion” refeitos após validação dos especialistas

Atitudes:

- Ter vontade de aprender e interagir;
- Ser criativo;
- Ser curioso;
- Ser paciente;
- Ser perseverante,
- Ser atento;
- Ter interesse por filmes de animação que utilizam a técnica de stop motion;
- Ter autoconfiança, ou seja, não ter medo de errar e nem de pedir ajuda.
- Ser flexível;
- ~~Desenvolver pensamento crítico;~~
- Ser crítico;
- Ser autêntico;
- Respeitar as próprias dificuldades;
- Saber lidar com as limitações das tecnologias e do processo de envelhecimento;
- Ter sensibilidade;
- Ter motivação frente ao desafio do stop motion;

- Ter organização;
- ~~Ser capaz de resolver problemas;~~
- Vontade de se comunicar;
- Ser receptivo às críticas e sugestões avaliando o que é viável ou não de acordo com os seus objetivos;
- Desenvolver o sentido de coletividade;
- Ser dedicado.
- Ser cuidadoso em relação às normas dos direitos autorais;
- Ser resiliente;
- Ter interesse e confiança para aprender a técnica de stop motion;
- Saber expressar reflexões e sentimentos por meio da história do filme;
- Ter autonomia para produzir o filme em diferentes dispositivos de acordo com sua necessidade.

Fonte: A autora (2022)

Portanto, com base nos resultados coletados é apresentado, a seguir, um novo quadro da competência "Criar filmes utilizando a técnica de *stop motion*" e seus elementos.

Quadro 17: Competência "Criar filmes utilizando a técnica de stop motion" validada por especialistas

Criar filmes utilizando a técnica de stop motion
Esta competência digital está relacionada à criação e construção autoral de um filme utilizando a técnica de stop motion por meio de uma tecnologia digital (<i>smartphone/tablet ou notebook</i>)
CHA (Conhecimentos, Habilidades e Atitudes)
<p>Conhecimentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Conhecer o assunto/temática que irá abordar no filme; -Conhecer o público-alvo para o qual está desenvolvendo o filme; -Conhecer os gêneros cinematográficos para escolher qual será utilizado na animação; -Conhecer a técnica de stop motion; -Saber como estruturar um filme; -Saber da importância de um roteiro para organização das cenas, diálogos, planos de câmera e trilha sonora do filme; -Conhecer o roteiro do tipo storyboard no qual são desenhadas todas as cenas do filme que auxilia o autor a se orientar; -Compreender os passos da técnica de stop motion; -Conhecimentos de cenografia, como por exemplo, escala, proporção ou escultura, se necessário, para criar o cenário e os personagens; -Conhecer noções de desenho, proporções e "quantidade de movimento" de um quadro para o outro caso a animação criada seja utilizando desenhos; -Conhecer os planos e ângulo de câmera; -Conhecer como utilizar ângulo, perspectiva, luz e sombra na fotografia; -Saber usar a câmera (do celular ou profissional) para tirar as fotos atentando para o enquadramento; -Compreender o movimento e a relação com a quantidade de fotos (é aconselhável realizar no mínimo 08 e máximo 24 fotos com seus respectivos movimentos por segundo para criar a ilusão de ótica do stop motion); - Conhecer as normas dos direitos autorais; -Conhecer as implicações sobre os direitos autorais de imagens e músicas; - Conhecer os diversos tipos de vídeos que já foram feitos utilizando esta técnica. -Conhecer um programa/aplicativo para a edição em stop motion; -Saber usar o computador/notebook para criar e/ou editar o filme em stop motion se necessário; -Saber usar o smartphone/tablet para criar e/ou editar o filme em stop motion se necessário; -Saber editar filmes em stop motion;

- Saber salvar o filme;
- Saber publicar/compartilhar o filme nas redes sociais;
- Produzir animações com a técnica de stop motion.

Habilidades:

- Criar uma história com começo, meio e fim, isto é, criar uma narrativa contendo conflito, clímax e desfecho;
- Construir um roteiro para a organização das cenas, diálogos, planos de câmera e trilha sonora do filme;
- Produzir um roteiro do tipo storyboard no qual são desenhadas todas as cenas do filme que auxilia o autor a se orientar;
- Criar um cenário e personagens;
- Possuir coordenação motora e habilidades manuais como desenho, modelagem e recorte para construir e colocar em prática um vídeo em stop motion;
- Saber escolher os materiais para criar o cenário e personagens;
- Saber trabalhar com os materiais selecionados para criação do cenário e personagens;
- Transformar suas ideias em imagens;
- Saber fixar a câmera ou celular para a imagem não se mexer;
- Planejar os sons e músicas;
- Posicionar a câmera e a luz em relação ao personagem.
- Testar com os parentes ou amigos vídeos caseiros.
- Saber utilizar o programa/aplicativo de edição no qual o filme será construído;
- Selecionar a tecnologia digital (computador/notebook ou smartphone/tablet) mais adequada para editar o filme de acordo com sua necessidade;
- Saber usar o computador/notebook, e/ou smartphone/tablet com auxílio de uma câmera fotográfica para criar e/ou editar o filme se necessário;
- Saber utilizar as normas dos direitos autorais;
- Publicar/compartilhar o filme nas redes sociais usando o computador ou smartphone dependendo da sua necessidade;

Atitudes:

- Ter vontade de aprender e interagir;
- Ser criativo;
- Ser curioso;
- Ser paciente;
- Ser perseverante,
- Ser atento;
- Ter interesse por filmes de animação que utilizam a técnica de stop motion;
- Ter autoconfiança, ou seja, não ter medo de errar e nem de pedir ajuda.
- Ser flexível;
- Ser crítico;
- Ser autêntico;
- Respeitar as próprias dificuldades;
- Saber lidar com as limitações das tecnologias e do processo de envelhecimento;
- Ter sensibilidade;
- Ter motivação frente ao desafio do stop motion;
- Ter organização;
- Vontade de se comunicar;
- Ser receptivo às críticas e sugestões avaliando o que é viável ou não de acordo com os seus objetivos;
- Desenvolver o sentido de coletividade;
- Ser dedicado.
- Ser cuidadoso em relação às normas dos direitos autorais;
- Ser resiliente;
- Ter interesse e confiança para aprender a técnica de stop motion;
- Saber expressar reflexões e sentimentos por meio da história do filme;
- Ter autonomia para produzir o filme em diferentes dispositivos de acordo com sua necessidade.

Fonte: a autora (2022)

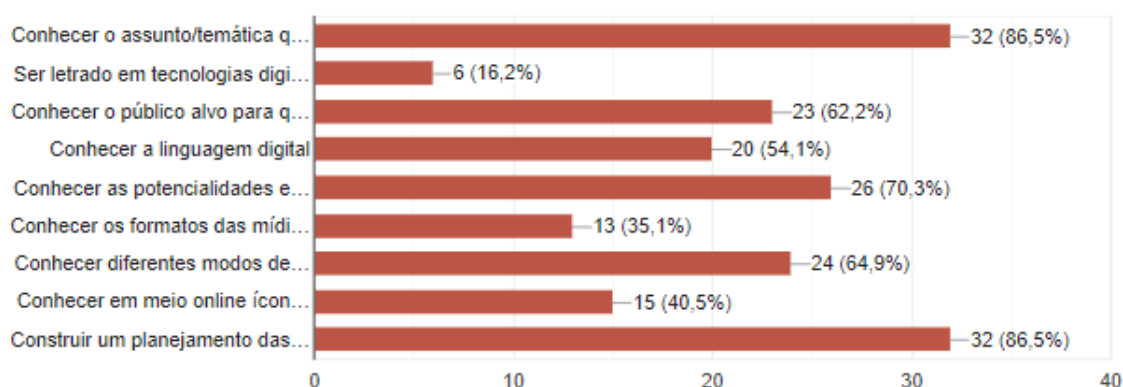
Após a organização desse CHA no Quadro 17 foi possível criar um questionário para que os especialistas e idosos pudessem avaliar conforme os dados são expostos a seguir. Além disso, para atender o objetivo específico avaliar e validar a competência Autoria Digital com idosos, são apresentados e discutidos os dados na primeira subseção da etapa 2.

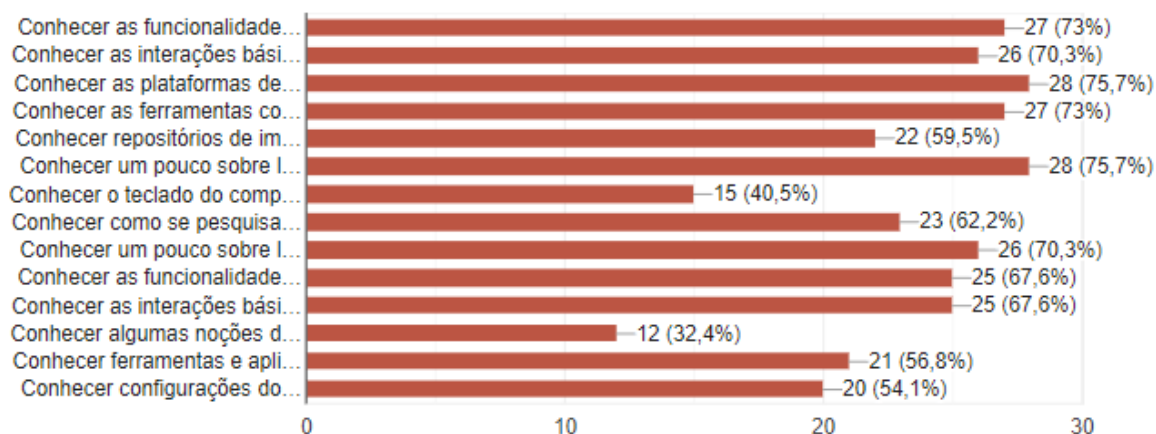
8.5 AVALIAÇÃO DA COMPETÊNCIA AUTORIA DIGITAL POR IDOSOS

Nesta etapa ocorreu a coleta de dados com o público idoso a partir de dois questionários aplicados no curso CineSênior módulo I. O primeiro se refere à avaliação da Competência Autoria Digital (apêndice E). O segundo foi sobre o *stop motion* (apêndice H) com intuito de identificar os conhecimentos prévios dos estudantes. Assim os dados a seguir correspondem à categoria de avaliação da competência “Autoria Digital” por 32 idosos que responderam o questionário (apêndice F). Esta categoria, conforme apresentado na Figura 22, se refere à quarta etapa da metodologia. Para preservar a identidade dos entrevistados, os dados foram identificados pela sigla “I” referente aos idosos, seguidas de um número alusivo à ordem de transcrição dos dados obtidos.

A Autoria Digital é composta por três competências específicas que foram validadas por especialistas em um estudo anterior (SLODKOWSKI, 2019) e na presente pesquisa foram avaliadas pelo público-alvo sênior. No que se refere à competência “Criação de conteúdo digital” foram avaliados 23 conhecimentos, sendo possível escolher mais de um que consideravam relevantes. A Figura 32 ilustra a avaliação acerca desses conhecimentos.

Figura 232: Conhecimentos da competência “Criação de conteúdo digital” avaliados pelos idosos





Fonte: a autora (2022).

Assim, é possível observar que foram unânimes, ou seja, 32 participantes destacaram como relevantes conhecer o assunto/temática que irá abordar no material e construir um planejamento das etapas (roteiro) para essa construção. Além disso, 28 idosos indicaram conhecer um pouco sobre *layout*, isto é, a organização dos conteúdos digitais. O *layout* refere-se à combinação de cores, espaçamento, proporção no texto, tamanho e tipo de fonte, disposição de imagem e texto ao construir um material digital. Assim, os 23 conhecimentos foram avaliados como relevantes nesse processo de criação.

Quanto à indicação de novos conhecimentos pelo público sênior destacam-se dois que envolvem conhecer o objetivo da criação do MD, conforme apresentados a seguir nos trechos apontados. Desse modo, os Conhecimentos da competência “Criação de conteúdo digital” ficaram 24 para contemplar a indicação dos idosos.

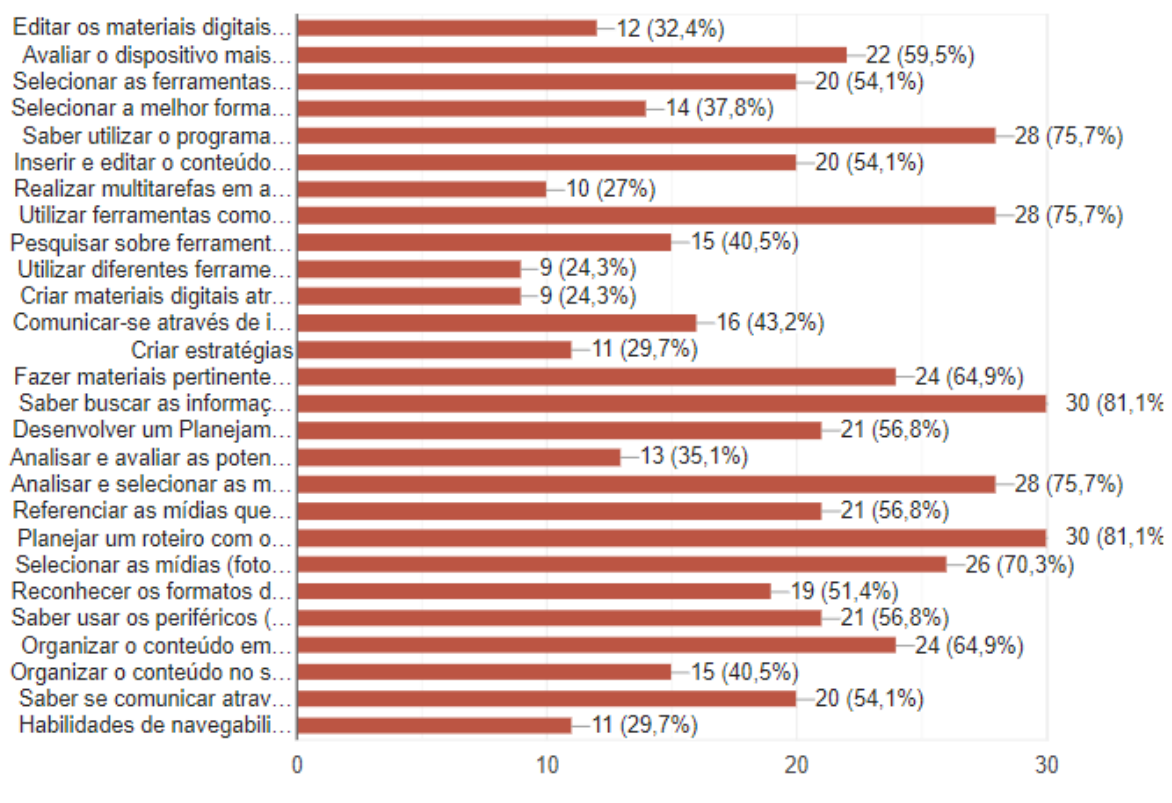
“Conhecer o objetivo daquilo que está sendo construído a partir da elaboração do projeto” (I1).

“Conhecer o objetivo da criação” (I16).

“Conhecer o objetivo da criação do material digital” (I7).

As Habilidades da competência “Criação de conteúdo digital” avaliadas foram 27, sendo que 30 idosos ressaltaram como mais relevantes "Saber buscar as informações e descrever de forma que os outros irão entender". Além disso, 28 salientaram que "Saber utilizar o programa onde o material digital que será construído" (*Word, PowerPoint, Photoshop* e etc) e “Utilizar ferramentas como editores de vídeos, de sites, de imagens, de textos para produção de conteúdos digitais” de acordo com a Figura 33.

Figura 243: Habilidades da competência “Criação de conteúdo digital” avaliados pelos idosos



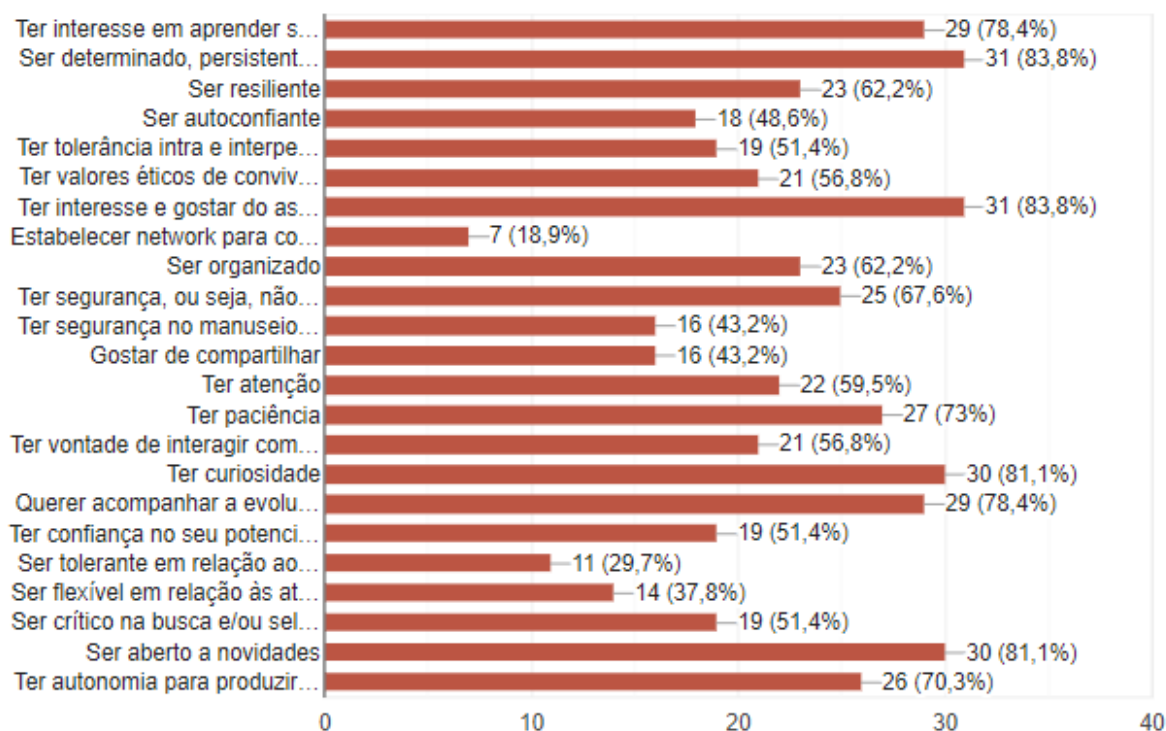
Fonte: a autora (2022)

Nesse sentido, os participantes evidenciaram que estão de acordo com as habilidades mapeadas e que não possuem sugestões de acréscimos, de acordo com os trechos abaixo.

“Todas acima” (12).
 “não” (18).
 “Nenhuma” (112).
 “Nada a acrescentar” (113).

Quanto às atitudes da competência “Criação de conteúdo digital” foram 23 avaliadas pelos seniores. Dentre elas, 31 salientaram que é necessário “Ser determinado, persistente e criativo” e “Ter interesse e gostar do assunto/temática que irá abordar no material digital”; 30 apontaram que é necessário “Ter curiosidade e ser aberto a novidades” que podem ser vistas na Figura 34 abaixo.

Figura 25: Atitudes da competência “Criação de conteúdo digital” avaliados pelos idosos



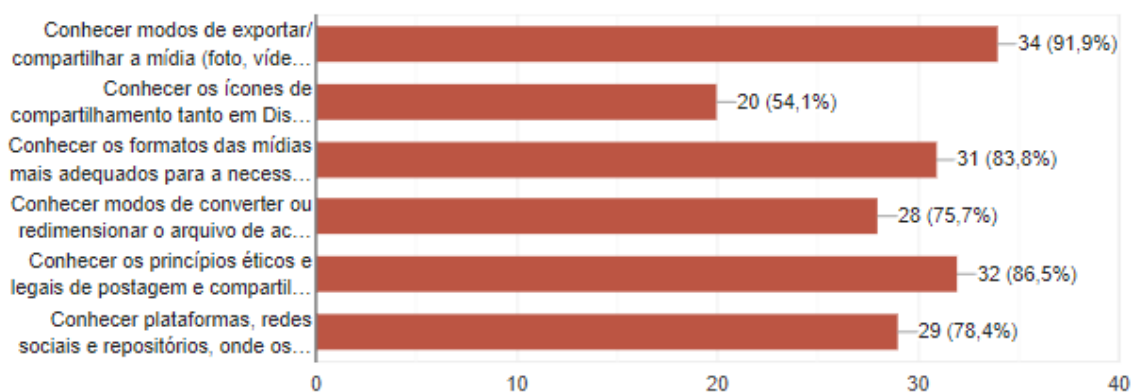
Fonte: a autora (2022)

Em relação às atitudes, nota-se que os participantes ressaltaram que não possuem nada a acrescentar neste elemento, como os trechos destacados a seguir.

“Não” (18)
 “nenhuma” (112)
 “Já estão todas relacionadas acima” (124)
 “Sem resposta” (128)
 “Nada a acrescentar” (130)

Por outro lado, na competência “Compartilhamento de conteúdos digitais”, 6 conhecimentos foram avaliados. Para tanto, foram destacados, por 34 participantes, que é relevante “Conhecer modos de exportar/compartilhar a mídia (foto, vídeo, música) tanto em Dispositivo Móvel quanto computador”, 32 apontaram que é preciso “Conhecer os princípios éticos e legais de postagem e compartilhamento de informações na internet no que diz respeito aos materiais digitais de autoria” e 31 indicaram “Conhecer os formatos das mídias mais adequados para a necessidade de compartilhamento do material digital”. Assim, a Figura 35 expõem estes dados.

Figura 26: Conhecimentos da competência compartilhamento de conteúdos digitais avaliados pelos idosos



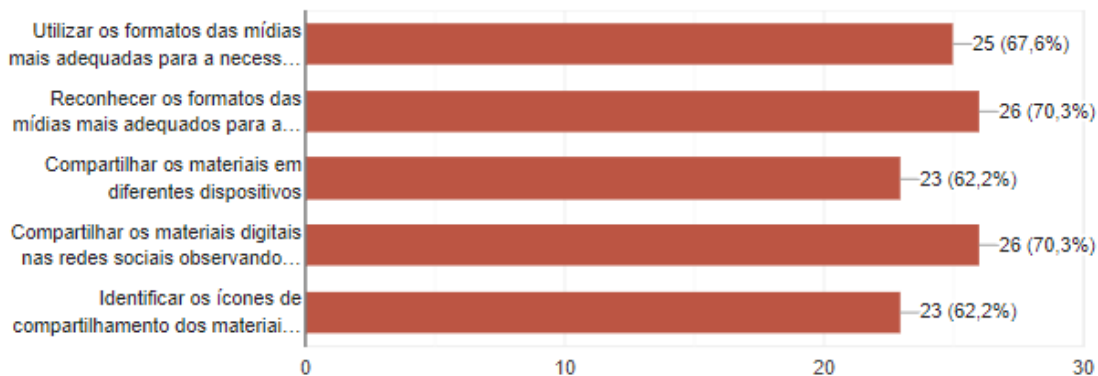
Fonte: a autora (2022)

Nesse sentido, um conhecimento foi elencado conforme apresentado a seguir.

“Conhecer as diversas redes sociais” (I17)

No que se refere às habilidades da competência "Compartilhamento de conteúdos digitais" 5 foram analisadas. Dessa forma, 26 indicaram como mais significativas “Reconhecer os formatos das mídias mais adequados para a necessidade de armazenamento ou conversão do arquivo” e “Compartilhar os materiais digitais nas redes sociais observando a sua segurança nas informações pessoais”, em seguida 25 destacaram “Utilizar os formatos das mídias mais adequadas para a necessidade de armazenamento ou conversão do arquivo” conforme ilustra a Figura 36.

Figura 276: Habilidades da competência Compartilhamento de conteúdos digitais avaliadas por idosos



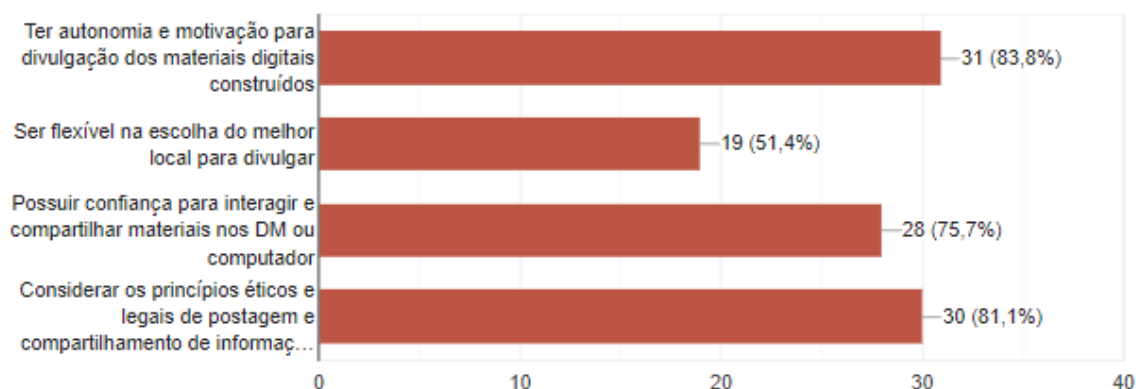
Fonte: a autora (2022)

Além disso, os participantes ressaltaram que estão de acordo com as habilidades e não desejam acrescentar mais nenhuma, como os trechos abaixo.

“Não” (18).
 “nenhuma” (112).
 “Não” (123).
 “-” (133).

Por fim, as 4 Atitudes da competência “Compartilhamento de conteúdos digitais” foram avaliadas. Nessa perspectiva, 31 idosos indicaram como mais relevante “Ter autonomia e motivação para divulgação dos materiais digitais construídos”, seguido de 30 que observaram “Considerar os princípios éticos e legais de postagem e compartilhamento de informações na internet no que diz respeito aos materiais digitais de autoria”. A Figura 37 ilustra esses dados.

Figura 287: Atitudes da competência Compartilhando conteúdos digitais avaliadas por idosos



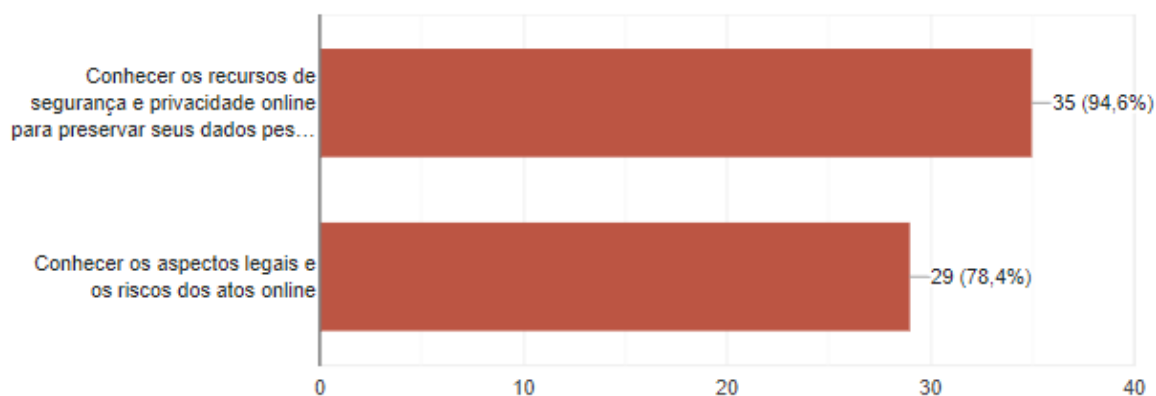
Fonte: a autora (2022)

Quanto às outras atitudes, os participantes indicaram uma, conforme explicita o trecho a seguir. Dessa forma a mesma foi incluída totalizando 5 atitudes para esta competência.

“Ter confiança em si próprio que fez a melhor escolha para divulgar seu material” (14)

A última competência é a “Segurança e privacidade digital” na qual os sujeitos analisaram 2 conhecimentos conforme Figura 38. É possível observar que 35 idosos apontaram como relevante “Conhecer os recursos de segurança e privacidade online para preservar seus dados pessoais” e 29 destacaram “Conhecer os aspectos legais e os riscos dos atos on-line”.

Figura 298: Conhecimentos da competência segurança e privacidade digital avaliados por idosos



Fonte: a autora (2022)

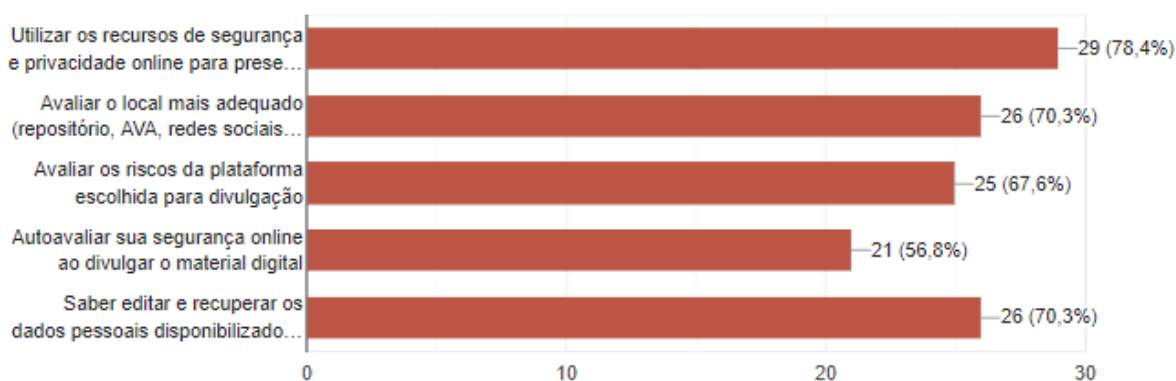
Em vista disso, dois idosos apontaram conhecimentos para serem incluídos que podem ser vistos nos trechos a seguir.

“Conhecer dispositivos de segurança “ (I21)
 “Conhecimento de lugares onde ofereçam essa segurança” (I27)

Assim, por ambos serem semelhantes, foi necessário realizar uma síntese, sendo que por fim optou-se por transformar em: “Conhecer os recursos de segurança do local no qual o conteúdo será compartilhado”.

Quanto às 5 Habilidades, foram analisadas por 29 participantes que salientaram como mais importantes “Utilizar os recursos de segurança e privacidade online para preservar seus dados pessoais”, 26 “Avaliar o local mais adequado (repositório, AVA, redes sociais digitais) para divulgar o material digital” e referentes a “Saber editar e recuperar os dados pessoais disponibilizados no material digital online”. A Figura 39 explicita estes dados.

Figura 30: Habilidades da competência Segurança e privacidade avaliado por idosos



Fonte: a autora (2022)

Ademais, um sujeito apontou como habilidade relevante a questão de realizar *backup*³⁹ do material digital, como o trecho a seguir.

“Manter um backup do que foi publicado para o caso de corromper dados ou sofrer ataque hacker que comprometa a integridade e segurança do conteúdo publicado” (I25).

Em vista disso, considerou-se apropriado inserir como habilidade, mas sendo pertinente reescrever para: “Fazer um backup, ou seja, uma cópia de segurança do arquivo para garantir a segurança e integridade do conteúdo publicado”.

Por fim, a única atitude da competência “Segurança e privacidade digital” possui as 32 avaliações como relevantes. Além disso, foi sinalizado pelo participante outra atitude que foi incluída, conforme sugestão apontada no trecho abaixo.

“Ter valores éticos nas redes sociais” (I5).

Portanto, com base nos resultados coletados é apresentado, a seguir, o **quadro final** da competência Autoria Digital e seus elementos avaliados pelo público sênior.

Quadro 18: Competência Autoria Digital avaliada pelos idosos

Autoria Digital e suas Competências específicas para construção de materiais digitais por idosos	
Autoria Digital é um conjunto de competências digitais que se refere à capacidade de utilizar as tecnologias digitais (TD) com autonomia e criticidade a fim de construir materiais digitais. Além disso, envolve três competências digitais específicas: a Criação de conteúdo digital, Compartilhamento de conteúdos digitais e Segurança e privacidade digital.	
Competências Específicas	CHA (conhecimentos, habilidades e atitudes)
Criação de conteúdo digital Esta competência digital está relacionada com a construção autoral, isto é, planejar e desenvolver materiais digitais.	Conhecimentos: -Conhecer as funcionalidades computacionais; -Conhecer o assunto/temática que irá abordar no material digital; -Conhecer as interações básicas do computador (selecionar, salvar, abrir, copiar, colar, etc.); <u>-Conhecer o objetivo da criação do material digital;</u> -Conhecer as plataformas de busca; -Conhecer as ferramentas complementares que auxiliarão na

³⁹De acordo com o dicionário o backup é uma “cópia de segurança que se faz regularmente para assegurar que um arquivo ou o conjunto de dados de um computador, ou celular, não se perca, sendo usado quando há prejuízo ou dano no arquivo original”. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/backup/> Acesso em: 21 jul 2021.

	<p>construção do material digital, como word e o paint;</p> <ul style="list-style-type: none"> -Conhecer repositórios de imagens; -Ser letrado em tecnologias digitais; -Conhecer o público alvo para qual está desenvolvendo conteúdos digitais; -Conhecer um pouco sobre <i>layout</i>, isto é, a organização dos conteúdos digitais, por exemplo: combinação de cores, espaçamento, proporção no texto, tamanho e tipo de fonte, disposição de imagem e texto, etc.) ao construir um material digital tanto em DM quanto em computador; -Conhecer as funcionalidades dos dispositivos móveis; -Conhecer as interações básicas no smartphone/tablet (arrastar e soltar, tocar, aplicar zoom, deslizar, etc.); -Conhecer algumas noções de responsividade e noções de sistema operacional/extensão de arquivos; -Conhecer ferramentas e aplicativos de autoria para dispositivos móveis; -Conhecer configurações do dispositivo móvel; -Conhecer o teclado do computador; -Conhecer como se pesquisa no computador e em outras fontes; -Conhecer a linguagem digital; -Conhecer as ferramentas de autoria digital disponíveis na web (apps, sites e etc); -Conhecer as potencialidades e limitações das ferramentas de autoria utilizadas na construção do material digital; -Conhecer os formatos das mídias (jpeg, png, wmv, mp4, mp3); -Conhecer diferentes modos de salvar o material digital (pen drive, nuvem e etc); -Conhecer em meio online ícones de upload a fim de inseri-los no material digital; -Construir um planejamento das etapas (roteiro) para a construção do material digital; <p>Habilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Saber usar os periféricos (mouse, teclado, tela, etc.); -Saber utilizar o programa onde o material digital será construído (Word, PowerPoint, Photoshop etc.) -Organizar o conteúdo em pastas no computador; -Inserir e editar o conteúdo do material digital no programa; -Realizar multitarefas em ambiente digital; -Utilizar ferramentas como editores de vídeos, de sites, de imagens, de textos para produção de conteúdos digitais; -Pesquisar sobre ferramentas de autoria na Internet; -Utilizar diferentes ferramentas de autoria; -Criar materiais digitais através de ferramentas de autoria; -Comunicar-se através de infográficos, vídeos, imagens, textos, etc. na Internet; -Criar estratégias; -Analisar criticamente o material; -Fazer materiais pertinentes ao contexto; -Saber se comunicar através dos dispositivos móveis; -Saber buscar as informações e descrever de forma que os outros irão entender; -Organizar o conteúdo no smartphone/tablet; -Desenvolver um Planejamento prévio e flexível; -Habilidades de navegabilidade para equipamentos cuja acessibilidade ocorre por processo de toques na tela; -Analisar e avaliar as potencialidades e limitações das
--	---

	<p>ferramentas de autoria utilizadas na construção do material digital;</p> <ul style="list-style-type: none"> -Analisar e selecionar as mídias (fotos, vídeos, músicas e etc) para construção de materiais digitais; -Referenciar as mídias que não sejam de sua autoria; -Planejar um roteiro com os conteúdos previamente antes da construção do material digital; -Selecionar as mídias (foto, vídeo e etc) a serem utilizadas no material digital; -Editar arquivos em diferentes formatos; -Reconhecer os formatos das mídias (jpeg, png, wmv, mp4, mp3) mais adequado para a necessidade de armazenamento ou conversão do arquivo; -Editar os materiais digitais em diferentes dispositivos; -Avaliar o dispositivo mais adequado para a construção do material digital (DM ou computador); -Selecionar as ferramentas de autoria para a construção de mídias de acordo com a necessidade; -Selecionar a melhor forma de exportar arquivos online. <p>Atitudes:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Ter interesse em aprender sobre as ferramentas de autoria e TD; -Ser determinado, persistente e criativo; -Ser motivado; -Ser resiliente; -Ser autoconfiante; -Ter tolerância intra e interpessoal nas relações sociais; -Ter valores éticos de convivência em redes sociais na internet; -Ter interesse e gostar do assunto/temática que irá abordar no material digital; -Estabelecer network para contribuir com o desenvolvimento do material digital; -Ser organizado; -Ter segurança, ou seja, não ter medo de errar; -Ter segurança no manuseio dos aparelhos; -Gostar de compartilhar; -Ter atenção; -Ter paciência; -Ter vontade de interagir com os mais jovens; -Ter curiosidade; -Querer acompanhar a evolução das coisas, não parar no tempo; -Ter confiança no seu potencial acerca do uso das ferramentas de autoria; -Ser tolerante em relação ao DM com os diferentes sistemas operacionais (<i>IOS, Android</i>) e modelos; -Ser flexível em relação às atualizações das ferramentas de autoria; -Ser crítico na busca e/ou seleção de conteúdos digitais; -Ser aberto a novidades; -Ter autonomia para produzir material digital em diferentes dispositivos de acordo com sua necessidade.
--	---

<p>Compartilhamento de conteúdos digitais</p> <p>Esta competência digital refere-se à divulgação e/ou compartilhamento do material digital criado em repositórios, sites e redes sociais pelos idosos.</p>	<p>Conhecimentos:</p> <p><u>-Conhecer as diversas redes sociais;</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Conhecer modos de exportar/compartilhar a mídia (foto, vídeo, música) tanto em DM quanto computador; -Conhecer os ícones de compartilhamento tanto em DM quanto em computador; -Conhecer os formatos das mídias mais adequados para a necessidade de compartilhamento do material digital; -Conhecer modos de converter ou redimensionar o arquivo de acordo com a necessidade da divulgação do material digital; - Conhecer os princípios éticos e legais de postagem e compartilhamento de informações na internet no que diz respeito aos materiais digitais de autoria; - Conhecer plataformas, redes sociais e repositórios, onde os materiais digitais podem ser disponibilizados. <p>Habilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Utilizar os formatos das mídias mais adequadas para a necessidade de armazenamento ou conversão do arquivo; -Reconhecer os formatos das mídias mais adequados para a necessidade de armazenamento ou conversão do arquivo; -Compartilhar os materiais em diferentes dispositivos; -Compartilhar os materiais digitais nas redes sociais observando a sua segurança nas informações pessoais; -Identificar os ícones de compartilhamento dos materiais digitais tanto em DM quanto em computador; <p>Atitudes:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Ter autonomia e motivação para divulgação dos materiais digitais construídos; -Ser flexível na escolha do melhor local para divulgar; <u>-Ter confiança em si próprio que fez a melhor escolha para divulgar seu material;</u> -Possuir confiança para interagir e compartilhar materiais nos DM ou computador;-Considerar os princípios éticos e legais de postagem e compartilhamento de informações na internet no que diz respeito aos materiais digitais de autoria.
<p>Segurança e privacidade digital</p> <p>Esta competência digital está associada a avaliação da segurança e privacidade referentes aos dados pessoais, sendo necessário inserir no material digital a ser divulgado na internet.</p>	<p>Conhecimentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Conhecer os recursos de segurança e privacidade online para preservar seus dados pessoais; <u>-Conhecer os recursos de segurança do local no qual o conteúdo será compartilhado;</u> -Conhecer os aspectos legais e os riscos dos atos online. <p>Habilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Utilizar os recursos de segurança e privacidade online para preservar seus dados pessoais; -Avaliar o local mais adequado (repositório, AVA, redes sociais digitais) para divulgar o material digital; - Avaliar os riscos da plataforma escolhida para divulgação; - Autoavaliar sua segurança online ao divulgar o material digital; -Saber editar e recuperar os dados pessoais disponibilizados no material digital online; <u>-Fazer um backup, ou seja, uma cópia de segurança do arquivo para garantir a segurança e integridade do conteúdo publicado.</u>

	<p>Atitudes:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Ser crítico ao analisar a exposição dos dados pessoais no material digital; <u>-Ter valores éticos nas redes sociais.</u>
--	---

Fonte: A autora (2022)

Portanto, através da avaliação dos idosos foram incluídos 3 novos conhecimentos, 1 habilidade e 2 atitudes que podem ser identificados no Quadro 18, no qual é destacado em sublinhado as mudanças. Em relação aos conhecimentos observa-se a inclusão de “conhecer o objetivo da criação do material digital” na qual abrange esse processo de cuidados durante o planejamento no que tange a linguagem que combine com o público-alvo. No compartilhamento o conhecimento acrescentado é “conhecer as diversas redes sociais” na qual é possível notar a preocupação em saber as diversas redes que existem para escolher a mais adequada ao compartilhamento desse material. Além disso, na privacidade o conhecimento indicado é “conhecer os recursos de segurança no qual o conteúdo será compartilhado” então é necessário, além de saber as redes que existem, os recursos que as mesmas disponibilizam para proteção. Nessa perspectiva a habilidade apontada foi na privacidade sendo “fazer um backup, ou seja, uma cópia de segurança do arquivo para garantir a segurança e integridade do conteúdo publicado”.

Por outro lado, as atitudes foram no compartilhamento “ter confiança em si próprio que fez a melhor escolha para divulgar o material” reflete um processo relevante de aprendizagem, isto é, “[...] a novidade e a confiança emocional são importantes para que se reorganizem os conhecimentos já dominados e se assimilem os novos” (LONGHI *et al.*, 2021, p.63). Ademais, na segurança foi acrescentando “Ter valores éticos nas redes sociais” principalmente no que se refere à netiqueta⁴⁰ e respeito aos direitos autorais.

Em suma, esse conjunto de CHA apontado pelo grupo de idosos expressa um cuidado desde o planejamento deste conteúdo visando o público-alvo a que se destina, em conhecer

⁴⁰A Netiqueta é um conjunto de regras e conselhos acerca dos comportamentos que são aceitáveis na Internet. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/netiqueta/>. Acesso em 20 set. 2021.

não só as diversas redes sociais para compartilhá-lo, mas, sobretudo as possibilidades de seguranças disponíveis, ter uma cópia salva e confiar em si mesmo. Logo, conforme Holloway e Gouthro (2020), os alunos, em todas as fases da vida, necessitam entender as TD e desenvolver capacidades críticas de aprendizagem para se inserir e acompanhar a sociedade que se encontra em rápida mudança.

Desse modo, a partir do módulo I foi possível criar levantamentos acerca das temáticas dos filmes dos idosos, dos materiais utilizados para criação de cenários e personagens, roteiro em *storyboard*, o exercício das cenas, as possíveis relações entre qualidade de vida e *stop motion* e analisá-los. Para tanto, os dados foram organizados em cinco subcategorias descritas a seguir.

8.6 CONSTRUÇÃO DOS FILMES EM *STOP MOTION*

A temática proposta para os alunos desenvolverem seus filmes foi a qualidade de vida na pandemia do COVID-19. Dessa forma, a temática proposta teve intuito de oportunizar a reflexão e expressão sobre essa vivência observada por meio de aspectos da própria vida dos idosos. Para Martin (2013, p.24) o que distingue o cinema dentre os meios de expressão cultural “[...] é o poder excepcional que lhe advém do facto de a sua linguagem funcionar a partir da reprodução fotográfica da realidade”. Assim, essa escolha de tema se baseia não apenas em (re)viver “[...] mas sim, através da reflexão, tentar encontrar novos caminhos com perspectivas melhores” (PASTORIO *et al.*, 2018, p. 247).

Dessa forma, Castro et al. (2020, p.8) evidenciam que a pandemia nos convoca a refletir e olhar para além de nós mesmos, visto que

Se por um lado nos força a reconsiderar quem somos e o que valorizamos e, a longo prazo, poderá nos ajudar a redescobrir a melhor versão de nós mesmos, também nos apontará na direção de rever necessidades, de sermos contínuos às demandas do outro.

O cinema nesse contexto propicia que aprendamos a trabalhar a educação como formação de sujeitos de sua história (SANTOS, 2018). Nesse sentido, a educação leva o sujeito a reflexão sobre sua situacionalidade para que possa ser consciente e intervir na sua realidade de forma consciente, pois é um ser concreto e está *no* e *com* o mundo (FREIRE, 1993). Para isso, a educação estabelece uma relação dialética com o contexto social na qual o sujeito se relaciona- e não de modo acomodado- para que se (re)crie e decida. Esse processo

de atitude crítica frente a uma época histórica oportuniza que o sujeito seja ator para construir novos valores, comportamentos e atitudes emergentes. Para Souza (2018) o ato de assistir ou pensar acerca de um filme, oportuniza a autonomia da criação, produção e reflexão.

No que se refere à técnica de *stop motion* Silvério (2020) aponta que além de ser uma ferramenta que apoia o processo de aprendizagem, ela oportuniza que os estudantes criem narrativas de “maneira inventiva”. Diante disso, Doll, Machado e Cachioni (2016, p.1615) explicitam que as motivações para aprendizagem dos mais velhos são preferencialmente internas tendo em vista que “[...] a satisfação em aprender e o alcance de metas pessoais são exemplos que têm maior efeito frente a recompensas e incentivos externos”.Entretanto, apesar de ter sido delineada uma temática para criação dos filmes, nota-se que as pautas foram heterogêneas. Logo, as abordagens foram singulares dependendo das vivências e motivações dos seniores frente ao tema. O Quadro 19 ilustra esses dados.

Quadro 19: Levantamento dos temas dos filmes em stop motion pelos idosos

Identificação	Título	Ideia	Motivação
I1	“Como transmitimos”	“Queria mostrar a tradição nordestina da ciranda e também a questão como se propaga e transmite a COVID”.	Cultura: tradição nordestina e informação sobre a COVID
I2	“Os irmãos jogando bola”	“Os irmãos estavam jogando bola, mas a bola corre para a avenida e eles recuperam a bola”.	Brincadeiras na pandemia
I3	“Tradição gaúcha”	“Reviver os aspectos sociais e culturais do tradicionalismo gaúcho”	Cultura: tradições gaúchas
I4	“O presente”	“Em tempos de pandemia, idoso em casa, triste, ouvindo rádio(notícias do Covid); vendo tv (notícias do Covid); olha na janela, rua vazia, no outro lado da rua, um muro com cartazes colados ,(use máscara), (fique em casa), e o desenho de uma caixa de presente), um dos lados descolados. Idoso fica curioso, coloca a máscara e vai até o muro. Começa a puxar o canto do cartaz e começa a aparecer o logo "CursoSênior a distância" Idoso retorna feliz para casa. Últimas cenas: idoso em casa, na frente do computador fazendo o CursoSênior ".	Sobre si
I5	“Vivendo na pandemia”	“João ficou assustado com a chegada do vírus. Ficou em casa cuidando das plantas”.	Sobre si “Transportei para o Joãozinho, tudo que eu gosto. Então tem bastante planta na história”.

I6	“A sabedoria da pandemia”	“A SABEDORIA DA PANDEMIA trouxe o alerta para os cuidados com o corpo, tanto físicos como mentais”.	Saúde física e mental
I7	“Bisavó Olivia e Aninha na Pandemia”	“Relação entre Bisavó Olivia 101 anos e Aninha 2 anos na Pandemia”	Relações intergeracionais
I8	“Tempos de terror”	“É contar o que estamos fazendo para nos distrairmos durante a pandemia. Estamos olhando filmes de terror, mas falta tempo pra vermos todos que gostaríamos então é uma luta contra o tempo.”.	Sobre si “Agora na pandemia comecei a assistir filmes de terror na pandemia.”
I9	“Amor”	“Historia dos relacionamentos e da distância a partir da pandemia. Um casal se abraça e viram a necessidade da separação”.	Relacionamento amoroso
I10	“Eu e a pandemia do COVID-19”	“Retrata o carnaval do RJ. Analogia do uso de máscaras de carnaval e covid. Troca do uso da alegria do carnaval a melancolia da pandemia”	Sobre si “Fiz sobre carnaval porque gosto muito”.
I11	“Loading”	“O tema do filme será sobre o que podemos fazer quando não é preciso se deslocar por tanto tempo até o local físico do trabalho”.	Adaptação de um texto autoral que criou para o curso Multidigi da UNIDI que ocorreu em 2020 “adaptação do texto que criei no curso multidigi eu escrevi uma crônica. Estou transformando em stop motion”
I12	“Atrás do muro”	“Retrata uma gata em quarentena. Ela quer fugir, vai subir no muro, olhar para o mundo de fora, enquanto seu dono pede para ela voltar. Ela olha, mas ao final resolve voltar para ele”.	Adaptação da história do filho “A história é inspirada no livro que meu filho escreveu sobre nossa gata em quarentena. Peguei a ideia da sensação de ficar preso, dá vontade de sair e dos laços que temos para ficar.”
I13	“Abraço virtual”	“Abraço virtual e ver a família de forma virtual na pandemia”.	Relações familiares
I14	“Seja parceiro! Colabore por um mundo melhor”.	“Acontece no vilarejo Santo Antônio e a pandemia veio e caiu a economia da vila. A Emília, o Joca e o Juca ficaram sem se ver. Uma família ficou passando necessidade. e a emilia que e meio lider propos recolher alimentos e levar para essa família, mobilizaram e depois foram distribuir. é uma solidariedade entre os amigos para acolher essa família”.	Questões sociais

I15	“A briga pela salada saudável”	“Aborda a confecção de uma salada saudável pela Sara. Surgem alimentos não saudáveis que ficam observando o que vai acontecer na mesa. Os vegetais se apresentam, os alimentos não saudáveis começam uma discussão e a briga é feia. No final alimentos não saudáveis voam pela janela e os alimentos saudáveis são vitoriosos. Termina o filme com a apresentação de uma salada saudável”.	Alimentação saudável
I16	“O que aprendemos com a pandemia”	“Pretendo mostrar o que aconteceu conosco. De celebrar a vida até a chegada do covid. Precisamos mudar nossos hábitos. Praticar os cuidados e buscar novas alternativas, aprender novas tecnologias, plantar cuidar dos bichinhos e no fim a chegada da vacina”.	Sobre si
I17	“Faça do limão uma limonada”	“Como uma bomba, veio a notícia: Pandemia – março/2021. Primeiro, #fiqueem casa, o home office, a comilança, a ansiedade, sem exercícios, sem dançar, sem festas, cinemas, sem ter contato com familiares, amigos e colegas... E a personagem, sem se dar conta, começou a adoecer ao perceber que não ia terminar logo a pandemia. No entanto, logo sentiu que teria que inventar um novo normal, assim, começou a assistir lives de música, dançar com seu companheiro na sala de casa, a caminhar dentro do apartamento e a fazer atividades físicas online. Decorou a casa, comprou plantinhas, arrumou um animal de estimação, começou a fazer cursos online, encontros virtuais, etc. E como muitos, sempre lembrando de rezar e pedir a cura para o mundo. Enfim, ao perceber que a pandemia não ia terminar tão cedo, fez do limão uma limonada. E no decorrer do ano, foi aumentando a esperança de dias melhores e o sonhado dia da vacina chegou pra ela, que já se vacinou. Portanto, a história vai ter que ter um final feliz: Vencemos o Coronavírus!”	Sobre si “Eu me baseei nas minhas vivências da pandemia.”
I18	“Minha nova vida”	“Quando chega o vírus a família resolve viajar para um sítio e todos os brinquedos vão e a boneca fica esquecida. Ela dorme e quando acorda não vê mais ninguém. então a história é ela sozinha vivendo as emoções que ela sente em isolamento”	Emoções na pandemia
I19	“Pandemia X Empatia”	“Joãozinho menino preocupada com a situação da pandemia. começou quando viu quadro na sala de casa escrito empatia. Saiu perguntando para dona formiga e abelha.	Questões sociais

		ele passou a se preocupar e fazer algo pelas pessoas. Seus amigos entraram nessa campanha. Pediram ajuda ao comércio para conseguir máscara e álcool gel para campanha.”	
I20	“A melodia do amor”	"Músico muito famoso e quando envelheceu sentiu necessidade de adotar. adotou 6 crianças e veio a pandemia ele entrou numa depressão profunda e só queria dormir, as crianças no final fazem uma grande surpresa pra ele”.	Emoções na pandemia
I21	“Escolhas”	“Conta a história de um idoso que está em casa triste vai fazer cursos da unidi vai fazer ginástica, cuidar das plantas e animais”.	Sobre si “Minha ideia veio de escolhas porque todo dia fazemos escolhas, quando veio a pandemia pensei se ia me entregar de novo, quando meu filho faleceu tive que fazer uma escolha. Vim para unidi. coloquei a minha história no stop motion”.
I22	“Use máscara”	“A minha historia quer mostrar que o uso da mascara ajuda a salvar a sua vida e a do próximo a ter empatia”.	Coletividade
I23	“Vivendo as estações na pandemia”	“Minha história parte de olhar as 4 estações do ano por e refletir sobre o tempo. Nascer, crescer, se desenvolver e morrer. Refleti sobre o verde, que era a esperança da vacina chegar.”	Sobre si “A minha história é o período em que vivi isolada durante o período da pandemia, durante as quatro estações do ano de 2020”.
I24	“O esperado amanhã”	"História de dois amigos o Bibó e o Bob. mostra eles brincando depois vão se recolher por causa da pandemia e no fim vão se vacinar e podem se abraçar e jogar de novo.”	Brincadeiras na pandemia
I25	“Uma saidinha”	“A pessoa entediada de ficar em casa já viu todos os filmes da tv e decide sair sem máscara toca o celular fúnebre dele e se assusta ao ver a realidade daí decide sair com máscara e entende que não é brincadeira”	Adaptação “Me inspirei numa história" Sai fora corona” do Gilmar Oliveira do youtube”.
I26	“Viver o momento”	“É sobre o dia a dia que estamos passando. ficar em casa com flores ocupar o tempo brincando, se movimentar um pouco. Mãe brinca de esconde esconde com os filhos. esperar o momento de se abraçar”.	Brincadeiras na pandemia
I27	“Parar e acordar”	“ A ideia do meu filme é baseada na relação que fazemos entre a qualidade de vida hoje e a premonição do Raul Seixas na música O dia em que a terra parou. É estarmos atentos	Adaptação “me inspirei na música do Raul Seixas “O dia em que a

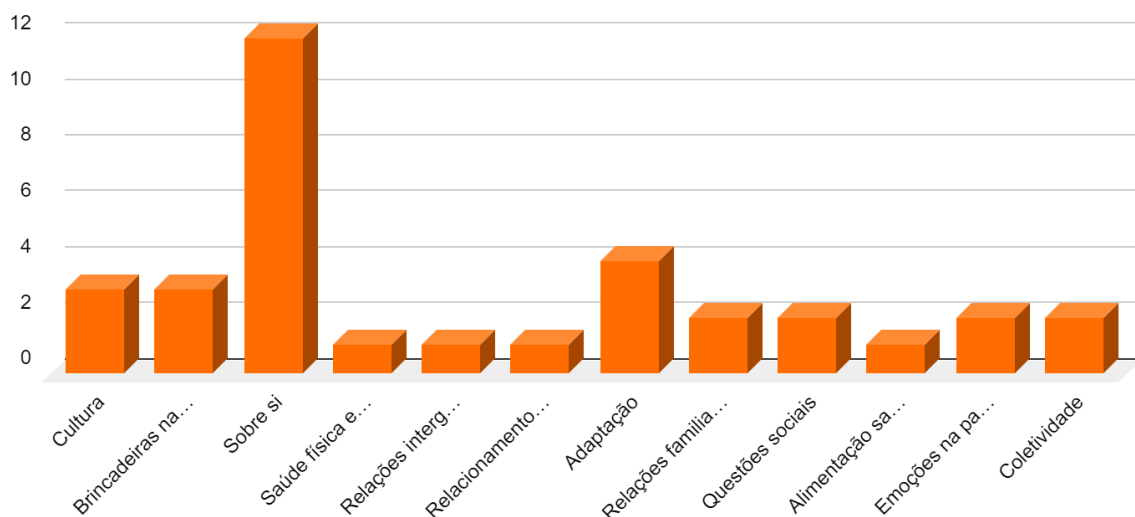
		aos sinais da Terra, pois ela parou com a pandemia. A mulher ficou fazendo pão em casa. Os médicos ficam no hospital”.	Terra parou”. Por que a Terra parou”.
I28	“Crianças e a pandemia”	“Com a pandemia toda a família ficou em casa. A partir daí todos tiveram que se adaptar e botar a mão na massa!! Desse modo, as tarefas do dia a dia foram divididas entre todos os integrantes, até mesmo as crianças! Objetivos: mostrar a importância da cooperação e participação de todos!”.	Convivência familiar
I29	“Receio e superação”	“Pandemia chegou e surpreendeu o mundo. Usar e lidar objetos e criar hábitos. o filme retrata a minha vida. Eu sou a protagonista”.	Sobre si
I30	“Aniversário na pandemia”	“ É sobre comemorar aniversário na pandemia. No filme, o aniversário foi só de lembranças graças a internet, pois recebeu mensagens dos amigos, mostra também como é triste fazer aniversário na pandemia e no final um chamamento sobre os meios digitais que podemos nos comunicar”.	Coletividade "História dos aniversários na pandemia. escolhi pq eu ja fiz dois é totalmente diferente. antes as amigas vinham na tua casa esse ano nao. nao ousou dizer que e minha historia pq pode ser qualquer pessoa no mundo”.
I31	“Vida”	“ A história conta a rotina de uma idosa na pandemia que aprendeu a gostar de ficar em casa”.	Sobre si “eu refleti sobre ressignificar o ficar em casa. Comecei a ver coisas que me agradavam em ficar em casa. Comecei a ter amor pela casa. Comecei a inventar comida”.
I32	“Inspira, respira e não pira”	“Achar uma nova forma de olhar para os sentimentos confusos que permeiam esse momento de enfrentamento da pandemia.Tivemos que tivemos que enfrentar a partir do lockdown. minha personagem tem muitos compromissos e de repente se vê trancada em casa sem poder sair. E vai ter que mudar a vida”.	Sobre si “Não saio de casa, meus marido vai ao supermercado e farmácia. Estou pensando em representar um pouco desta rotina”.
I33	“Pulando muros”	“São 4 cenas em que estou pulando muros. Assim, foram coisas que aconteceram importantes na minha vida. A primeira é o dia em que caiu o muro de berlim eu tava em cima do muro. Depois foi em Capri que nadei sozinha na gruta azul. A terceira eu sai no carnaval de POA em 97 sozinha e depois a última foi minha experiência como palhaço numa ong que trabalho em hospital. São muros enormes que com o tempo vão ficando menores. No fim não tem mais muro, topamos qualquer coisa!”.	Sobre si "A minha história é mais no que eu to fazendo durante a pandemia que foi visitar minhas fotos e vídeos antigos quando eu era pequena, meu pai me filmava, e resolvi aproveitar isso”.

I34	“O uso da máscara”	“É sobre os cantores durante a pandemia. Com a chegada da pandemia a plateia vira virtual”.	Cultura
-----	--------------------	---	---------

Fonte: a autora (2022)

Assim é possível constatar que houveram diferentes motivações para a criação do filme. Dentre elas, a que foi predominante foi a motivação Sobre si 35,3% (n=12), ou seja, reflexão e expressão das vivências pessoais na pandemia. Em seguida, foi a Adaptação 11,8% (n=4) na qual alguns alunos se inspiraram em textos, vídeos e músicas autorais ou não para criar sua narrativa. Por fim, uma das maiores motivações foi relacionada à Cultura, isto é, as histórias abordaram as tradições, o olhar sobre os músicos e as brincadeiras na pandemia 8,8% (n=3), conforme exposta na Figura 40.

Figura 31: Motivações em produzir filmes sobre qualidade de vida na pandemia



Fonte: a autora (2022)

8.6.1 Levantamento sobre roteiro em *storyboard*

Os roteiros são gerados a partir de ideias em que “[...] a criatividade dá asas à imaginação e é tomada pela observação da realidade, da fantasia e às vezes pela própria experiência de vida do autor” (SIMÃO, 2012, p.34). Desse modo, a pesquisadora desenvolveu e disponibilizou um modelo de roteiro em *storyboard* para ser seguido no curso a fim de apoiar os alunos neste processo. A orientação aos participantes foi de que o modelo poderia ser impresso para quem tivesse acesso a impressora em sua residência ou copiado em

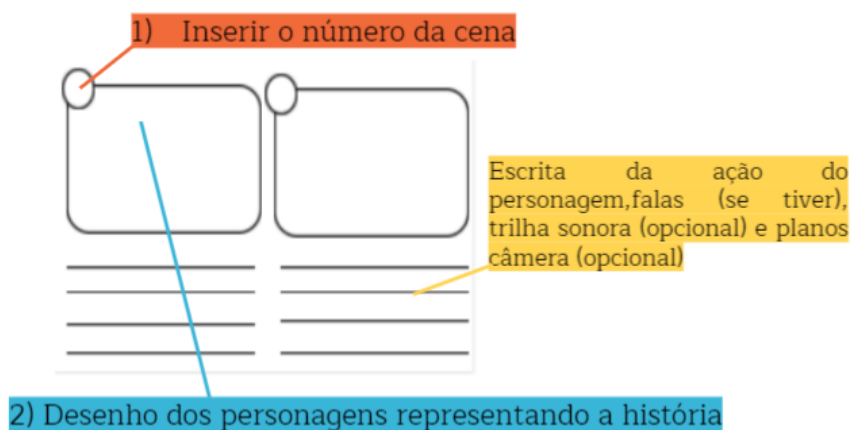
uma folha de ofício utilizando uma régua, lápis e as seguintes medidas no quadro 9 cm de largura por 6 cm de alturas com 4 linhas abaixo contendo 9 cm. O modelo pode ser visto na Figura 41 abaixo.

Figura 32: Modelo de roteiro em storyboard criado para o curso CineSênior

Fonte: a autora (2022)

Na parte superior do roteiro é escrito o título do filme, o nome do autor e a página, pois seu roteiro pode ter mais de uma como pode ser visualizado na ilustração abaixo.

Em seguida, no item 1 deve ser inserido o número da cena. Já no quadrado é o local destinado ao desenho da representação da cena de acordo com a ilustração abaixo.



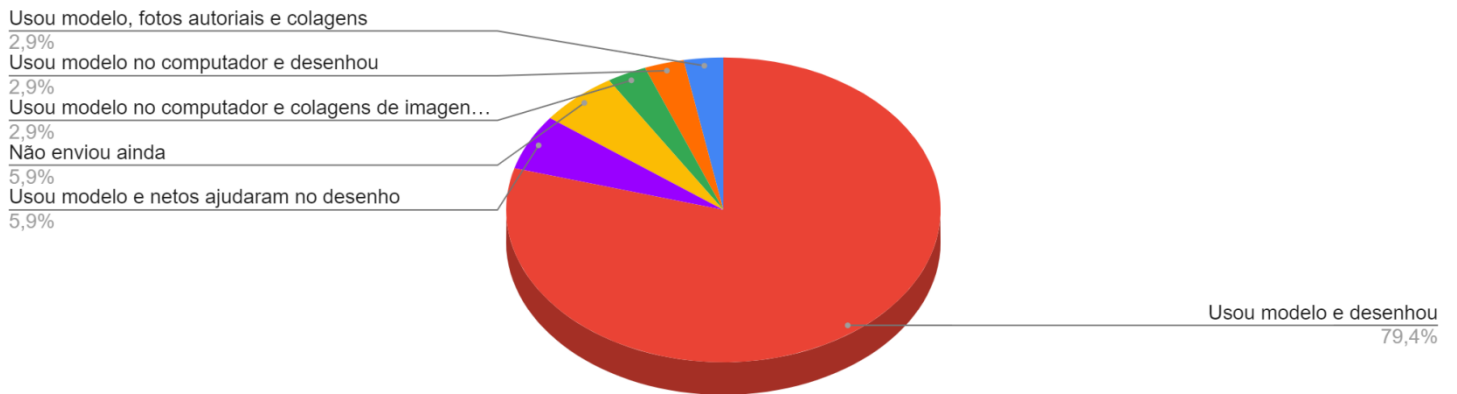
Por exemplo, na cena 1 o personagem foi desenhado dormindo. Mas, você pode usar outros recursos como escolher imagens gratuitas que representam a cena e colar nesse espaço, desenhar “palitinho” ou utilizar recortes de letras ou outros recursos para representar a cena, desde que sejam gratuitos ou de sua autoria. As linhas são os espaços destinados à escrita da ação que ocorre na cena. Pode ser colocado o tipo de trilha sonora (animada, suspense, triste e etc) bem como os planos de câmera (médio, detalhe, e etc). Cabe salientar que foram feitas buscas nos repositórios a fim de encontrar modelos de roteiro que contemplassem as necessidades dos idosos e não foi encontrado nenhum. Diante disso, criou-se este modelo e foi possível constatar que o mesmo atendeu à necessidade de 94,2% (n=32) dos participantes. Apenas 5,8% (n=2) preferiram editar o arquivo em seus computadores pela facilidade de ampliação das letras e praticidade sendo enviado o arquivo do modelo em Word.

Além disso, notou-se que os idosos ficaram muito ansiosos no processo de desenhar as cenas. Dessa forma, essa estratégia do curso necessitou de reavaliação e flexibilização, pois inicialmente a ideia era desenhar para representar as ações dos personagens. No entanto, após observar que muitos verbalizaram em aula a dificuldade e medo em “desenhar feio” foi combinado que poderiam fazer colagens ao invés de desenhar e também surgiu o interesse deles em pedir auxílio para os netos nesta etapa como pode ser verificado no relato “*A UNIDI transpassa ela vai além porque meu netos estão envolvidos, minha neta desenhou storyboard comigo (I21)*” e “*Eu não sabia desenhar então pedi ajuda para minha neta (I2)*”.

Nesse sentido, todos participantes utilizaram o modelo indicado. No entanto, verificaram-se que 79,4% (n=27) desenharam, 5,9% (n=2) os netos auxiliaram no desenho, 2,9% (n=1) utilizou fotos autorais e colagens ao invés de desenho, editou no computador

masdesenhou 2,9% (n=1) e editou no computador mas usou imagens gratuitas da internet 2,9% (n=1) a Figura 42 representa esses dados.

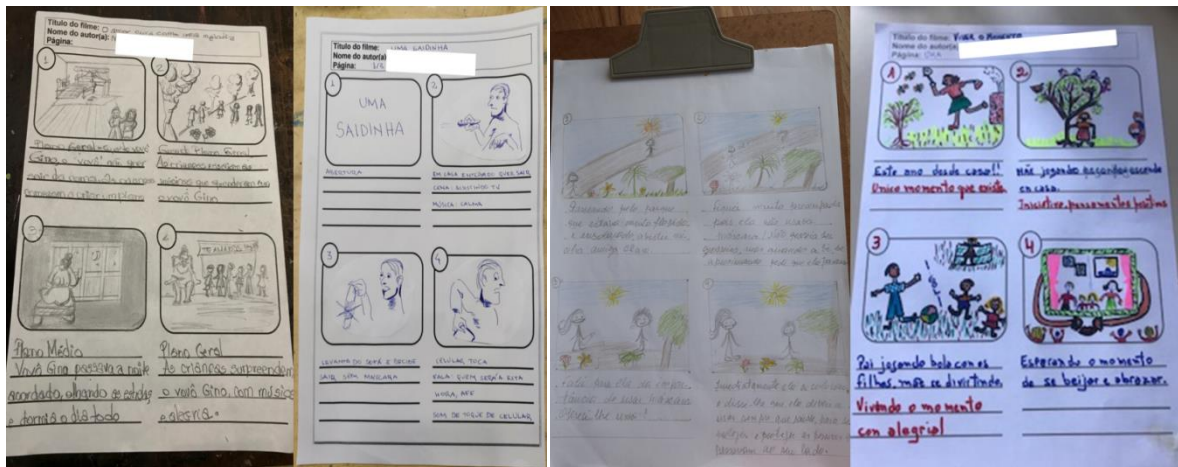
Figura 33: Utilização do modelo de roteiro em *storyboard* pelos idosos



Fonte: a autora (2022)

Além disso, as imagens a seguir ilustram alguns roteiros em *storyboard* dos alunos, entretanto, foi necessário suprimir as identificações. Os roteiros a seguir ilustram os desenhos dos idosos.

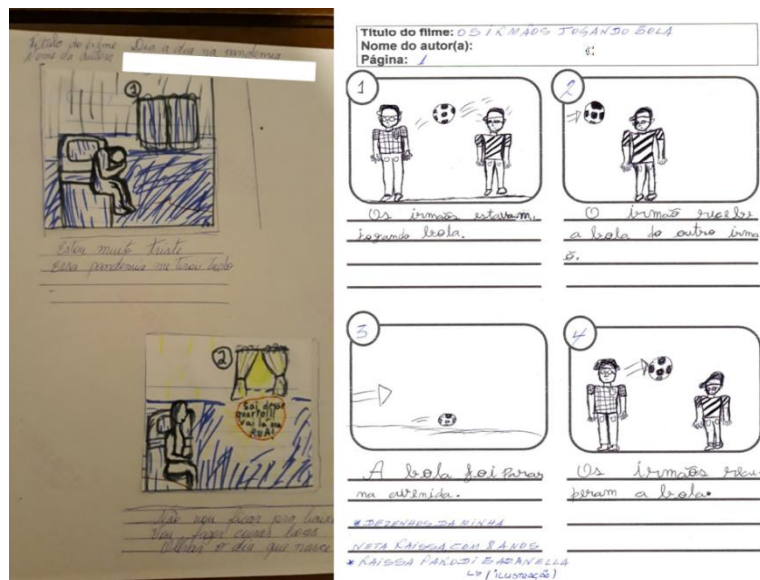
Figura 343: Roteiro com desenhos



Fonte: acervo do curso CineSênior (2022)

Os roteiros que os netos auxiliaram a construir podem ser vistos abaixo.

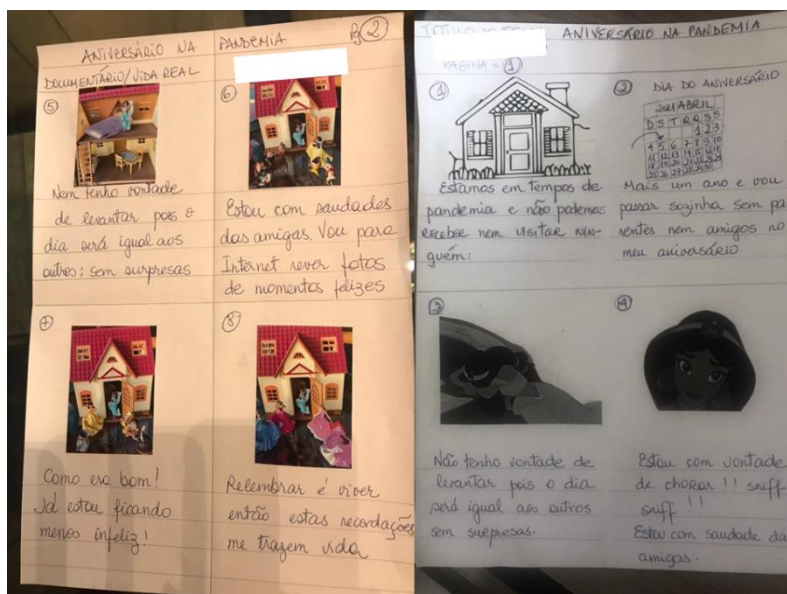
Figura 35: Roteiro com colagens e imagens autorais



Fonte: acervo do curso CineSênior (2022)

Por outro lado o roteiro abaixo evidencia outro formato possível de utilização, pois ao invés de desenhar se utilizou fotos da cena e também colagens.

Figura 365: Roteiro com colagens e imagens autorais



Fonte: acervo do curso CineSênior (2022)

8.6.2 Levantamento dos materiais utilizados para criação de cenários e personagens

No cinema, o conceito de cenário refere-se às paisagens naturais e às construções humanas que podem ser em ambientes internos ou de externos, reais ou construídos em estúdios (MARTIN, 2013). Em vista disso, ao longo do curso foi indicado que os idosos utilizassem materiais que tivessem em casa e que gostassem de trabalhar a fim de minimizar as dificuldades e evitar exposição em lojas em busca de materiais. Nesse sentido, no curso CineSênior foi possível observar que os estúdios utilizados para criação dos cenários foram as salas de casa, os jardins, as mesas dos escritórios e entre outros espaços domésticos, que podem ser visualizados no QrCode abaixo.

Figura 37: Estúdios criados pelos idosos para criação dos cenários



Fonte: a autora (2022)

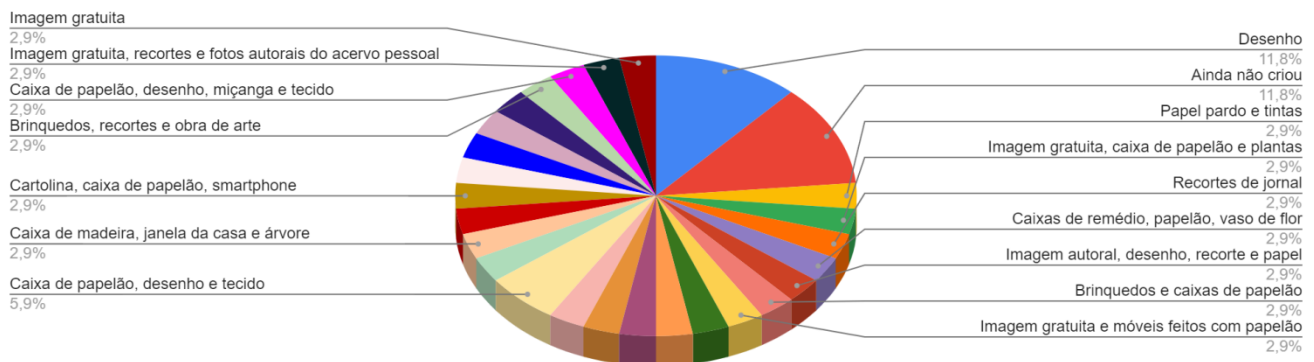
Disponível

em:

https://www.canva.com/design/DAEsV78TCNQ/kyRRWog_GUvUxU2fq6alxA/watch?utm_content=DAEsV78TCNQ&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink

Em síntese, os materiais mais frequentes para criação do cenário foram Desenho 11,8%(n=4) e Caixa de papelão, desenho e tecido 5,9% (n=2) conforme ilustra a Figura 47.

Figura 387: Materiais utilizados para criar os cenários

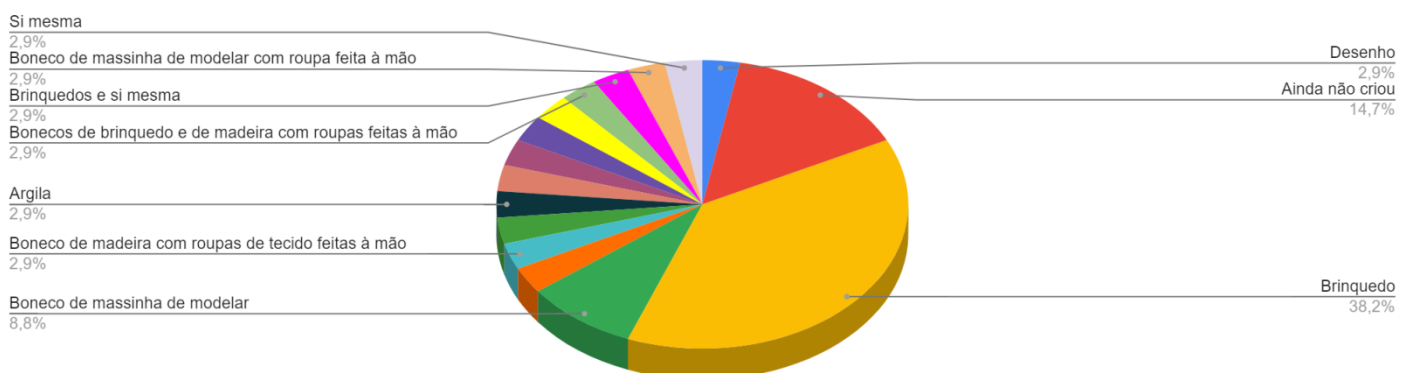


Fonte: a autora (2022)

Em relação à predominância dos desenhos foram escolhidos pela facilidade de terem os materiais em casa, como aponta o relato da participante que “*não achei difícil porque tinha todo material em casa lápis, papel, brinquedos (I31)*”. Além disso, destaca-se a variedade de materiais utilizados tendo em vista as especificidades de cada filme e a criatividade nesse processo. Além disso, foi necessário criar um termo de autorização de uso de imagem (apêndice I), pois uma aluna necessitou para seu cenário.

Por outro lado, os materiais mais utilizados para os personagens foram brinquedos 38,2% (n=13) e bonecos de massinha de modelar 8,8%(n=3) que podem ser verificados na Figura 48 abaixo.

Figura 398: Materiais utilizados para criar os personagens



Fonte: a autora (2022)

A preferência por brinquedos foi verificada por serem materiais que os participantes

tinham mais acesso, pois podiam pegar emprestados com os netos ou vizinhos. Quanto à satisfação nesse processo foi possível perceber que todos ficaram felizes em criar e lidar com materiais novos conforme relato “*Nunca tinha trabalhado com massinha de modelar. Voltei a ser criança. Eu transporte para ele o que eu sentia o que eu gosto. Valeu a pena*” (I5). Logo, no QrCode abaixo podem ser vistas algumas imagens dos personagens criados.

Figura 409: Personagens criados pelos idosos



Fonte: a autora (2022)

Disponível

em:

https://www.canva.com/design/DAEsV78TCNQ/kyRRWog_GUvUxU2fq6alxA/watch?utm_content=DAEsV78TCNQ&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink

8.6.3 Exercitando *stop motion*: cenas criadas

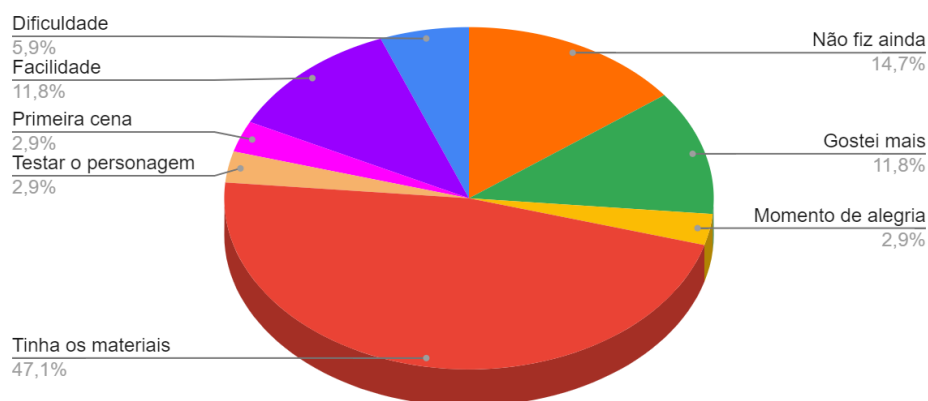
No final do módulo I do curso foi proposta a atividade de exercitar a técnica de *stop motion* a partir da escolha de uma cena do filme. Nesse sentido, a vantagem de se trabalhar com a técnica de *stop motion* é

“[...] a realidade dos objetos sendo visto a olho nu, a textura, a magia do ilusionismo, a manipulação dos objetos, as diferentes formas de material que podem ser utilizados, o desenvolvimento manual na elaboração do projeto e a vida que se pode gerar através de um objeto inanimado(SIMÃO, 2012, p.51)”.

Em relação à satisfação nota-se que 85,3% (n=29) indicaram ter sido uma boa experiência. Alguns relatos evidenciam essa vivência como “*foi encantador. Os bonecos*

tomam vida. Vai fazendo os movimentos (I25)”; “ta sendo interessante compartilhar e ver o que estamos fazendo e conhecendo universo de cada um (I33)” e a respeito da expressão das emoções uma idosa afirma que “é um espetáculo estimula a criatividade e sai as tuas emoções (I18)”. Diante disso, cada aluno selecionou a cena que tinham os materiais prontos, ou seja, cenário e personagens 47,1% (n=16), 14,7% (n=5) não conseguiram realizar os exercícios devido a problemas de saúde ou pelas demandas de trabalho que impediram de realizar a atividade, porque gostou mais da cena 11,8% (n=4), pela facilidade da cena 11,8% (n=4), pela dificuldade da cena 5,9% (n=2), ou porque gostaria de começar pela ordem do storyboard 2,9% (n=1), conforme evidencia a Figura 50.

Figura 5041: Escolha da cena para o exercício de stop motion



Fonte: a autora (2022)

As cenas produzidas pelos alunos podem ser acessadas nos links a seguir:

<https://drive.google.com/drive/folders/1Hje9BnafV4noca3Ass3-0hGaBeUdK47e?usp=sharing>

<https://drive.google.com/drive/folders/1AaQCKTfdFvK8L9uglx9o8c465wXE6kON>

8.6.4 Qualidade de vida e *stop motion*

No módulo I do curso, especificamente na aula 2, foi perguntado através de um fórum sobre “O que acham que é importante ter em um filme?”. As duas turmas apontaram os mesmos elementos: Mensagem, Começo, meio e fim, Roteiro, Personagens, Cenário e Trilha

sonora como podem ser vistas na Figura 51.

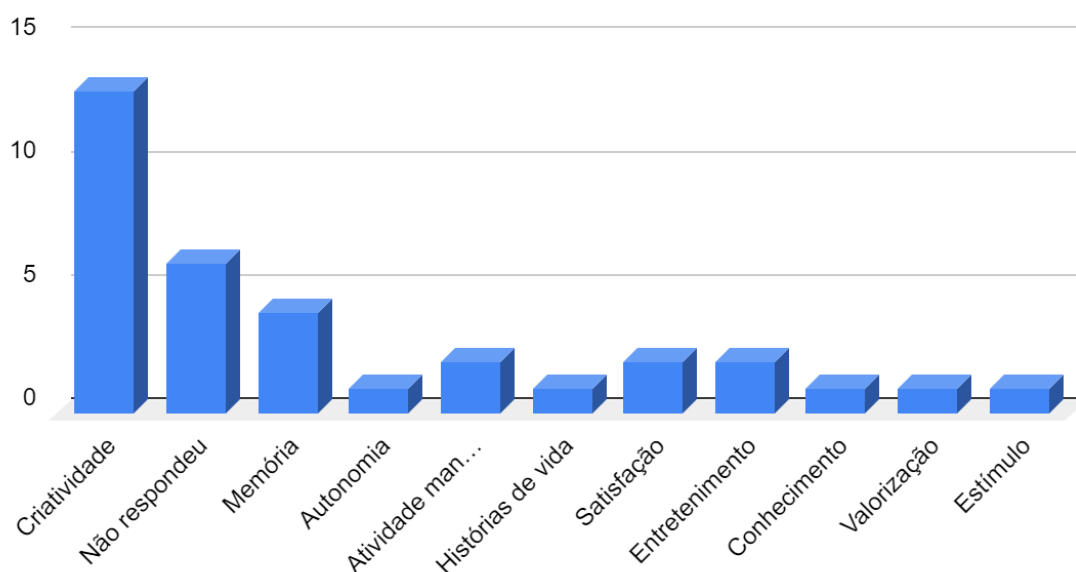
Figura 42: Nuvem de palavras sobre concepções dos alunos dos elementos importantes de um filme



Fonte: a autora (2022)

Os dados apontam que os alunos de modo geral sabiam que para se ter um filme é necessário ter uma mensagem que seja organizada com começo, meio e fim em um roteiro seguido de uma organização de personagens, cenário e música. Além disso, também foi perguntado “A produção de filmes tem alguma relação com a qualidade de vida de idosos?” que podem ser visualizadas na Figura 52.

Figura 432: Benefícios da produção de filmes para qualidade de vida de idosos



Fonte: a autora (2022)

Em relação às respostas, nota-se que predomina a criatividade como benéfica para

qualidade de vida de idosos com 38,2%(n=13), 17,6%(n=6) não responderam, estimula a memória 11,8%(n=4) e atividades manuais 5,9%(n=2). No que se refere à criatividade os participantes indicaram que ela é benéfica a qualidade de vida, pois *“O ato de criar é sublime e certamente irá impactar positivamente em nossa qualidade de vida, mental e física (I1)”*, ademais, *“move qualquer um principalmente nós, idosos (I27)”*. Diante disso, apontaram sobre emoções como potencial imagético *“A produção gera emoções e revelações do nosso imaginário (I6)”* e por fim *“podemos através da criação de um filme viver uma nova “vida” ou experiência (I17)”*. Quanto à memória, salientaram que *“auxilia o idoso a fazer” muitas “sinapses junto a sua memória, pesquisas novas e um mundo maravilhoso de movimento e cor (I4)”* e também *“o propósito dos filmes resgatam as memórias, despertam os sentidos e significados (I11)”*. No que se refere à satisfação foi indicado o prazer durante esse processo e o resultado conforme trechos destacados a seguir *“a satisfação do processo e a descoberta do resultado (I34)”* e *“para pessoas idosas que gostam de fazer filmes, sim, fazer filmes pode ser uma atividade que dá satisfação, neste sentido, pode contribuir para a qualidade de vida de idosos (I12)”*. Por fim, referente a atividade manual *“permite o desenvolvimento de habilidades manuais, na montagem dos cenários, movimentação dos equipamentos e personagens e é desafiador na medida que provoca o ingresso no mundo da imaginação e fantasia (I25)”*. Assim, a Figura 53 ilustra os principais benefícios da criação de filmes em *stop motion* para a qualidade de vida de idosos de acordo com estes dados.

Figura 443: Principais benefícios da produção de filmes para qualidade de vida de idosos



Fonte: a autora (2022)

Logo, a nota-se que a Autoria Digital se relaciona com os principais benefícios apontados pelos idosos já que envolve diretamente elementos do CHA da competência específica “Criar filmes utilizando a técnica de *stop motion*” nos quais abrangem o processo criativo de criar uma história para um filme, atividades manuais relacionadas à técnica de *stop motion*, produção de cenários e personagens. Ademais, a satisfação pode ser observada na fala dos participantes do curso CineSênior I “*no começo eu tive dificuldade porque era tudo muito pequenininho, mas fui de vagarinho e consegui. esses aprendizados nos faz ter vontade de viver (I20)*” e também aparece nas relações intergeracionais como “*foi muito legal, eu tive ajuda dos netos para fotografar o pássaro voando, ficou com sombra mas foi tão divertido que eu disse ah vai ficar assim mesmo porque é a história da cena (I32)*”. A seguir são apresentados os dados do módulo 2 do curso CineSênior.

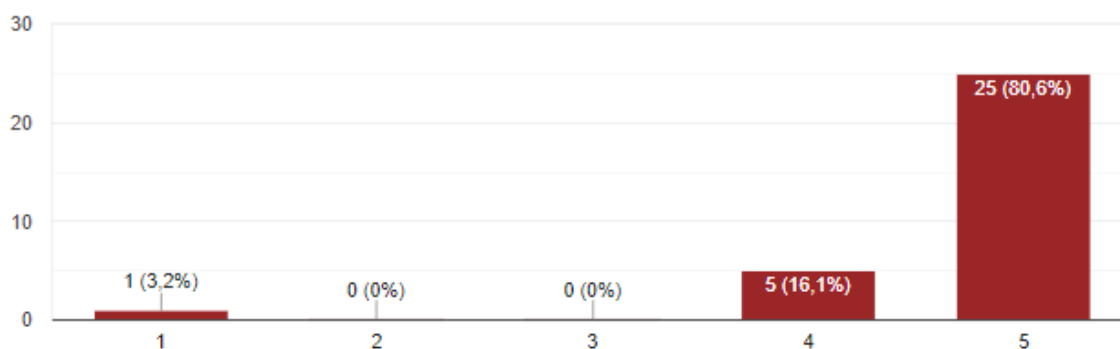
8.7 CURSO CINESÊNIOR MÓDULO II

Nessa etapa foram analisados alguns dados referentes ao módulo II do curso CineSênior que está ocorrendo em 2021/2. Vale ressaltar que dos 34 participantes três desistiram do curso 1 porque teve complicações na saúde e 2 por motivo pessoal. Assim, permaneceram 31 idosos.

8.7.1 Avaliação da competência Criar filmes utilizando a técnica de *stop motion* por idosos

Os dados a seguir se referem à categoria de avaliação da competência “Criação de filmes em *stop motion*”. Essa foi realizada por 31 idosos que responderam o questionário (Apêndice D). A categoria, conforme apresentado na Figura 20, se refere à terceira etapa da metodologia. Para preservar a identidade dos participantes, os dados foram identificados pela sigla “I” referente ao idoso, seguidas de um número alusivo à ordem de transcrição dos dados obtidos. Quanto à definição da competência foi utilizada uma escala de 1 a 5 conforme sua relevância. Os valores expressam: 1 irrelevante; 2 pouco relevante; 3 moderado em parte; 4 relevante e 5 muito relevante, conforme a Figura 54 evidencia acerca da validação da definição da competência proposta pela pesquisadora.

Figura 45: Validação da definição da competência Criar filmes utilizando a técnica de *stop motion* pelos idosos



Fonte: a autora (2022)

Logo, a definição da competência proposta pela pesquisadora era: Esta competência digital está relacionada à criação e construção autoral de um filme utilizando a técnica de *stop motion* por meio de uma tecnologia digital (*smartphone/tablet* ou *notebook*). Sendo assim, a partir da análise, 25 idosos indicaram como muito relevante, 5 relevante e 1 como irrelevante. A seguir foram destacados trechos mais importantes sobre sugestões de alterações na definição.

“para mim a frase acima nao se trata de uma definição” (I33)

*““Stop motion” é uma expressão estranha para muitos. A pista para o entendimento do que está sendo proposto é a palavra “filmes”. Quem sabe esclarecer o significado?
Para que exista uma participação adequada, é necessário interesse pela proposta que está sendo oferecida. Para o idoso, a adesão pode ser um desafio ou a vontade de conhecer coisas novas” (I14).*

“Utilizando materiais e imagens do plano real na construção das imagens” (I25).

A partir das contribuições dos idosos, foi possível reformular a definição da competência "Criar filmes utilizando a técnica de *stop motion*", sendo reescrita para: **Esta competência digital está relacionada à criação e construção autoral de um filme utilizando a técnica de *stop motion* por meio de uma tecnologia digital (*smartphone/tablet* ou *notebook*) e materiais para desenvolver essa história.** Em relação à nomenclatura desta competência, 24 idosos apontaram que ficou muito relevante, 6 relevante e 1 moderado em parte. A partir da análise do trecho abaixo se considerou revisá-la.

“talvez “contar uma historia utilizando a técnica de stop motion” (I31)”.

Assim, considera-se pertinente complementar esta definição utilizando a sugestão indicada. No entanto, optou-se por manter a nomenclatura, pois 30 idosos indicaram como completa e objetiva: **“Criar filmes utilizando a técnica de stop motion”**.

Em relação aos Conhecimentos desta competência, os idosos apontaram que: 25 muito relevante, 4 relevante, 1 moderado em parte e 1 pouco relevante. A seguir serão destacados alguns trechos relevantes das contribuições destes sujeitos da pesquisa.

“Saber publicar em redes sociais não é condição obrigatória para desenvolver uma produção em stop motion” (I24)

“Conhecimento de como confeccionar os personagens e cenários”(I17).

A partir das observações dos idosos os Conhecimentos foram reescritos. Logo, todas as alterações sugeridas foram atendidas e podem ser observadas com a utilização dos elementos sublinhados no Quadro 20.

Quadro 20: Conhecimentos da competência “Criar filmes utilizando a técnica de stop motion” refeitos após validação dos idosos

Conhecimentos:

- Conhecer o assunto/temática que irá abordar no filme;
- Conhecer o público-alvo para o qual está desenvolvendo o filme;
- Conhecer os gêneros cinematográficos para escolher qual será utilizado na animação;
- Conhecer a técnica de stop motion;
- Saber como estruturar um filme;
- Saber da importância de um roteiro para organização das cenas, diálogos, planos de câmera e trilha sonora do filme;
- Conhecer o roteiro do tipo storyboard no qual são desenhadas todas as cenas do filme que auxilia o autor a se orientar;
- Compreender os passos da técnica de stop motion;
- Conhecimentos de cenografia, como por exemplo, escala, proporção ou escultura, se necessário, para criar o cenário e os personagens;
- Conhecer como confeccionar e/ou escolher materiais para os cenários e personagens;
- Conhecer noções de desenho, proporções e "quantidade de movimento" de um quadro para o outro caso a animação criada seja utilizando desenhos;
- Conhecer os planos e ângulo de câmera;
- Conhecer como utilizar ângulo, perspectiva, luz e sombra na fotografia;
- Saber usar a câmera (do celular ou profissional) para tirar as fotos atentando para o enquadramento;
- Compreender o movimento e a relação com a quantidade de fotos (é aconselhável realizar no mínimo 8 e máximo 24 fotos com seus respectivos movimentos por segundo para criar a ilusão de ótica do stop motion);
- Conhecer as normas dos direitos autorais;
- Conhecer as implicações sobre os direitos autorais de imagens e músicas;
- Conhecer os diversos tipos de vídeos que já foram feitos utilizando esta técnica.
- Conhecer um programa/aplicativo para a edição em stop motion;
- Saber usar o computador/notebook para criar e/ou editar o filme em stop motion se necessário;
- Saber usar o smartphone/tablet para criar e/ou editar o filme em stop motion se necessário;
- Saber editar filmes em stop motion;
- Saber salvar o filme;

-Saber publicar/compartilhar o filme nas redes sociais e/ou em outros meios de divulgação;
-Produzir animações com a técnica de stop motion.

Fonte: a autora (2022)

No entanto, alguns elementos foram reescritos e inseridos, conforme marcação realizada.

No que se refere às Habilidades, 24 idosos indicaram como muito relevante, 5 concordaram, 6 relevante e 1 pouco relevante. A seguir foram destacados trechos mais importantes sobre sugestões de alterações.

“Alterar: possuir Habilidades manuais por desenvolver...Por exemplo, pode ter os personagens e cenários prontos sem ter que confeccioná- los ou pode tentar fazê-los” (I17).

“Saber reconhecer uma carência de habilidade e buscar ajuda” (I25)

“Talvez conhecer modos de divulgação do conteúdo em vários meios de distribuição que não necessária ou obrigatoriamente por redes sociais” (I24).

Dessa forma, as Habilidades foram reescritas após a análise dos idosos e podem ser encontradas no Quadro 21.

Quadro 21:Habilidades da competência “Criar filmes utilizando a técnica de stop motion” refeitos após validação dos idosos

Habilidades:

- Criar uma história com começo, meio e fim, isto é, criar uma narrativa contendo conflito, clímax e desfecho;
- Construir um roteiro para a organização das cenas,díálogos,planos de câmera e trilha sonora do filme;
- Produzir um roteiro do tipo storyboard no qual são desenhadas todas as cenas do filme que auxilia o autor a se orientar;
- Criar um cenário e personagens;
- ~~Possuir~~Desenvolver coordenação motora e habilidades manuais como desenho, modelagem e recorte para construir e colocar em prática um vídeo em stop motion;
- Saber escolher os materiais para criar o cenário e personagens;
- Saber trabalhar com os materiais selecionados para criação do cenário e personagens;
- Saber reconhecer as limitações em relação às habilidades e buscar ajuda se necessário;
- Transformar suas ideias em imagens;
- Saber fixar a câmera ou celular para a imagem não se mexer;
- Planejar os sons e músicas;
- Posicionar a câmera e a luz em relação ao personagem.
- Testar com os parentes ou amigos vídeos caseiros.
- Saber utilizar o programa/aplicativo de edição no qual o filme será construído;
- Selecionar a tecnologia digital (computador ou smartphone/tablet) mais adequada para editar o filme de acordo com sua necessidade;
- Saber usar o computador/notebook, e/ou smartphone com auxílio de uma câmera fotográfica para criar e/ou editar o filme em stop motion se necessário;
- Saber utilizar as normas dos direitos autorais;
- Publicar/compartilhar o filme nas redes sociais ou em outros meios de divulgação usando o computador ou smartphone dependendo da sua necessidade;

Fonte: a autora (2022)

Quanto às Atitudes, ressalta-se que 25 idosos apontaram como muito relevantes, 5 relevantes e 1 pouco relevante. Sendo assim, a alteração sugerida pode ser verificada abaixo.

“Motivação em querer ver o filme finalizado e mostrar o resultado para outros (I17)”.

As Atitudes foram reescritas após a avaliação dos idosos e podem ser encontradas no Quadro 22.

Quadro 22: Atitudes da competência “Criar filmes utilizando a técnica de stop motion” refeitos após validação dos idosos

Atitudes:

- Ter vontade de aprender e interagir;
- Ser criativo;
- Ser curioso;
- Ser paciente;
- Ser perseverante,
- Ser atento;
- Ter interesse por filmes de animação que utilizam a técnica de stop motion;
- Ter autoconfiança, ou seja, não ter medo de errar e nem de pedir ajuda.
- Ser flexível;
- Ser crítico;
- Ser autêntico;
- Respeitar as próprias dificuldades;
- Saber lidar com as limitações das tecnologias e do processo de envelhecimento;
- Ter sensibilidade;
- Ter motivação frente ao desafio do stop motion;
- Ter organização;
- Vontade de se comunicar;
- Ser receptivo às críticas e sugestões avaliando o que é viável ou não de acordo com os seus objetivos;
- Desenvolver o sentido de coletividade;
- Ser dedicado.
- Ser cuidadoso em relação às normas dos direitos autorais;
- Ser resiliente;
- Ter interesse e confiança para aprender a técnica de stop motion;
- Saber expressar reflexões e sentimentos por meio da história do filme;
- Ter motivação em querer ver o filme finalizado e mostrar o resultado para outros;
- Ter autonomia para produzir o filme em diferentes dispositivos de acordo com sua necessidade.

Fonte: a autora (2022)

Portanto, com base nos resultados coletados é apresentado, a seguir, um novo quadro da competência "Criar filmes utilizando a técnica de *stop motion*" e seus elementos validados pelo público idoso.

Quadro 23: Competência “Criar filmes utilizando a técnica de stop motion” validada por idosos

Criar filmes utilizando a técnica de stop motion
<p>Esta competência digital está relacionada à criação e construção autoral de um filme utilizando a técnica de stop motion por meio de uma tecnologia digital (<i>smartphone/tablet ou notebook</i>) e materiais para desenvolver essa história.</p>
CHA (Conhecimentos, Habilidades e Atitudes)
<p>Conhecimentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Conhecer o assunto/temática que irá abordar no filme; -Conhecer o público-alvo para o qual está desenvolvendo o filme; -Conhecer os gêneros cinematográficos para escolher qual será utilizado na animação; -Conhecer a técnica de stop motion; -Saber como estruturar um filme; -Saber da importância de um roteiro para organização das cenas, diálogos, planos de câmera e trilha sonora do filme; -Conhecer o roteiro do tipo storyboard no qual são desenhadas todas as cenas do filme que auxilia o autor a se orientar; -Compreender os passos da técnica de stop motion; -Conhecimentos de cenografia, como por exemplo, escala,proporção ou escultura, se necessário, para criar o cenário e os personagens;
<ul style="list-style-type: none"> -Conhecer como confeccionar e/ou escolher materiais para os cenários e personagens; -Conhecer noções de desenho, proporções e "quantidade de movimento" de um quadro para o outro caso a animação criada seja utilizando desenhos; -Conhecer os planos e ângulo de câmera; -Conhecer como utilizar ângulo, perspectiva, luz e sombra na fotografia; -Saber usar a câmera (do celular ou profissional) para tirar as fotos atentando para o enquadramento; -Compreender o movimento e a relação com a quantidade de fotos (é aconselhável realizar no mínimo 08 e máximo 24 fotos com seus respectivos movimentos por segundo para criar a ilusão de ótica do stop motion); - Conhecer as normas dos direitos autorais; -Conhecer as implicações sobre os direitos autorais de imagens e músicas; - Conhecer os diversos tipos de vídeos que já foram feitos utilizando esta técnica. -Conhecer um programa/aplicativo para a ediçãoem stop motion; -Saber usar o computador/notebook para criar e/ou editar o filme em stop motion se necessário; -Saber usar o smartphone/tablet para criar e/ou editar o filme em stop motion se necessário; -Saber editar filmes em stop motion; -Saber salvar o filme; -Saber publicar/compartilhar o filme nas redes sociais ou em outros meios de divulgação; -Produzir animações com a técnica de stop motion.
<p>Habilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Criar uma história com começo, meio e fim, isto é, criar uma narrativa contendo conflito, clímax e desfecho; -Construir um roteiro para a organização das cenas,diálogos,planos de câmera e trilha sonora do filme; -Produzir um roteiro do tipo storyboard no qual são desenhadas todas as cenas do filme que auxilia o autor a se orientar; -Criar um cenário e personagens; -Desenvolver coordenação motora e habilidades manuais como desenho, modelagem e recorte para construir e colocar em prática um vídeo em stop motion; -Saber escolher os materiais para criar o cenário e personagens; -Saber trabalhar com os materiais selecionados para criação do cenário e personagens; -Transformar suas ideias em imagens; -Saber fixar a câmera ou celular para a imagem não se mexer;

- Planejar os sons e músicas;
- Posicionar a câmera e a luz em relação ao personagem.
- Testar com os parentes ou amigos vídeos caseiros.
- Saber utilizar o programa/aplicativo de edição no qual o filme será construído;
- Selecionar a tecnologia digital (computador/notebook ou smartphone/tablet) mais adequada para editar o filme de acordo com sua necessidade;
- Saber usar o computador/notebook, e/ou smartphone/tablet com auxílio de uma câmera fotográfica para criar e/ou editar o filme se necessário;
- Saber utilizar as normas dos direitos autorais;
- Publicar/compartilhar o filme nas redes sociais ou em outros meios de divulgação usando o computador ou smartphone dependendo da sua necessidade;

Atitudes:

- Ter vontade de aprender e interagir;
- Ser criativo;
- Ser curioso;
- Ser paciente;
- Ser perseverante,
- Ser atento;
- Ter interesse por filmes de animação que utilizam a técnica de stop motion;
- Ter autoconfiança, ou seja, não ter medo de errar e nem de pedir ajuda.
- Ser flexível;
- Ser crítico;
- Ser autêntico;
- Respeitar as próprias dificuldades;
- Saber lidar com as limitações das tecnologias e do processo de envelhecimento;
- Ter sensibilidade;
- Ter motivação frente ao desafio do stop motion;
- Ter organização;
- Vontade de se comunicar;
- Ser receptivo às críticas e sugestões avaliando o que é viável ou não de acordo com os seus objetivos;
- Desenvolver o sentido de coletividade;
- Ser dedicado.
- Ser cuidadoso em relação às normas dos direitos autorais;
- Ser resiliente;
- Ter interesse e confiança para aprender a técnica de stop motion;
- Saber expressar reflexões e sentimentos por meio da história do filme;
- Ter motivação em querer ver o filme finalizado e mostrar o resultado para outros;
- Ter autonomia para produzir o filme em diferentes dispositivos de acordo com sua necessidade.

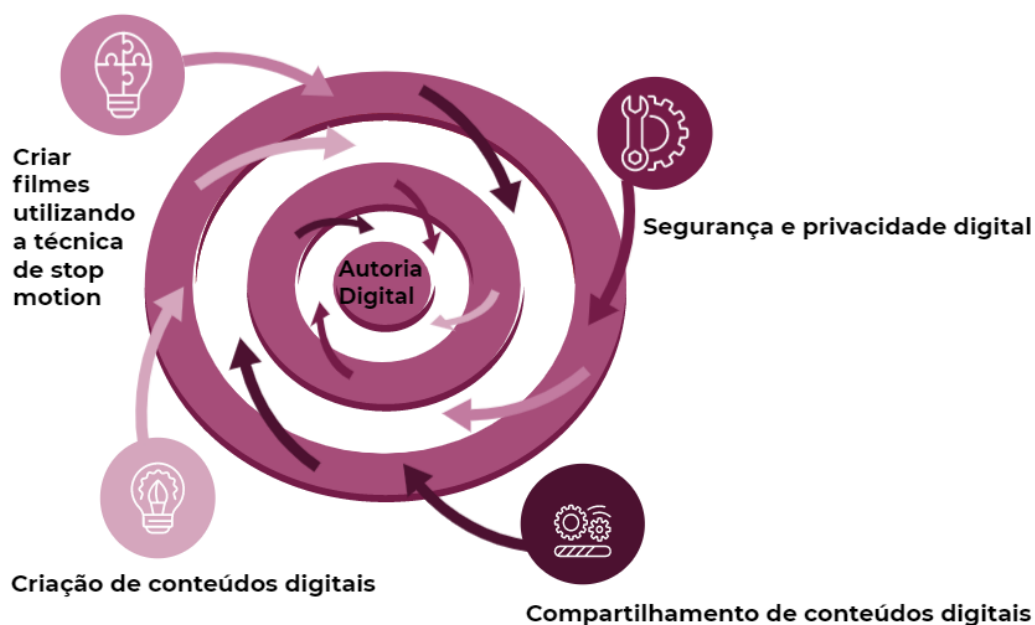
Fonte: a autora (2022)

Em síntese, foram acrescentados 3 novos elementos e reescritos dois. Portanto, 1 conhecimento abrange não só saber confeccionar mas também escolher os materiais para a criação do filme; 1 habilidade que se refere a reconhecer as limitações e buscar ajuda e a reescrita de duas habilidade contemplando o desenvolvimento de habilidades motoras evidenciando que é um processo e que o idoso pode conseguir e a publicação do filme não só em redes sociais mas em outros meios de divulgação. Nas atitudes a motivação em querer ver o filme pronto e o desejo de compartilhá-lo. Nesse sentido, observa-se uma postura crítica e ativa dos participantes na análise do CHA e na proposição de complementação evidenciando que “a necessidade de aprender é inerente ao processo de desenvolvimento, mas para cada

estágio há um significado próprio, que se expressa de uma forma peculiar e por meio da busca de novos objetivos” (CACHIONI, 2020, p.516).

Assim, essa nova competência específica faz parte do conjunto da Autoria Digital, conforme pode ser visto na Figura 55.

Figura 46: Competência Autoria Digital



Fonte: a autora (2022)

8.7.2 Experiência de ser um(a) autor(a) digital

Em relação a esta experiência foi questionado aos idosos: “Você gostou de ser um autor digital? Por quê?”. Assim, dos 31 participantes, 94% (n=29) gostaram e 6% (n=2) não gostaram de ser um autor digital. A seguir foram destacados trechos mais importantes sobre os idosos que acharam positiva esta vivência.

“Gostei, porque achei interessante fazer o personagem dar impressão que está se movimentando (I5)”.

“Sim gostei, pois nada melhor do que criar a sua própria história (I6)”.

“Sim. Porque me fez realizar tarefas que estavam adormecidas (I10)”.

“Sim. É um recurso para realizar uma ideia, para criar algo novo e interessante, para se comunicar (I12)”.

“Sim, foi uma descoberta de um novo mundo (I18)”.

“Adorei. Adquiri novos conhecimentos e estou fazendo algo que não tinha imaginado fazer aos 65 anos (I29)”.

“gosto de ser um autor, digital ou nao, pq implica criação (I31)”.

Logo, 94% (n=29) afirmaram que se sentiram valorizados, desafiados e surpresos ao realizar o filme em *stop motion* sendo que perceberam um sentimento gratificante de superação no qual desejam continuar criando filmes. Em vista disso, I24 indica que produzir um filme em *stop motion* significou *“o domínio de uma técnica através da qual posso exprimir ideias, pensamentos, sentimentos ou simplesmente histórias exercendo a criatividade. O aprendizado de uma técnica ao mesmo tempo simples e complexa que faz nossas mentes imaginarem e criarem conteúdos em sequência lógica”*; I12 revelou que *“sempre gostei de filmes e pensei em fazer filmes. É a realização de um antigo sonho”* e I28 conclui que foi *“uma experiência positiva de aprendizagem digital!”*.

Desse modo, é possível observar a presença de um perfil de idosos interessados em criar algo novo, bem como se expressar e comunicar através de uma história. Ademais, salienta-se o interesse dos participantes na técnica de *stop motion*, pois permite criar a ilusão do movimento e a partir disso, foi possível perceber que se sentiram realizados em fazer algo inusitado na velhice. Nessa perspectiva, Magalhães (2015) explicita que a animação é justamente esta arte de conferir a ilusão da vida aos objetos inanimados por meio da sua movimentação e captura fotográfica quadro a quadro. Ao longo do curso os idosos se referiram a este processo como “mágico”. Paralelamente, Fialho (2019) salienta que a movimentação do personagem constitui-se como uma expressão artística, pois desenvolve a representação subjetiva da realidade criada pelo(a) animador(a) por meio da animação. Nessa perspectiva, foi percebida a satisfação de alguns participantes na etapa de produção que envolve a criação dos cenários e personagens, pois para muitos foi a primeira oportunidade em manipular materiais que não tiveram acesso no período escolar como massinha de modelar.

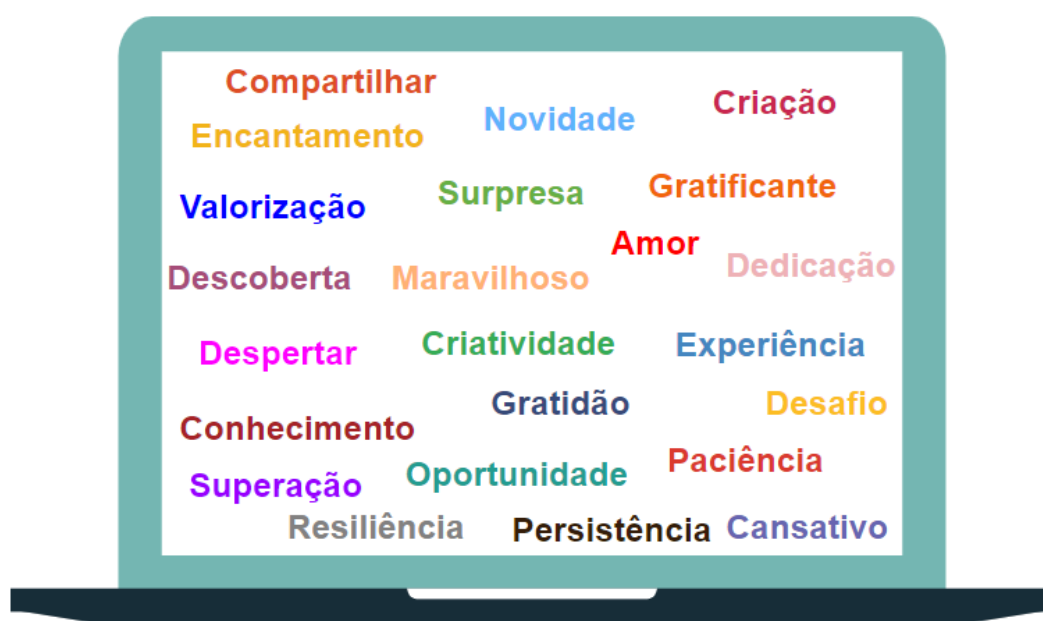
Em contrapartida, dois participantes afirmaram que não gostaram desta experiência, conforme os trechos destacados a seguir.

“Não (I22)”

Assim, 6% (n=2) ressaltaram que essa experiência exigiu muita persistência para não desistir, paciência nas etapas de produção do filme e que predominou um sentimento de cansaço. A respeito desse sentimento a I22 comenta que seu maior desafio foi “*superar minha ansiedade e vontade de desistir*”, mas em contrapartida indicou que essa criação “*despertou minha criatividade e me fez desacelerar*”. Já a I13 aponta que sentiu muita “*pressa e desânimo*” ao longo da produção, porém foi possível desenvolver a “*calma e atenção*”.

Além disso, na aula 13 do módulo 2, foi realizada uma conversa sobre essa experiência. Nesse viés, foi solicitado aos alunos que selecionassem uma palavra que resumisse esse processo vivenciado no curso, conforme apresentado na Figura 56.

Figura 47: Palavras que resumem a experiência de ser um(a) autor(a) digital



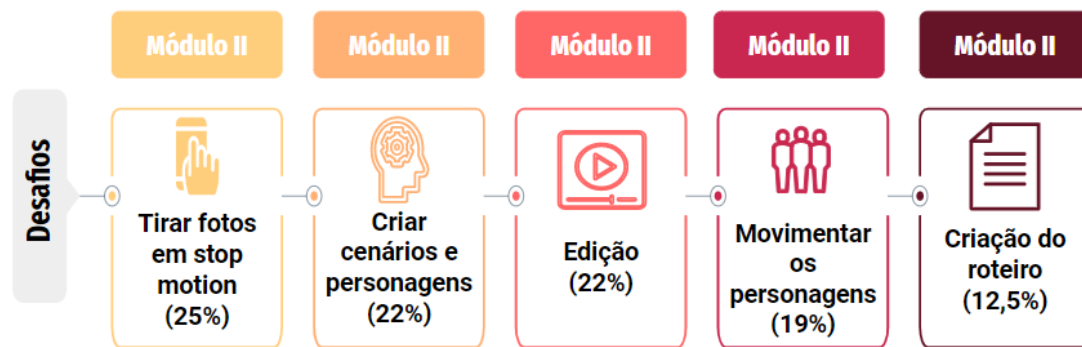
Fonte: a autora (2022)

Em geral, as expressões escolhidas denotam que o processo foi positivo reverberando entusiasmo por parte dos idosos em construir um novo conhecimento. No que se refere aos termos na Figura 55 a maior ocorrência foi de criatividade(n=6), desafio(n=4), conhecimento(n=3) e paciência(n=3). De acordo com os relatos, essa criação permitiu desenvolver a criatividade, construir um novo conhecimento, isto é, a técnica de *stop motion* ao passo que, embora desafiador, contribuir também para estimular a paciência,

principalmente ao confeccionar cenários, personagens e na etapa de fotografia. Ademais, apareceram também alguns termos que resumem esta vivência no curso CineSênior: compartilhar(n=2), encantamento(n=1), novidade(n=2), criação(n=2), valorização(n=2), surpresa(n=1), gratificante(n=1), amor(n=2), descoberta(n=2), maravilhoso(n=2), dedicação(n=2), despertar(n=1), experiência(n=1), gratidão(n=2), superação(n=2), oportunidade(n=1), resiliência(n=2), persistência(n=2) e cansativo(n=1).

No que se referem aos desafios enfrentados no módulo II do Curso CineSênior, os participantes apontaram cinco principais que podem ser visualizados na Figura 57.

Figura 48: Principais desafios em criar um filme em stop motion no módulo II



Fonte: a autora (2022)

A etapa de fotografia foi ressaltada como mais desafiadora com 25%(n=8), pois era necessário mover o cenário e/ou personagem e tirar as repetiçãoquaro a quadro atentando ao enquadramento. Isto é, a cada movimento sutil deveria ser fotografado a fim de criar a ilusão de ótica da técnica. Nesse sentido I1 afirma que o que foi mais desafiador foi “a criação das fotos, pois exige muita atenção a todos os detalhes” e a I9 corrobora “fotografar pra criar a sequência dos movimentos”. Em segundo lugar, foram destacadas a criação dos cenários e personagens com 22% (n=7) por necessitar de um espaço físico em casa, testar os materiais, o boneco ficar em pé e também habilidades manuais. Assim, é possível verificar a partir dos relatos de I5 que “o mais desafiador foi criar o personagem porque tive maior dificuldade em construir um boneco que ficasse em pé” e quanto ao espaço a I10 comenta que “meu desafio maior foi a criação dos cenários devido a falta de um local reservado”. Em relação aos testes dos materiais para saber se iriam dar certo a I6 afirma que “criar os personagens pois estava muito insegura” e, por fim, quanto as habilidades manuais foram indicadas como

desafio por I27 *“pela falta de um dedo”*, pois a participante havia sofrido uma queda em casa e relatou que o dedo estava quebrado, o que dificultou o desenvolvimento das formas dos personagens de massinha de modelar que ela fez.

A edição também com 22% (n=7) foi elencada como desafiadora por ser o momento em que se unem todas as fotos e ajustam o tempo, se insere textos e/ou legendas, gravação de voz caso necessário e também a trilha sonora. Cabe ressaltar que no curso foi oportunizado tutoriais sobre o aplicativo InShot para a edição nos dispositivos móveis e notebook, já para computador o Animotica, além de suporte e auxílio caso escolhessem outra ferramenta. Nesse viés, a I20 aponta que *“o maior desafio foi aprender o InShot, por ter a time line muito pequena para acessar a edição”*. Entretanto, foi observada uma estratégia desenvolvida pelos alunos para facilitar a visualização dos ícones durante a edição que a partir do uso de uma lupa sobre tela do celular oportunizou a melhora na utilização dos recursos para a edição. Dessa forma, 94% (n=30) utilizaram o *smartphone* para fotografar e editar o filme com o InShot por ser mais cômodo tendo em vista que já dispunha das imagens no aparelho, editar e também compartilhar o filme com a professora e tutora. Por outro lado, 6% (n=2) utilizaram o notebook para editar, visto que a tela era maior e facilitava nesse processo. Logo, todos os alunos usaram o *smartphone* para fotografar sendo que para editar optou pelo Animotica, e o outro pelo iMovie do MAC.

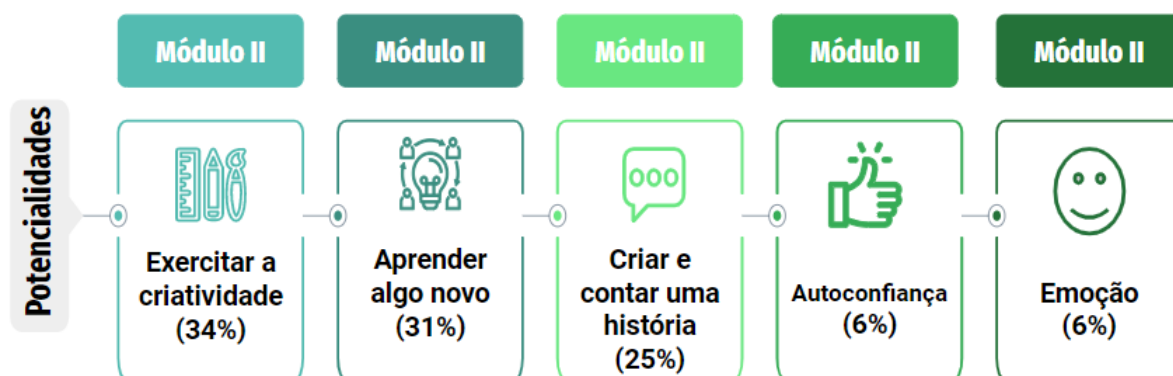
No que se refere à movimentação dos personagens, 19% (n=6) salientaram a caminhada e equilíbrio como desafio, conforme relato da I4 *“fazer o movimento de andar, de um personagem. Ter a visão do movimento de pernas e braços invertido, o equilíbrio do personagem”*. Por fim, a criação do roteiro em *storyboard* foi citada como desafiadora por 12,5% (n=4) devido à necessidade de planejar antecipadamente todas as cenas da narrativa conforme pode ser observado na fala da I3 *“penso que o roteiro é o mais desafiador na criação do filme, será o desenrolar das atividades dos personagens, com suas características conforme suas personalidades”*. Ademais, surgiram como desafios 6,25% (n=2) direitos autorais das músicas e imagens, porque segundo a I30 é necessário *“cuidar as imagens e as músicas para não ter problemas”* e I31 *“encontrar uma trilha sonora que pudesse ser utilizada sem problema de direitos autorais”*. A paciência também foi apontada como um desafio com 3% (n=1) conforme relato da I32 na qual *“ter a paciência e persistência de materializar as idéias”*, além da dificuldade de controlar a iluminação das fotos 3% (n=1), visto que a I24 relata que *“o controle da iluminação em dias diferentes ou períodos distintos do dia causam efeitos de alteração em uma sequência de fotos”*. Diante disso, cada cena deve

ser fotografada completa na mesma seção de fotos tendo em vista que em cenários pequenos a movimentação de determinado componente sem afetar o posicionamento dos demais é uma tarefa complicada. Sendo assim, 3%(n=1) indica como desafiador controlar a ansiedade e 3%(n=1) a grande quantidade de fotos que a técnica de *stop motion* utiliza.

Em comparação com os desafios do módulo I, foram elencados sete: Conhecer/Dominar a técnica de *stop motion* (28,57%), Aprender algo novo (17,14%), Criar a história (14,29%), Criatividade para criar roteiro, e cenário (11,43%), Paciência e habilidade motora (8,57%), Escolher o tema (5,71%), Ter disponibilidade de tempo (5,71%). Com base nos novos desafios apontados acima se verifica que o domínio da técnica não aparece mais, nem a aprendizagem da mesma como novidade, entretanto, criar uma história ainda é exposto como desafio com a nomenclatura de criação do roteiro com 12,5% tendo um percentual mais baixo, mas ainda relevante. Por fim, criar cenários e personagens crescem para 22%, pois apontado como criatividade para criar roteiro e cenário com 11,43% .

As potencialidades referentes à criação de um filme em *stop motion* por idosos foram cinco e se encontram na Figura 58.

Figura 49: Principais potencialidades em criar um filme em stop motion no módulo II



Fonte: a autora (2022)

A principal potencialidade indicada com 34%(n=11) foi exercitar a criatividade que, segundo os participantes, envolveu a ideia para narrativa visual, criação de cenários e personagens. Os trechos destacados a seguir se referem a esta potencialidade principal, pois de acordo com a I25 pode exercitar sua criatividade ao “*dar vida aos personagens, objetos e cenários*”. Nesse viés a I1 também indica que “*criar e tornar físico algo que existia apenas*

na minha mente” e, por fim, acerca da escolha dos materiais para desenvolver os personagens e cenários I31 ressalta a “capacidade de criar algo com que tinha em casa, e fotografar a cada cenário insanavelmente”.

No que se refere a aprender algo novo 31% (n=10) assinalam o *stop motion* como potente para estimular a criatividade como a I30 indica que “o resultado é surpreendente. Há uma infinidade de recursos técnicos para a elaboração do filme” e o uso das tecnologias digitais como aplicativos a I16 afirma que é possível “desenvolver a nossa criatividade, aprender a usar um aplicativo novo e ser produtivas”. A respeito do InShot a I29 salienta que a “oferta de vários recursos para criarmos um filme atrativo e interessante. Fácil de usar”.

Em seguida, com 25% (n=8) a potencialidade de criar e contar uma história revela-se como relevante para o envelhecimento, pois, de acordo com a I30, é importante “ter liberdade para criar uma história”. De modo complementar, a I4 aponta que a “transmissão de uma mensagem através da animação é maravilhoso, pois temos muitas histórias para contar”, a I11 afirma que é satisfatório essa criação e momento de “poder escolher os elementos, colocar a sequência do jeito que entendo ser adequado...” e também a I20 salienta que “poder transmitir ideias numa nova técnica digital e provar que o conhecimento é a melhor herança que podemos receber e deixar é emocionante”.

A autoconfiança foi mencionada por 6% (n=2) no sentido de que, ao conhecer a técnica de *stop motion*, os alunos foram se apropriando ao exercitá-la e sentindo-se mais seguros em criar. A I23 indica que foi cativante “descobrir como fazer. Poder contar com o apoio de quem sabe” e, ainda nessa perspectiva, a I21 complementou que depois de exercitar bastante a criatividade e a paciência sentiu “segurança no fazer”.

Por fim, quanto a Emoção 6% (n=2) dos participantes relataram que esse processo de autoria digital foi satisfatório e ao ver o filme finalizado sentiram uma emoção, como no relato do I19 “a emoção, é a satisfação de saber, que tens condição de ainda fazer muito”. Fica evidente, a partir do relato do I19, que o processo de envelhecimento não impede a autoria digital, mas ainda se percebe um empoderamento e também valorização da sua criatividade. Ademais, I12 também reforça esse sentimento que “criar algo novo é bonito. Ser reconhecido pelo seu produto”. Como potencialidades ainda indicaram uma melhora na memória com 3% (n=1), na calma e atenção 6% (n=2).

Em comparação com as potencialidades do módulo I, constatou-se que exercitar a criatividade não só se manteve como também aumentou de 11,43% para 34%. Esse dado se comprova também acerca de aprender algo novo que cresceu de 14,29% para 31%. No

entanto, no módulo anterior aparecia como principal potencialidade a contar uma história com 17,14%, mas no módulo II observou-se que foi incluso criar e contar uma história com 25%, pois os idosos perceberam que as histórias poderiam ser inventadas, isto é, fictícias e não só contadas como narrativas pessoais. Por outro lado, a autoconfiança havia 8,57% e manteve-se como potencialidade, porém com índice mais baixo de 6%.

Em seguida, no questionário sobre o processo de autoria digital, foi perguntado “Você gostou de criar ou prefere assistir/consumir/compartilhar filmes? Por quê?”. Obtiveram-se os mesmos resultados mencionados acima, sendo que 94% preferem criar e 6% optam por assistir/compartilhar por ser mais “cômodo” como indica I13 e I22. Com relação aos que optam por criar destacam-se os trechos abaixo.

“Porque a criação nos faz pensar, e agir (I2)”.

“Criar, foi gratificante, aprender como é feito o filme e suas etapas faz com que eu assista os filmes com outra visão, ficou mais interessante (I4)”.

“Eu gostei de criar, porque posso por a minha idéia (I8)”.

“Criar, mais envolvente e divertido (I18)”.

“Gostei de criar, me fez sentir capaz importante (I21).”

“A criação e a produção exigem mais esforço e dispendem mais tempo, porém, é gratificante em relação aos sentimentos que criam-se em relação a si próprio. Ao assistir conteúdos de outros criadores de conteúdo, o nível de senso crítico é maior, não só em relação a falhas mas, principalmente, na captação de novas idéias que possam ser aproveitadas nas próximas auto produções. Portanto, criar ou assistir tem prós e contras. Mesmo assim, a criação e produção ainda é mais gratificante (I24)”.

“Gosto de compartilhar mas criar tem um gostinho todo especial (I29)”.

Portanto, os excertos evidenciam que para idosos com perfil de autor digital, a criação é mais interessante somente assistir e/ou compartilhar um conteúdo audiovisual feito por outra pessoa. Os participantes mencionaram a possibilidade de expressar sua ideia, se divertir e que o processo criativo envolve “pensar e agir”. Nessa perspectiva, os dados corroborados pela pesquisa CETIC (2019) no qual realizou um mapeamento da criação dos materiais digitais no contexto brasileiro concluiu que a maior criação está relacionada à imagens, com

25%, seguido de textos/vídeos com 14% e músicas com 3%. Além disso, apontou que o consumo desses materiais é maior do que sua produção.

Assim, acredita-se que por meio de cursos e, outras estratégias educacionais, sejam possíveis oportunizar aos estudantes, experimentarem a autoria digital na construção de materiais audiovisuais independente da idade. Logo, corrobora-se com Severo (2021) ao apontar que no contexto pandêmico o processo de transição do ensino presencial para remoto exigiu utilizar além de ambientes virtuais de aprendizagem, isto é, foi necessário construir caminhos de autonomia e criatividade. Para tanto, esse exercício de autonomia, abrange o planejamento de situações de aprendizagem com maior flexibilidade de conteúdos, ou seja, que acolham assuntos que mobilizem os alunos tanto cognitivamente quanto afetivamente mas, para isso, são necessárias reflexões acerca das questões sociais, familiares e individuais (SEVERO, 2021). Por fim, percebeu-se que a produção de um filme em *stop motion* sobre qualidade de vida na pandemia oportunizou essas reflexões e expressões dos idosos.

Quanto à finalização desses filmes, no módulo II do curso CineSênior, os idosos continuaram as criações de personagens, cenários de todas as cenas do filme, realizaram as fotografias e edições a fim de finalizá-lo. Desse modo, 100% dos participantes concluíram as produções. O Quadro 24 ilustra esses dados.

Quadro 24: Filmes do curso CineSênior

Idoso	Título	Sinopse	Link de acesso
I1	“A balada da neve”	“Henriqueta sente saudade da neve. Em um dia observa de sua janela. Nota pegadas pequeninas que a fizeram sentir neve em seu coração. Filme inspirado na poesia “A balada da Neve” de Augusto Gil, grande poeta português, que fascina e encanta seus leitores”.	https://www.youtube.com/watch?v=IUv9n579wpA
I2	“Os irmãos jogando bola”	“Os irmãos gostam muito de jogar bola na rua. Mas a pandemia do COVID-19 restringiu essas saídas. Porém, em um belo dia os irmãos jogavam bola, mas ela correu para a avenida. Veja como eles recuperaram a bola”.	https://www.youtube.com/watch?v=rbie9ddpdK8
I3	“Tradicionalismo o gaúcho na pandemia”	“Em tempos de pandemia, Carlos encontra formas de viver o tradicionalismo gaúcho. Ele ensina os netos valores da tradição, como preparar o	https://www.youtube.com/watch?v=qWQcN8NAPK8&t=1s

		chimarrão e muito mais. E você gaúcho, como viveu as tradições nesse período?”	
I4	“O presente”	“Idoso em casa ouve notícias do COVID-19 no rádio e na televisão. Mas a sua vida muda quando encontra um cartaz no muro de sua rua”.	https://www.youtube.com/watch?v=W6GVFNzueuE&t=1s
I5	“Vivendo na pandemia”	“Um idoso quando soube da pandemia de Covid-19 ficou muito assustado e com medo. Então ficou só em casa. Veja o que ele fez para se distrair e passar o tempo”.	https://www.youtube.com/watch?v=6-ckQIHMY7w
I6	“A sabedoria da pandemia”	“Muitas pessoas usam o seu tempo para fazer compras e visitar seus amigos. Contudo, veio a pandemia do coronavírus e não puderam mais sair de casa. Se comunicam apenas pelo uso da internet. Ficam então com sua coluna em frangalhos. Algo acontece e eles despertam para a razão”.	https://www.youtube.com/watch?v=V6auBSt83x0
I7	“Tempos de terror”	“Durante a pandemia e o distanciamento social, mãe e filha buscam formas de se distrair na segurança do lar. Durante as folgas do trabalho, ambas encontram o divertimento ao verem filmes de terror. Em um desses momentos, algo terrível acontece e elas precisam lutar contra o tempo para sobreviver”.	https://www.youtube.com/watch?v=wsJ-h0woMdQ&t=2s
I8	“Mulher folha”	“Uma mulher faz uma amizade diferente. Um dia vê uma fissura no teto de sua casa. Aos poucos foi aparecendo uma silhueta. Ela foi tomando forma... Com o passar do tempo encontrou formas de conviver e aceitar uma amizade extraordinária: a mulher-folha!”.	https://www.youtube.com/watch?v=prlF7gWWNgI&t=1s
I9	“Da alegria do carnaval a melancolia da pandemia”	“Carnaval na Marquês de Sapucaí no Rio de Janeiro em 24/02/2020. Ione, no meio da multidão de foliões, alegria, samba, cores, brilho, confete. Retorna a Porto Alegre em 09/03/2020. Ione se depara com outra realidade: a Pandemia do Coronavírus, isolamento, ficar em casa, cuidados, rotinas domésticas,	https://www.youtube.com/watch?v=Uc81Vjaox5U&t=2s

		atividades e encontros on-line. E o amanhã?”	
I10	“Loading”	“A Pandemia de COVID-19 afeta muito a rotina das famílias desde 2020. Essa nova rotina impacta no transporte de Izabel e seu marido Jorge que agora trabalham em <i>homeoffice</i> em casa. Mas, eles conseguem criar momentos agradáveis e de reencontros dentro de casa. Descubra como está essa nova rotina!”	https://www.youtube.com/watch?v=XSoNGQ0Qda4
I11	“Atrás do muro”	“É quarentena e Artyeni, uma pequena gata siamesa, está presa na sua casa. Ela gosta muito do seu dono, um menino. Mas ela queria saber como é o mundo lá fora. Todos os dias, ela fica na frente do muro e pensa: “Como poderia sair daqui?” Um dia, ela descobre uma possibilidade ...”.	https://www.youtube.com/watch?v=DLuEAthfLY&t=2s
I12	“Abraço virtual”	“Chico escolhe tornar mais leve a pandemia. Ele tem um grande sonho. Então, ele conta com a ajuda do pai e das tecnologias digitais para realizá-lo. Até que esse grande dia chega...”.	https://www.youtube.com/watch?v=m8-WlzVeBNI
I13	“Solidariedade em cena”	“Algo inusitado acontece na vila Santo Antônio. Os moradores liderados por Emília partem para alternativas viáveis”.	https://www.youtube.com/watch?v=_QpBEJ1J4kI
I14	“O que aprendemos com a pandemia”	“Em 31 de dezembro de 2019 há um alerta de uma nova cepa de coronavírus que nunca tinha atingido os seres humanos. Em 7 de janeiro de 2020 é confirmada pelas autoridades. O coronavírus chega ao mundo. É preciso nos proteger evitando aglomerações, usando máscaras, álcool em gel, etc... É necessário conhecer tecnologias para nos comunicar. Ficando em casa nos dedicamos a cuidar de plantas e animais até que alguma coisa grandiosa aconteça”.	https://www.youtube.com/watch?v=NVrcYL305jY&t=2s
I15	“Minha nova vida”	“Uma boneca é esquecida pela família que viaja às pressas fugindo da pandemia e passa a viver diferentes desafios. E AGORA?”	https://www.youtube.com/watch?v=H7p8XVI6hS0&t=2s

I16	“Pandemia X Empatia”	“Joãozinho, um menino feliz, se depara de repente com uma Pandemia de COVID-19. Ele junto com Zaza e Lili se preparam para ajudar a sua comunidade a enfrentar esse vírus. Um dia juntos descobrem como ajudar à todos....”	https://www.youtube.com/watch?v=5nxA8aQ5DvQ&t=2s
I17	“A melodia do amor”	“Wolff é um músico solitário que ao adotar seis crianças órfãs, encontra a verdadeira felicidade. Tudo ocorre com muita vida, alegria e amor em sua velha mansão, até que um surpreendente acontecimento muda totalmente a rotina de todos”.	https://www.youtube.com/watch?v=Uwxxri6uWEM&t=2s
I18	“Escolhas”	“Preso em casa por causa da pandemia em 2021. Vovó Neusa fica à mercê dos seus pensamentos e da sua solidão. Como será que ela transformou essa realidade?”.	https://www.youtube.com/watch?v=plk_noiuEo4&t=1s
I19	“Use máscara”	“Uma idosa mostra a necessidade do uso da máscara e também do respeito ao próximo. Não se pode negar que esse vírus e suas variantes ainda estão aí”.	https://www.youtube.com/watch?v=GAV6dBc-t2U&t=2s
I20	“Vivendo as estações na pandemia”	“Uma idosa vive a COVID-19 isolada em casa. Vê as folhas das quatro estações, sua vida no decorrer de um ano, mais a janela, pela qual foram observadas durante a pandemia em 2020”.	https://www.youtube.com/watch?v=GWrIuWkaTIY&t=1s
I21	“O esperado amanhã”	“No ano de 2018, em todos os lugares do mundo, as pessoas permaneciam nas ruas, vivendo socialmente, trabalhando, interagindo e brincando. Porém, em 2019 surgiu uma doença que alastrou-se e contaminou muita gente. Obrigou as pessoas a recolherem-se em suas casas e medidas de segurança como máscara e higiene foram adotadas. Bobi e Bibi, dois grandes amigos, afastaram-se devido a pandemia. Os momentos de solidão foram ruins. O que fazer para voltar ao convívio normal?.”	https://www.youtube.com/watch?v=gMSt3IJbztU&t=2s
I22	“Uma saidinha”	“Durante a pandemia Covid-19, um idoso fica sozinho em casa assistindo TV, não aguentando mais a monotonia do isolamento	https://www.youtube.com/watch?v=o_BZtfXYS9g

		social, num rompante, decide sair porta afora. Aí toca o telefone.”	
I23	“Viver o momento”	“Uma família fica em casa devido a pandemia e vive momentos únicos. A mãe brinca de esconde-esconde com as crianças, assim como o pai que joga bola com seus filhos no jardim e eles vivem esses momentos com alegria. Mas, todos estavam desejando sair do ninho e abraçar... A família encontrou uma forma segura de sair protegida.”.	https://www.youtube.com/watch?v=ZgfXRqEGGyg
I24	“Parar e acordar”	“O documentário “O dia em que a Terra parou” nos leva a entender a genialidade do cantor Raul Seixas, porquanto preconiza em 1972 o que seria hoje a tragédia do coronavírus”.	https://www.youtube.com/watch?v=ug03plfHbAM
I25	“Crianças e a pandemia”	“Na casa de uma família com muitas crianças, nos anos de 2019, 2020 e 2021, durante uma pandemia que assola o mundo todo, causada por um vírus denominado de COVID-19, muitas situações inusitadas acontecem. A mãe preocupada resolve esclarecer o assunto para os filhos. Todos ficam alertas e organizam a vida de acordo com as possibilidades que lhes são oferecidas!”.	https://www.youtube.com/watch?v=qh5G8CNBLHs&t=2s
I26	“Receio e superação”	“Rose observa o mundo ao seu redor e vê que algo está acontecendo que pegou a humanidade de surpresa em 2020.Ou seja, o mundo caminhando praticamente em rotação mínima. Tristeza, medo, incertezas e muitas dúvidas: Como vencer os desafios? Como reinventar? Como se adaptar? Como sobreviver? Como Rose superou essa situação incógnita?”.	https://www.youtube.com/watch?v=8L4f5lqfRcw
I27	“A pandemia não terminou”	“Uma idosa durante a pandemia do COVID-19 reflete sobre a importância dos cuidados de higienizar as mãos nesse momento”.	https://www.youtube.com/shorts/M9HdBZO3Cd0
I28	“Aniversário na pandemia”	“A história se passa no tempo da pandemia. A personagem principal quer comemorar seu	https://www.youtube.com/watch?v=23YVIFiURxI&t=1s

		aniversário diferente. O que será que ela inventou ????”.	
I29	“Vida”	“Durante a pandemia do COVID-19 uma idosa aprende a gostar de ficar em casa, descobre uma caixa mágica e o <i>stop motion</i> que a faz refletir e amar a vida”.	https://www.youtube.com/watch?v=RQFFLv3Z5VM
I30	“Pulando muros”	“Confinada em casa durante a pandemia de COVID-19, Virgínia remexe em antigas fotos e filmes de família, redescobrando a experiência do maravilhoso: momentos vividos intensamente para além da rotina e dos paradigmas vigente”.	https://www.youtube.com/watch?v=te_YfO26gfM&t=1s
I31	“O uso da máscara”	“A pandemia afetou a rotina de apresentações dos músicos. No decorrer da COVID-19 os tempos são difíceis, só amainado pela tecnologia. Os espetáculos ocorreram de forma diferente, por isso, somos gratos às lives e vídeos”.	https://www.youtube.com/watch?v=duB77i2sid8

Fonte: a autora (2022)

Os 31 filmes foram divulgados na Mostra CineSênior cuja programação se encontra disponível

<http://unidibr.weebly.com/uploads/2/6/2/0/26200938/programacaocinesenior.pdf> esse evento ocorreu nos dias 15 (<https://www.youtube.com/watch?v=dqzCNUc5MKc>), 16 (<https://www.youtube.com/watch?v=Q0n8vkYEIA0>) e 17 (<https://www.youtube.com/watch?v=dqzCNUc5MKc&feature=youtu.be>) de dezembro de 2021 no formato de live pelo canal do Youtube da UNIDI. Ademais, foi organizada no site da UNIDI uma página contendo os filmes, as sinopses e também vídeos dos participantes relatando a experiência de construção, os desafios e potencialidades deste processo. Por fim, podem ser acessados neste link <http://unidibr.weebly.com/mostra-cinesecircnior.html>.

8.7.3 Relações intergeracionais na construção do filme

No curso CineSênior foram percebidas falas dos idosos comentando que, em algumas etapas da construção do filme, as famílias e/ou amigos se motivaram em contribuir neste processo. Nesse viés, despertou curiosidade na pesquisadora, embora não seja o foco deste

estudo, identificar as etapas que ocorrem os auxílios e de que forma as relações intergeracionais puderam contribuir para a autoria digital dos idosos.

Quanto ao auxílio na criação do filme, 68,75% (n=22) idosos afirmaram que tiveram apoio de familiares, amigos e/ou vizinhos nesse processo. Nessa perspectiva, verifica-se que a etapa que os idosos mais tiveram auxílio familiar foi na produção conforme 28% (n=9) participantes salientaram. Assim, os netos contribuíram para confecção dos cenários e personagens e também na movimentação dos personagens para que o idoso pudesse fotografar os movimentos, conforme I26 relata *“Eu fiz todos meus quadros só, as fotos também, só quando necessitei movimentar os personagens de alguns dos quadros, que os dois de meus netos movimentavam e eu tirava as fotos”*. Nesse sentido, I27 ressalta que a *“Filha e 2 netos ajudaram na movimentação do guarda e do médico na armação do set especial de fotografia que minha filha tem para as fotos dos acessórios que ela faz. O motivo da ajuda foi a imobilidade da mão”*. Além disso, I1 contou com a gravação da prima para ser a voz da sua personagem e I3, I11 tiveram apoio na realização das fotos quadro a quadro. Na etapa de pré-produção 9% (n=3) participantes contaram com netos e cunhados na criação do roteiro em *storyboard*. Por fim, na etapa de pós-produção, apenas 6% (n=2) idosos tiveram ajuda dos netos a respeito da inserção da trilha sonora e, conforme I20 relata que a experiência foi alegre, porque *“contei com o auxílio em momentos da edição e na colocação das músicas. Minha neta, Anita Pereira de 8 anos, adorou poder estar comigo durante esse processo”*.

Desse modo, foi possível observar que o envolvimento de amigos e parentes se caracterizou como positivo para os idosos, visto que os motivou e propiciou partilhar esse novo conhecimento com outras gerações. Segundo Villas-Boas et al. (2016), a aprendizagem ao longo da vida pode contribuir para manter os idosos engajados na sociedade, mais saudáveis, e também proporcionar que os jovens possam refletir sobre o seu próprio processo de envelhecimento. Nessa perspectiva, segundo Villas-Boas et al. (2016, p.7) a Educação Intergeracional (EI) é um método que “[...] conecta diferentes gerações⁴¹, sem vínculos familiares, em torno de temas do cotidiano, permitindo experiências e partilha não só de diferenças, como também de semelhanças entre as diferentes gerações” em contextos de educação formal ou não-formal. Assim, a EI contribui para gerar respeito mútuo, melhorar as relações, bem como ampliar a reciprocidade e cooperação, minimizando o declínio cognitivo, aumentando o bem-estar e a qualidade de vida desses sujeitos (VILLAS-BOAS et

⁴¹O conceito de gerações pode ser compreendido como “[...] um grupo de pessoas que viveu sob a influência dos mesmos acontecimentos, numa mesma época, num mesmo local e que, mesmo sem ter consciência disso, compartilham do mesmo posicionamento” (MENDES, 2018, p.37).

al., 2016).

Por outro lado, 37,5% (n=12) fizeram o filme sozinhos, contando apenas com a professora e tutora do curso CineSênior. Cabe ressaltar que as mesmas possuem idades diferentes entre 28 a 37 anos. Quanto ao apoio da equipe pedagógica destacam-se a etapa de pré-produção, isto é, a elaboração do roteiro em *storyboard* como momentos que mais foram solicitados, pois organizar a ideia do filme neste formato foi uma novidade para todos idosos. Contudo, a fase que mais foram solicitados plantões de dúvidas para a professora foi na pós-produção que abrange a edição das fotos, falas dos personagens, legendas, efeitos sonoros, trilhas sonoras e etc. A I31 comenta que foi um “*apoio incansável da prof Bruna e tutora Geanine sempre dispostas a ajudar, ensinar e fazer nesta arte o melhor pelos seus alunos*”. Logo, corrobora-se com Mendes (2018) que a convivência entre gerações diferentes oportuniza uma aprendizagem em conjunto. Ademais, a OMS (2015) recomenda que a oferta de ações educativas permanente, como cursos de inclusão digital, voltadas ao processo do envelhecimento saudável da população é pertinente e pode envolver diferentes gerações nesse processo.

8.7.4 Percepções sobre a Qualidade de vida pela criação de filmes em *stop motion*

No questionário sobre o processo de autoria digital, foi indagado para os idosos “Para você, o que é qualidade de vida?”. A partir das repostas foi possível identificar quatro eixos principais: 43% (n=14) é ter saúde, 25% (n=8) é continuar aprendendo, 15% (n=5) é estar/ser ativo e 15% (n=5) é fazer o que gosta. A compreensão de saúde dos participantes foi predominante e semelhante envolvendo os âmbitos físicos, mentais e espirituais conforme relatos da I22 “*Fazer caminhada diariamente, pilates, comer relativamente saudável e dormir tranquilamente e viajar muito*”, I29 “*Ter saúde física, mental e espiritual equilibrada*”, I16 “*é estar bem fisicamente, mentalmente e emocionalmente. Estando bem desta forma podemos nos relacionar de forma agradável com nossos familiares, amigos e demais pessoas que vão surgindo na nossa vida. A vida fica leve e ótima para ser vivida*” e I26 “*estar bem de saúde, bem com a vida física e mental, ter vida social (que em este tempo da pandemia se perdeu bastante) atividade intelectual (ler, ver filmes, concertos, dança) ter amor da família, dormir, alimentar-se bem, praticar alguma atividade física*”. Ferraz, et al. (2012) elucidam que é comum os idosos associarem a qualidade de vida com os seguintes aspectos: prática de exercícios físicos, acesso ao lazer, realização de atividades intelectuais e,

particularmente, convívio com família, comunidade e sociedade.

Entretanto, 25% indicaram que para além da saúde é relevante considerar a aprendizagem como um fator de promoção da qualidade de vida como indica I29 *“Aprender continuamente, I29 “se manter atualizado, I31 “ter desafios como o curso CineSênior” e I6 “na elaboração do projeto descobri habilidades em mim que estavam adormecidas”*. Em relação a estar ativo 15% mencionaram que estar bem de saúde é importante para que se possa seguir fazendo tarefas que interessam ou se aventurar em novas como I21 *“estar bem com as pessoas que convivo, viajar, conhecer coisas novas, estar na vida atuando” e I5 “é ter saúde e disposição, não depender de outras pessoas para fazer suas atividades”*.

E por fim, sobre fazer o que gosta 15% indicaram a importância de ser feliz, ter objetivos de vidas e buscar tarefas que façam bem como se pode constatar nos relatos de I12 *“Poder fazer coisas que possuem sentido para mim. E ter as condições e a tranquilidade de poder fazer estas coisas” e também I3 indica que “a qualidade de vida de cada um de nós depende de nossos objetivos, desafios, anseios e sonhos”*.

Além disso, foi perguntado *“Você acredita que a criação de um filme em stop motion contribuiu para a sua qualidade de vida? De que forma?”*. Nessa perspectiva, 100% dos participantes afirmaram que sim. A seguir destacam-se os trechos mais relevantes.

“Contribuí sim. Eu saí da minha zona de conforto, aprendi coisas novas, desenvolvi minha criatividade. Fiquei MUITO FELIZ com o resultado do aprendizado. Sorri muito mais. E meu dia cinza se tornou colorido (I4)”.

“Sim contribuiu para minha qualidade de vida pois me observei mais e fiz uso da minha criatividade (I6)”.

“Sim, porque me dá satisfação e ao mesmo tempo, estou de bem comigo mesmo...(I11)”.

“Neste momento difícil, que o planeta todo ainda está atravessando, e que muitas vezes a tristeza invadiu e ainda invade meu coração, a criação de um filme, o encontro semanal, os sorrisos dos colegas e das tutoras, foi como um bálsamo de luz e amorosidade em minha vida. Só tenho que agradecer por tanto carinho e dedicação da UNIDI, nesse projeto de tanta importância (I20)”.

“Saber é a maior riqueza que se pode ter. Qualquer bem material possui volatilidade. O saber de cada indivíduo é próprio e não pode ser tirado. Ser eclético no saber é a curiosidade por tudo que nos cerca. Conhecer e exercitar a técnica de stop motion abriu novos campos de sabedoria. A informação passada e assistida pelas competentes instrutoras foi o fator mais gratificante na realização do curso. Muita atenção, dedicação, empatia e simpatia foram os fatores preponderantes na realização deste curso que despertou o

interesse e a participação de todos alunos desta excepcional turma. Além dos conhecimentos adquiridos em stop motion, novos vínculos de colegas e amigos se criaram (I24)”

“Sim, ele permite o sonho e além, colocar pedaços de alguns sonhos e emoções na vida de outras pessoas (I25)”.

“Sim! Me desafiando em criar coisas novas! (I28)”

Logo, se pode inferir a partir dos dados acima que o curso CineSênior contribuiu para o desenvolvimento da criatividade dos participantes, bem como as relações sociais e afetivas através do contato semanal síncrono entre pares durante o momento pandêmico, no qual alguns relataram a relevância do convívio, partilha de histórias de vida e a satisfação em aprender algo novo. Cabe salientar que, ser criativo não está “[...] diretamente relacionado à produção de materiais, ou se tornar um excelente produtor de vídeos para seus alunos durante a pandemia. Está em agir criativamente e estimular a sua criatividade de seus alunos” (VIEIRA; COIMBRA, 2020, p.885). Em síntese, a criatividade não está presente nos conteúdos, mas sim na atitude frente a eles (TORRE, 2008). Além disso, autores salientam que idosos mais criativos possuem a tendência em produções reflexivas, apoiadas nas experiências subjetivas atreladas às memórias pessoais e experiências do passado (LUBART, 2007; SABETI, 2015). Para Nakano, Chnaider e Abreu (2021), estimular os idosos a desenvolverem a criatividade pode contribuir também para o alcance de um envelhecimento bem sucedido.

Nessa perspectiva, também se perguntou “Foi possível perceber alguma mudança em sua vida após criar esse filme? Qual(is)?”. Assim, 88% (n=27) indicaram que sim e 12% (n=4) não.

Em relação aos 88%, observou-se a predominância de aprender novos conhecimentos 15% (n=5), desenvolvimento da criatividade 15% (n=5), ter mais paciência 9% (n=3) e auxiliou no enfrentamento da pandemia 6% (n=2). Os excertos a seguir evidenciam as falas mais significativas.

“Sim Toda vez que se aprende algo novo amplia nossos horizontes. aumenta a nossa autoestima. Saber que temos condições de estar sempre aprendendo. Não paramos no tempo. Somos produtivas (I16)”.

“A mudança que senti, foi satisfação e confirmar, que todos estamos sempre aptos a aprender, independente da idade (I20)”.

“Sim. Desenvolvi a criatividade; a paciência; o lado lúdico das coisas. Por conta da pandemia , meus dias eram cinzas , com o projeto deste filme, meus dias se tornaram um arco iris. Tudo ficou mais colorido (I4)”.

“Eu já sou muito criativa , e senti mais vontade de seguir criando! (I26)”.

“Além da satisfação da produção, o conhecimento e o domínio da técnica elevam os níveis de satisfação pessoal (I24)”.

“Estímulo à criatividade ,criação de uma rotina nova e perspectiva de novos projetos (I18)”.

“sim me senti mais criadora , achando que estava construindo algo novo em minha vida (I31)”

“Sim. Passei a observar melhor os filmes em geral, os desenhos animados, as propagandas. Comecei observar e valorizar mais a arte do cinema, propaganda e STOP MOTION (I9)”.

“Acho que sim, porque ficando ocupada com a elaboração do filme não senti tanto o efeito da pandemia (I5)”.

“Sim, pois acenou com a possibilidade de vencer novos desafios em áreas não dantes navegadas. Possibilita vislumbrar o futuro com mais confiança (I25)”.

Assim, é possível inferir que o grupo que participou deste curso possuía a vontade de aprender algo novo, interagir com seus pares e também se sentiram motivados em desenvolver a criatividade por meio das produções audiovisuais. De acordo com Ribeiro et al. (2020b) os idosos mais ativos com altos níveis de propósito de vida conseguem enfrentar melhor o envelhecimento, pois investem mais em autocuidado e no desenvolvimento das próprias competências, além de engajarem-se mais, socialmente. Ademais, o envolvimento no curso pode proporcionar o exercício da paciência nas etapas de criação dos personagens e movimentação dos mesmos para as fotografias.

Por outro lado, os 12% (n=4) indicaram que não perceberam nenhuma mudança em sua vida após a criação do filme. Os fragmentos abaixo ilustram esses dados.

“Não chegou a mudar minha vida, mas é algo que enriquece e algo que posso estar orgulhoso de conseguir fazer (I12)”.

“não (I22)”.

“nao necessariamente este filme, qualque nova atividade muda/enriquece minha vida (I30)”.

“Mudança exatamente não! Mas aprender algo novo é sempre bom!(I28)”.

Portanto, verifica-se que os quatro participantes não notaram mudanças em suas vivências, no entanto reforçaram que as novas aprendizagens oportunizam o bem-estar e “enriquecem a vida” (I12 e I30).

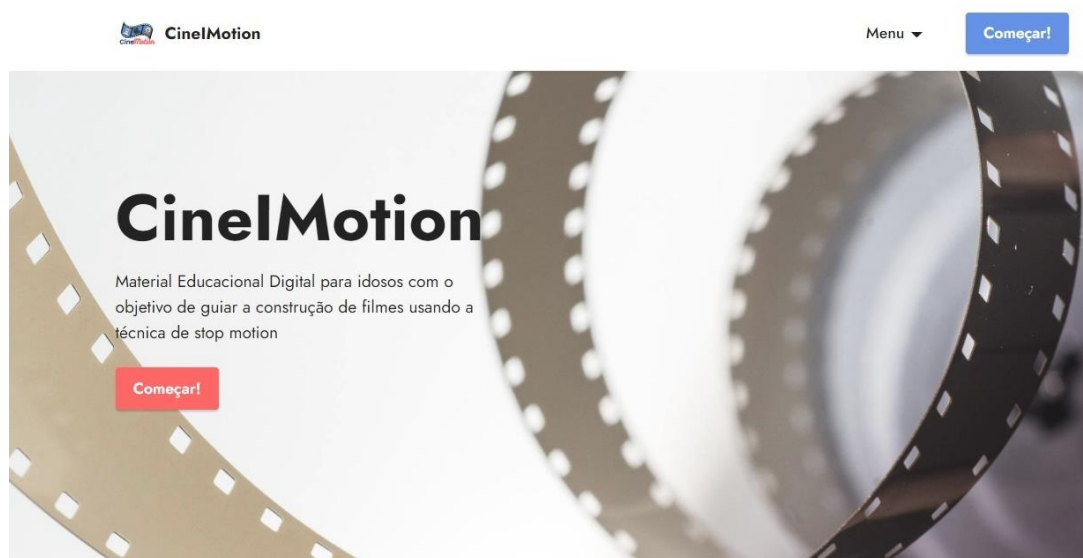
Na subseção a seguir são apresentados os dados preliminares relativos à quinta etapa da metodologia.

8.8 CONSTRUÇÃO E AVALIAÇÃO DO MATERIAL EDUCACIONAL DIGITAL CINEIMOTION

A etapa 5 da metodologia envolveu a construção do MED CineIMotion (<https://nuted.ufrgs.br/cineimotion/>) e respectiva avaliação do material pelos participantes do curso CineSênior. Neste objeto, o usuário pode ter acesso tanto a um conteúdo teórico com explicações sobre a criação de filmes em *stop motion*, como também atividades e materiais de apoio que oportunizam a reflexão sobre o tema.

A Figura 59 apresenta a tela inicial na qual o usuário pode acessá-lo conforme a sua necessidade, havendo uma linearidade na navegação e uma hierarquia nos módulos que são orientadas no Guia (<http://nuted.ufrgs.br/cineimotion/page18.html>).

Figura 509: Tela inicial do MED CineIMotion



Disponível em: <http://nuted.ufrgs.br/cineimotion/>

Além disso, cada um dos cinco módulos tem uma situação problema no qual os idosos vão analisar e avançar até a fase de criação Figura 60.

Figura 60: Módulo O que é stop motion?

O que faria nesse caso para ajudar o Deoclécio?
Escolha uma das opções abaixo e clique no botão!

Indicaria ver qualquer filme. Todos eles são construídos em stop motion, já que todos têm movimento

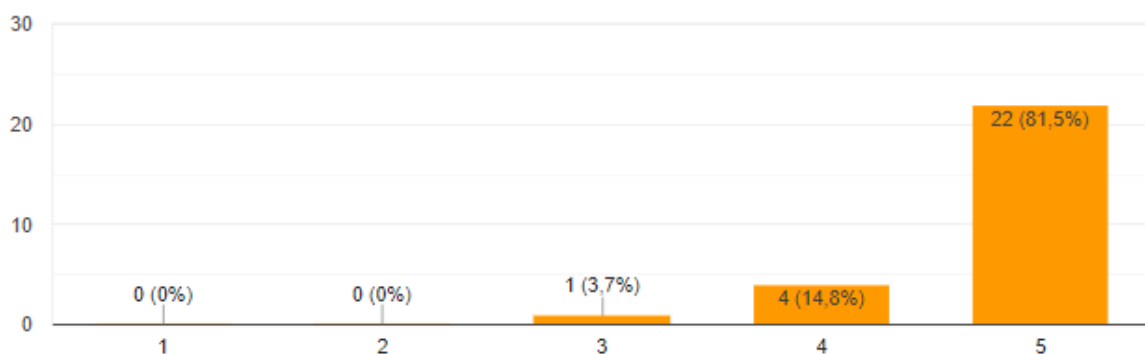
Explicaria que a técnica utiliza uma sequência de fotos para dar o efeito de movimento

Disponível em: <http://nuted.ufrgs.br/cineimotion/pagina1.html>

No que se refere à avaliação do MED, foi enviado um questionário (apêndice J) aos 31 idosos que concluíram o curso CineSênior a fim de explorarem os conteúdos, analisarem o objeto e indicar melhorias. Dessa forma, 87% (n=27) responderam sendo 81,5% (n=22) do gênero feminino e 5,5% (n=5) masculino.

Ao questionar “Você acha que a ORGANIZAÇÃO DO CONTEÚDO proposta no material CineIMotion está adequada para idosos criarem filmes em *stop motion*?”, verifica-se que a maioria, isto é, 81,5% (n=22) concordaram plenamente, 14,8% (n=4) concordaram e 3,7% (n=1) concordaram em parte, conforme ilustra a figura abaixo.

Figura 511: Avaliação dos idosos quanto a organização do conteúdo do MED CineIMotion



Fonte: a autora (2022)

Os trechos a seguir, destacam acerca dos motivos elencados pelos idosos, que optaram por concordar plenamente com a organização do conteúdo.

“Acho o conteúdo muito ilustrativo e fácil compressão (I1)”.

“Está bem explicado. Basta praticar e seguir o passo a passo (I13)”.

“Menos tempo (I19)”.

“Me vi em várias dúvidas do Deoclecio (I20)”.

“Possibilidades iguais de desenvolver os conteúdos em celular ou desktop (I22)”.

“Gostei porque incentiva que os participantes escolham e pesquisem sobre temas que queiram criar o filme (I23)”.

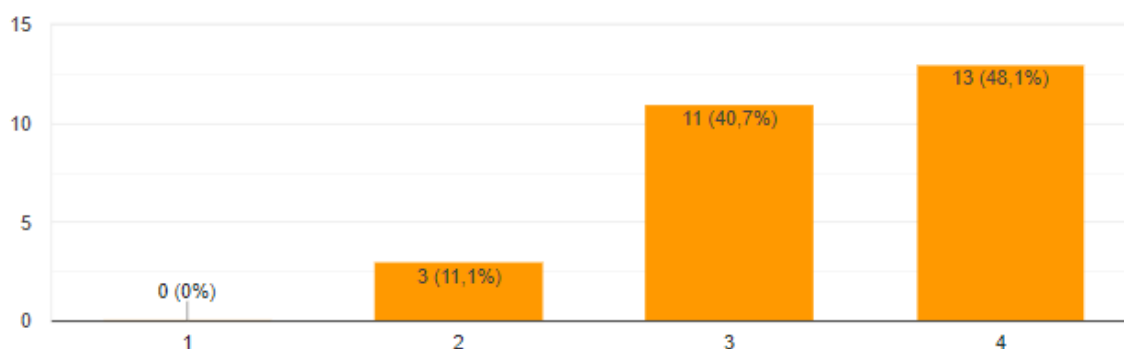
É possível observar que a utilização de textos e imagens como as histórias em quadrinhos tornaram atrativos o conteúdo segundo relato do I1. Ademais, quanto a metodologia do MED a I13 afirma que ficou bem explicado e que ficou interessante a orientação de seguir os passos do módulo 1 ao 5 para a criação do filme. De modo complementar, a I20 aponta que as situações-problemas estão adequadas tendo em vista que também teve várias dúvidas do personagem principal do MED, no caso o Deoclécio. O I22 salientou que o MED CineIMotion possibilita o uso tanto em dispositivos móveis quanto computadores atendendo o planejamento da responsividade. E, por fim, a I23 menciona que o tema livre para criação do filme oportuniza a pesquisa e I19 gostou, pois o idoso pode criar seu filme em menos tempo, ou seja, sem participar do curso CineSênior que teve duração de 108h.

Em vista disso, 14,8%(n=4) indicaram que concordaram com a organização do conteúdo. No entanto, apenas uma idosa ressaltou que *“o conteúdo foi bem apresentado no material disponível. As dificuldades apareciam na aplicação do mesmo. Tentativas, às vezes, não chegavam ao resultado esperado. A prática, acho que eliminaria este tipo de dificuldade (I14)”*. E 3,7%(n=1) concordou em parte sobre a organização do conteúdo, pois *“como é um assunto novo, acredito que para maior parte dos alunos é preciso reforçar o conteúdo (no material escrito ou na aula on-line) (I27)”*.

A seguir, foi questionado “O que você acha dos MATERIAIS DE APOIO indicados no CineIMotion?” no qual 96,3%(n=26) indicaram estar adequados sem precisar de complementações e 3,7%(n=1) aponta que precisam de complementações. Assim, a melhoria sugerida por I20 é *“colocar mais aplicativos de procurar músicas grátis”*.

Em relação às cores do MED 100%(n=27) indicaram estar atrativas e adequadas. Além disso, se perguntou “de modo geral, você acha que um idoso conseguirá ao utilizar o material CineIMotion para criar um filme em *stop motion* de maneira autônoma, ou seja, sozinho(a)?”. Dessa forma, 48,1% (n=13) concordaram plenamente, 40,7%(n=11) concordaram e 11,1%(n=3) concordam em parte resultando em 88,8%(n=24) de aprovação, conforme a figura abaixo.

Figura 522: Utilização do MED por idosos de maneira autônoma



Fonte: a autora (2022)

Nesse sentido, é relevante destacar um trecho da (I14) a respeito de algumas características de um perfil de idoso autônomo, “*se tiver motivação e interesse, com uso do material de apoio disponível e considerando a sua primeira experiência finalizada, acho que chega a uma repetição exitosa. Tudo depende de suas decisões e estímulos interiores*”.

Contudo, 11,1%(n=3) concordam em parte, visto que a I11 salienta que “*depende muito de cada pessoa a autonomia em relação as tecnologias e a metodologia proposta*”. Nesse viés, a I5 aponta que “*o idoso precisa de alguém acompanhando, porque acaba esquecendo*”, mas contrapartida I25 discorda afirmando que a técnica de *stop motion* “*é bastante complexa, mas retornando às aulas várias vezes conseguirá fazer sozinho*”.

Quanto às dificuldades em utilizar o MED 74,1%(n=20) disseram que não tiveram e 25,9%(n=7) apontaram que sim. Assim, os trechos a seguir salientam as dificuldades encontradas pelos idosos que testaram o material.

“*Às vezes esquecer de utilizar o material anterior (I5)*”.

“*Apesar do MED ser bem intuitivo, tem que prestar muita atenção (I25)*”.

É possível observar, conforme apontado pela I25 a necessidade de prestar atenção no passo a passo para conseguir realizar a técnica de *stop motion* e também a importância de usar o material de apoio ofertado no MED segundo ressalta a I5. Todavia, apesar desses relatos não houve nenhuma ressalva a respeito dessas dificuldades impedirem de criar o filme.

Os demais sete relatos dos idosos se referiam às dificuldades enfrentadas no curso como a I13 sobre seu personagem ser “*mtto pequeno, deu trabalho deixa-lo em pé e fazer os devidos movimentos*”, também da I20 acerca da “*criação de cenário, movimentar os legos devido a minha artrite*”. Além desses apontamentos, a I14 destacou sobre a edição, porque “*combinar e ajustar as diversas etapas para a formatação final do filme. Inserção da música, dos créditos, etc. na sequência adequada*”.

Por fim, foi oportunizado um espaço para que os idosos indicassem melhorias para o MED. No entanto, não houve sugestões, apenas agradecimentos como, “*Nada a acrescentar. O planejamento, o desenvolvimento estiveram impecáveis. Minha gratidão!*” (I18), “*Acho que não precisa mudar nada. Está tudo muito claro, explicado*” (I15) e que gostariam de uma continuidade do curso com mais aprofundamento “*Continuidade do curso*” (I4).

Nesse sentido, foi possível constatar a partir dos dados que o MED CineIMotion está adequado para que outros idosos que desejam construir um filme em *stop motion* possam desenvolver de maneira autônoma sem precisar participar de um curso com aulas síncronas, diante do seu tempo e com a tecnologia digital que dispõem. Conforme relato da I27 no módulo 5, Comunidade CineIMotion, o material pode ser uma experiência que “*aguçou nossa criatividade*”. Diante disso, corrobora-se com Mendes (2018) acerca da aprendizagem das tecnologias digitais que podem contribuir para diminuir o isolamento social de idosos e oportunizar que utilizem com mais autonomia.

A última subseção apresentada às evidências consolidadas neste capítulo embasam a versão final da competência Autoria Digital e suas específicas, as quais foram validadas nesta investigação.

8.9 AUTORIA DIGITAL E SUAS COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS: VERSÃO FINAL

O presente estudo se propôs a identificar as possíveis contribuições da criação de filmes em *stop motion* por idosos para a construção da competência Autoria Digital. No entanto, para atingir esse objetivo foi necessário além de avaliar esta competência

com o público sênior também mapear uma competência digital específica referente à criação de filmes em *stop motion*. Assim, a avaliação do conjunto das competências da Autoria Digital foi realizada por meio de questionário no qual 32 idosos que participaram do curso CineSênior apontaram que estava adequada, mas sugeriram como melhorias a inclusão de 3 novos conhecimentos, 1 habilidade e 2 atitudes.

Em relação à nova competência específica mapeada “Criar filmes utilizando a técnica de *stop motion*” verifica-se que faz parte do conjunto da Autoria Digital e foi avaliada através de questionários por 34 idosos e 17 especialistas. Portanto, este conjunto ficou composto por quatro competências específicas: “Criação de conteúdo digital”; “Criar filmes utilizando a técnica de *stop motion*”; “Compartilhamento de conteúdos digitais” e “Segurança e privacidade digital” e seus respectivos CHA conforme ilustra o Quadro 25.

Quadro 25: Autoria Digital e suas competências específicas versão final

Autoria Digital e suas Competências específicas para a construção de materiais digitais por idosos	
<p>Autoria Digital é um conjunto de competências digitais que se referem à capacidade de utilizar as tecnologias digitais (TD) com autonomia e criticidade, a fim de construir materiais digitais. Além disso, envolve quatro competências digitais específicas: a Criação de Conteúdo Digital, Criar filmes utilizando a técnica de <i>stop motion</i>, Compartilhamento de Conteúdos Digitais e Segurança e Privacidade digital.</p>	
Competências Específicas	CHA (conhecimentos, habilidades e atitudes)
<p>Criação de conteúdo digital</p> <p>Esta competência digital está relacionada com a construção autoral, isto é, planejar e desenvolver materiais digitais.</p>	<p>Conhecimentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Conhecer o assunto/temática que irá abordar no material digital; -Conhecer o público-alvo para o qual está desenvolvendo conteúdos digitais; -Construir um planejamento das etapas (roteiro) para a construção do material digital; -Conhecer as funcionalidades computacionais; -Conhecer as interações básicas do computador (selecionar, salvar, abrir, copiar, colar, etc.); -Conhecer as plataformas de busca; -Conhecer as ferramentas complementares que auxiliarão na construção do material digital, como word e o paint; -Conhecer repositórios de imagens; -Ser letrado em tecnologias digitais; -Conhecer um pouco sobre layout, isto é, a organização dos conteúdos digitais, por exemplo: combinação de cores, espaçamento, proporção no texto, tamanho e tipo de fonte, disposição de imagem e texto, etc.) ao construir um material digital tanto em DM quanto em computador; -Conhecer as funcionalidades dos dispositivos móveis; -Conhecer as interações básicas no smartphone/tablet (arrastar e soltar, tocar, aplicar zoom, deslizar, etc.); -Conhecer algumas noções de responsividade e noções de sistema operacional/extensão de arquivos; -Conhecer ferramentas e aplicativos de autoria para dispositivos móveis; -Conhecer configurações do dispositivo móvel; -Conhecer o teclado do computador; -Conhecer como se pesquisa no computador e em outras fontes; -Conhecer a linguagem digital; -Conhecer as ferramentas de autoria digital disponíveis na web (apps, sites e etc); -Conhecer as potencialidades e limitações das ferramentas de autoria utilizadas na construção do

material digital;
-Conhecer os formatos das mídias (jpeg, png, wmv, mp4, mp3);
-Conhecer diferentes modos de salvar o material digital (pen drive, nuvem e etc);
-Conhecer em meio online ícones de upload a fim de inseri-los no material digital;
-Conhecer o objetivo da criação do MD.

Habilidades:

-Saber usar os periféricos (mouse, teclado, tela, etc.);
-Saber utilizar o programa onde o material digital será construído (Word, PowerPoint, Photoshop etc.)
-Organizar o conteúdo em pastas no computador;
-Inserir e editar o conteúdo do material digital no programa;
-Realizar multitarefas em ambiente digital;
-Utilizar ferramentas como editores de vídeos, de sites, de imagens, de textos para produção de conteúdos digitais;
-Pesquisar sobre ferramentas de autoria na Internet;
-Utilizar diferentes ferramentas de autoria;
-Criar materiais digitais através de ferramentas de autoria;
-Comunicar-se através de infográficos, vídeos, imagens, textos, etc. na Internet;
-Criar estratégias;
-Analisar criticamente o material;
-Fazer materiais pertinentes ao contexto;
-Saber se comunicar através dos dispositivos móveis;
-Saber buscar as informações e descrever de forma que os outros irão entender;
-Organizar o conteúdo no smartphone/tablet;
-Desenvolver um Planejamento prévio e flexível;
-Habilidades de navegabilidade para equipamentos cuja acessibilidade ocorre por processo de toques na tela;
-Analisar e avaliar as potencialidades e limitações das ferramentas de autoria utilizadas na construção do material digital;
-Analisar e selecionar as mídias (fotos, vídeos, músicas e etc) para construção de materiais digitais;
-Referenciar as mídias que não sejam de sua autoria;
-Planejar um roteiro com os conteúdos previamente antes da construção do material digital;
-Selecionar as mídias (foto, vídeo e etc) a serem utilizadas no material digital;
-Editar arquivos em diferentes formatos;
-Reconhecer os formatos das mídias (jpeg, png, wmv, mp4, mp3) mais adequado para a necessidade de armazenamento ou conversão do arquivo;
-Editar os materiais digitais em diferentes dispositivos;
-Avaliar o dispositivo mais adequado para a construção do material digital (DM ou computador);
-Selecionar as ferramentas de autoria para a construção de mídias de acordo com a necessidade;
-Selecionar a melhor forma de exportar arquivos online.

Atitudes:

-Ter interesse em aprender sobre as ferramentas de autoria e TD;
-Ser determinado, persistente e criativo;
-Ser motivado;
-Ser resiliente;
-Ser autoconfiante;
-Ter tolerância intra e interpessoal nas relações sociais;
-Ter valores éticos de convivência em redes sociais na internet;
-Ter interesse e gostar do assunto/temática que irá abordar no material digital;
-Estabelecer network para contribuir com o desenvolvimento do material digital;
-Ser organizado;
-Ter segurança, ou seja, não ter medo de errar;
-Ter segurança no manuseio dos aparelhos;
-Gostar de compartilhar;
-Ter atenção;
-Ter paciência;

	<ul style="list-style-type: none"> -Ter vontade de interagir com os mais jovens; -Ter curiosidade; -Querer acompanhar a evolução das coisas, não parar no tempo; -Ter confiança no seu potencial acerca do uso das ferramentas de autoria; -Ser tolerante em relação ao DM com os diferentes sistemas operacionais (IOS, Android) e modelos; -Ser flexível em relação às atualizações das ferramentas de autoria; -Ser crítico na busca e/ou seleção de conteúdos digitais; -Ser aberto a novidades; -Ter autonomia para produzir material digital em diferentes dispositivos de acordo com sua necessidade.
<p>Criar filmes utilizando a técnica de <i>stop motion</i></p> <p>Esta competência digital está relacionada à criação e construção autoral de um filme utilizando a técnica de <i>stop motion</i> por meio de uma tecnologia digital (<i>smartphone/tablet</i> ou <i>notebook</i>) e materiais para desenvolver essa história.</p>	<p>Conhecimentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Conhecer o assunto/temática que irá abordar no filme; -Conhecer o público-alvo para o qual está desenvolvendo o filme; -Conhecer os gêneros cinematográficos para escolher qual será utilizado na animação; -Conhecer a técnica de <i>stop motion</i>; -Saber como estruturar um filme; -Saber da importância de um roteiro para organização das cenas, diálogos, planos de câmera e trilha sonora do filme; -Conhecer o roteiro do tipo <i>storyboard</i> no qual são desenhadas todas as cenas do filme que auxilia o autor a se orientar; -Compreender os passos da técnica de <i>stop motion</i>; -Conhecimentos de cenografia, como por exemplo, escala, proporção ou escultura, se necessário, para criar o cenário e os personagens; -Conhecer como confeccionar e/ou escolher materiais para os cenários e personagens; -Conhecer noções de desenho, proporções e "quantidade de movimento" de um quadro para o outro caso a animação criada seja utilizando desenhos; -Conhecer os planos e ângulo de câmera; -Conhecer como utilizar ângulo, perspectiva, luz e sombra na fotografia; -Saber usar a câmera (do celular ou profissional) para tirar as fotos atentando para o enquadramento; -Compreender o movimento e a relação com a quantidade de fotos (é aconselhável realizar no mínimo 08 e máximo 24 fotos com seus respectivos movimentos por segundo para criar a ilusão de ótica do <i>stop motion</i>); - Conhecer as normas dos direitos autorais; -Conhecer as implicações sobre os direitos autorais de imagens e músicas; - Conhecer os diversos tipos de vídeos que já foram feitos utilizando esta técnica. -Conhecer um programa/aplicativo para a edição em <i>stop motion</i>; -Saber usar o computador/notebook para criar e/ou editar o filme em <i>stop motion</i> se necessário; -Saber usar o <i>smartphone/tablet</i> para criar e/ou editar o filme em <i>stop motion</i> se necessário; -Saber editar filmes em <i>stop motion</i>; -Saber salvar o filme; -Saber publicar/compartilhar o filme nas redes sociais ou em outros meios de divulgação; -Produzir animações com a técnica de <i>stop motion</i>. <p>Habilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Criar uma história com começo, meio e fim, isto é, criar uma narrativa contendo conflito, clímax e desfecho; -Construir um roteiro para a organização das cenas, diálogos, planos de câmera e trilha sonora do filme; -Produzir um roteiro do tipo <i>storyboard</i> no qual são desenhadas todas as cenas do filme que auxilia o autor a se orientar; -Criar um cenário e personagens; -Desenvolver coordenação motora e habilidades manuais como desenho, modelagem e recorte para construir e colocar em prática um vídeo em <i>stop motion</i>; -Saber escolher os materiais para criar o cenário e personagens; -Saber trabalhar com os materiais selecionados para criação do cenário e personagens;

- Transformar suas ideias em imagens;
- Saber fixar a câmera ou celular para a imagem não se mexer;
- Planejar os sons e músicas;
- Posicionar a câmera e a luz em relação ao personagem.
- Testar com os parentes ou amigos vídeos caseiros.
- Saber utilizar o programa/aplicativo de edição no qual o filme será construído;
- Selecionar a tecnologia digital (computador/notebook ou smartphone/tablet) mais adequada para editar o filme de acordo com sua necessidade;
- Saber usar o computador/notebook, e/ou smartphone/tablet com auxílio de uma câmera fotográfica para criar e/ou editar o filme se necessário;
- Saber utilizar as normas dos direitos autorais;
- Publicar/compartilhar o filme nas redes sociais ou em outros meios de divulgação usando o computador ou smartphone dependendo da sua necessidade;

Atitudes:

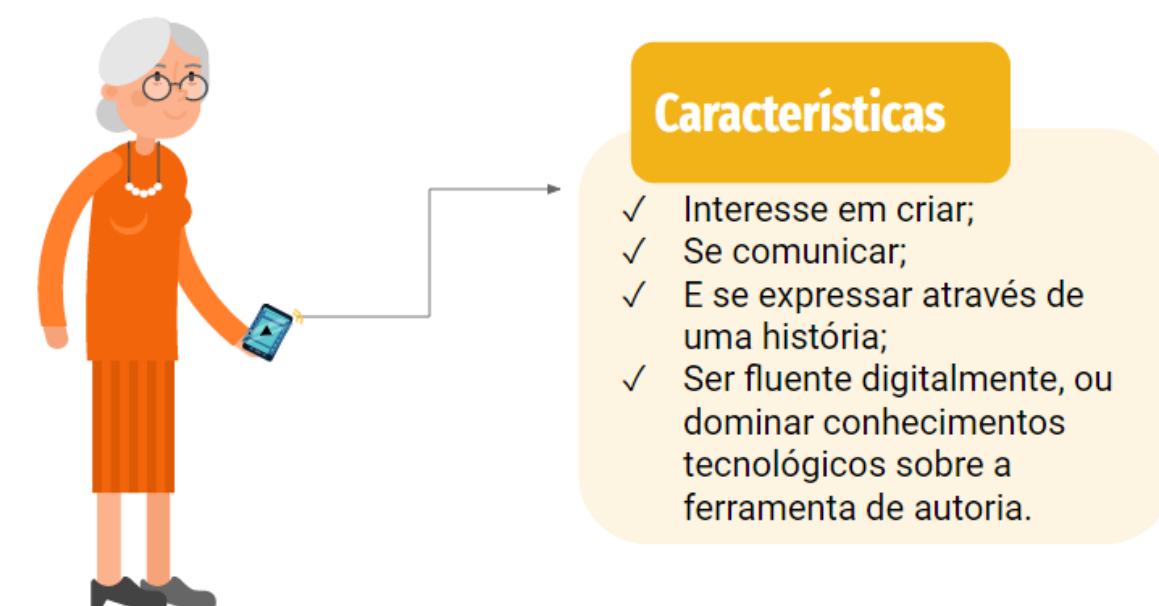
- Ter vontade de aprender e interagir;
- Ser criativo;
- Ser curioso;
- Ser paciente;
- Ser perseverante,
- Ser atento;
- Ter interesse por filmes de animação que utilizam a técnica de *stop motion*;
- Ter autoconfiança, ou seja, não ter medo de errar e nem de pedir ajuda.
- Ser flexível;
- Ser crítico;
- Ser autêntico;
- Respeitar as próprias dificuldades;
- Saber lidar com as limitações das tecnologias e do processo de envelhecimento;
- Ter sensibilidade;
- Ter motivação frente ao desafio do *stop motion*;
- Ter organização;
- Vontade de se comunicar;
- Ser receptivo às críticas e sugestões avaliando o que é viável ou não de acordo com os seus objetivos;
- Desenvolver o sentido de coletividade;
- Ser dedicado.
- Ser cuidadoso em relação às normas dos direitos autorais;
- Ser resiliente;
- Ter interesse e confiança para aprender a técnica de *stop motion*;
- Saber expressar reflexões e sentimentos por meio da história do filme;
- Ter motivação em querer ver o filme finalizado e mostrar o resultado para outros;
- Ter autonomia para produzir o filme em diferentes dispositivos de acordo com sua necessidade.

<p>Compartilhamento de conteúdos digitais</p> <p>Esta competência digital refere-se à divulgação e/ou compartilhamento do material digital criado em repositórios, sites e redes sociais pelos idosos.</p>	<p>Conhecimentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Conhecer modos de exportar/compartilhar a mídia (foto, vídeo, música) tanto em DM quanto computador; -Conhecer os ícones de compartilhamento tanto em DM quanto em computador; -Conhecer os formatos das mídias mais adequados para a necessidade de compartilhamento do material digital; -Conhecer modos de converter ou redimensionar o arquivo de acordo com a necessidade da divulgação do material digital; - Conhecer os princípios éticos e legais de postagem e compartilhamento de informações na internet no que diz respeito aos materiais digitais de autoria; -Conhecer as diversas redes sociais; - Conhecer plataformas, redes sociais e repositórios, onde os materiais digitais podem ser disponibilizados. <p>Habilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Utilizar os formatos das mídias mais adequadas para a necessidade de armazenamento ou conversão do arquivo; -Reconhecer os formatos das mídias mais adequados para a necessidade de armazenamento ou conversão do arquivo; -Compartilhar os materiais em diferentes dispositivos; -Compartilhar os materiais digitais nas redes sociais observando a sua segurança nas informações pessoais; -Identificar os ícones de compartilhamento dos materiais digitais tanto em DM quanto em computador; <p>Atitudes:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Ter autonomia e motivação para divulgação dos materiais digitais construídos; -Possuir confiança para interagir e compartilhar materiais nos dispositivos móveis ou em um computador; -Ser flexível na escolha do melhor local para divulgar; -Ter confiança em si próprio que fez a melhor escolha para divulgar seu material; -Considerar os princípios éticos e legais de postagem e compartilhamento de informações na internet no que diz respeito à autoria de materiais digitais;
<p>Segurança e privacidade digital</p> <p>Esta competência digital está associada à avaliação da segurança e privacidade referentes aos dados pessoais, sendo necessário inseri-los no material digital a ser divulgado na internet.</p>	<p>Conhecimentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Conhecer os recursos de segurança e privacidade on-line para preservar seus dados pessoais; -Conhecer os aspectos legais e os riscos dos atos on-line; -Conhecer os recursos de segurança do local no qual o conteúdo será compartilhado. <p>Habilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Utilizar os recursos de segurança e privacidade online para preservar seus dados pessoais; -Avaliar o local mais adequado (repositório, AVA, redes sociais digitais) para divulgar o material digital; - Avaliar os riscos da plataforma escolhida para divulgação; - Autoavaliar sua segurança online ao divulgar o material digital; -Saber editar e recuperar os dados pessoais disponibilizados no material digital online; -Fazer backup, ou seja, uma cópia de segurança do arquivo para garantir a segurança e integridade do conteúdo publicado. <p>Atitudes:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Ser crítico ao analisar a exposição dos dados pessoais no material digital; -Ter valores éticos nas redes sociais.

Fonte: a autora (2022).

Em se tratando do perfil de idosos autores digitais, em um estudo anterior (2019) constatou-se e se manteve nesta pesquisa, como pré-requisitos para a construção de conteúdos digitais, a necessidade de o sênior ser fluente digitalmente ou, no mínimo, dominar conhecimentos tecnológicos básicos sobre a ferramenta de autoria utilizada nesta elaboração. Entretanto, especificamente, para o perfil de idosos criadores de filmes em *stop motion* possível observar quatro características ilustradas na Figura 63.

Figura 533: Perfil dos idosos criadores de filmes em *stop motion*



Fonte: a autora (2022)

A partir da análise dos dados do curso CineSênior, 85,3% dos seniores indicaram ter sido uma boa experiência produzir filmes utilizando a técnica de *stop motion*. Assim, 31 idosos finalizaram o curso que ocorreu na modalidade a distância ao longo do ano de 2021.

Quanto à principal contribuição da criação de filmes em *stop motion* para a construção da Autoria Digital, destaca-se com 34% exercitar a criatividade. Nesse sentido, constatou-se que a maior motivação para produção do filme cuja temática proposta foi acerca da qualidade de vida na pandemia de COVID-19 foi de 35,3% expressar as vivências pessoais nesse período. Nesse viés, foi possível identificar quatro principais benefícios da produção para qualidade de vida: criatividade (38,2%); memória (11,8%); atividades manuais (5,9%) e satisfação (5,9%). Já quanto às potencialidades de criar um filme em *stop motion* apontaram cinco: exercitar a criatividade (34%), aprender algo novo (31%), criar e

contar uma história (25%), autoconfiança (6%) e emoção (6%). Contudo, como desafios principais ressaltaram cinco: tirar fotos em *stop motion* (25%), criar cenários e personagens (22%), edição (22%), movimentar os personagens (19%) e criação do roteiro (12,5%).

Além disso, foi desenvolvido o material educacional digital CineIMotion para que outros idosos que desejam criar filmes com esta técnica de maneira autônoma pudessem produzir de acordo com as temáticas que desejarem. Logo, 27 idosos que participaram do curso CineSênior avaliaram este MED e indicaram com 88,8% que concordam que um idoso irá construir um filme de maneira autônoma usando o MED CineIMotion.

Por fim, destaca-se que as produções científicas referentes à etapa 6da metodologia podem ser verificadas no Apêndice K.

No capítulo a seguir, são apresentadas as considerações finais e, em seguida, são listadas as referências utilizadas ao longo da pesquisa.

9. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Não nascemos professores. Tornamo-nos professores por meio de um processo de formação e de aprendizagem na profissão (CAMARGO; NÓVOA, 2011)

No cenário brasileiro os dados demográficos vêm se modificando em função do aumento de pessoas mais velhas. Em paralelo, observa-se o interesse, por parte de alguns idosos, em aprender acerca das tecnologias digitais (TD) para a criação de conteúdos. Desse modo, origina-se a necessidade de investigar o processo de inclusão digital do público sênior que demonstra vontade em aprender acerca dessas tecnologias para a construção de filmes em *stop motion*.

O filme em *stop motion* é entendido como uma linguagem que propicia ao estudante expressar seus pensamentos, sentimentos, leitura de mundo e materializá-los através de materiais concretos com o objetivo de contar uma história e envolver o espectador. Nesse sentido, essa técnica de animação caracteriza-se por utilizar uma sequência de fotos de um ponto, geralmente de um objeto inanimado, sofrendo mudanças leves de lugar para gerar movimento que será editado posteriormente.

No contexto educacional, acredita-se que as produções autorais podem contribuir para a qualidade de vida de idosos através de atividades que instiguem a reflexão, criatividade, interação e construção do conhecimento. Dessa forma, o *stop motion* pode ser uma ferramenta pedagógica para o desenvolvimento da Autoria Digital de idosos por meio da produção de filmes.

Nessa perspectiva, a utilização dessas TD, está diretamente relacionada com a construção de competências digitais. Para isso, é necessário mobilizar um conjunto de conhecimentos, habilidades e atitudes (CHA) de modo crítico, criativo, seguro e autoral frente às situações vivenciadas através das tecnologias. Em vista disso, especificamente para a criação de conteúdos digitais, nota-se a necessidade da construção e/ou aprimoramento da Autoria Digital.

Sendo assim, o presente trabalho teve como objetivo identificar as contribuições da criação de filmes em *stop motion* por idosos para a construção da competência Autoria Digital. Para isso, foi realizada a avaliação da mesma e um novo mapeamento de competência digital específica em duas grandes etapas. A primeira ocorreu através de um questionário com idosos participantes do curso CineSênior ao longo do ano de 2021, oportunizando a criação de filmes em *stop motion* sobre a qualidade de vida na pandemia.

Na segunda etapa foi possível mapear uma nova competência específica chamada “Criar filmes utilizando a técnica de *stop motion*” que faz parte do conjunto da Autoria Digital e foi avaliada através de questionários por 34 idosos e 17 especialistas. Assim, este conjunto ficou composto por quatro competências específicas: “Criação de conteúdo digital”; “Criar filmes utilizando a técnica de *stop motion*”; “Compartilhamento de conteúdos digitais” e “Segurança e privacidade digital”. Nessa perspectiva, para o perfil de idosos criadores de filmes em *stop motion* foi possível observar como características: o interesse em criar, se comunicar e expressar através de uma história e ser fluente digitalmente ou, no mínimo, dominar conhecimentos tecnológicos básicos sobre a ferramenta de autoria. Além disso, foi desenvolvido o material educacional digital CineIMotion para que outros idosos, de maneira autônoma, pudessem produzir seus filmes com as temáticas que desejarem.

A partir da análise dos dados do curso CineSênior foi possível perceber que 85,3% dos idosos indicaram ter sido uma boa experiência e que a maior motivação para produção do filme (35,3%) foi de expressar as vivências pessoais na pandemia de COVID-19. Ademais, os seniores apontaram quatro principais benefícios da produção para qualidade de vida: criatividade (38,2%); memória (11,8%); atividades manuais (5,9%) e satisfação (5,9%). As potencialidades de criar um filme em *stop motion* foram cinco: exercitar a criatividade (34%), aprender algo novo (31%), criar e contar uma história (25%), autoconfiança (6%) e emoção (6%). Entretanto, como desafios principais salientaram cinco: tirar fotos em *stop motion* (25%), criar cenários e personagens (22%), edição (22%), movimentar os personagens (19%) e criação do roteiro (12,5%). A partir dos dados discutidos verifica-se que os objetivos pretendidos com este estudo foram contemplados.

9.1 DESAFIOS E CONTRIBUIÇÕES DA PESQUISA

Em relação aos desafios enfrentados ao longo da investigação podem ser elencados três principais. O primeiro abrange as limitações ao buscar na literatura experiências pedagógicas acerca de idosos criando filmes em *stop motion*. No entanto, através dos estudos encontrados por meio da revisão sistemática e também em revistas foi possível construir o referencial teórico. Já o segundo, envolveu a criação de um material educacional digital sobre a produção de filmes em *stop motion* focado no público sênior devido à falta de conteúdos semelhantes e apoio de programadores para seu desenvolvimento. Contudo, através desta dificuldade é que o MED se torna inovador, pois o intuito era possibilitar que

idosos que tivessem interesse em criar um filme com a técnica de *stop motion* tivessem um recurso ensinando esses passos e que pudessem criar de maneira autônoma. Diante disso, o MED CineIMotion só foi possível de ser realizado por meio do apoio e construção em equipe pedagógica da UNIDI/NUTED que contribuíram em todas as etapas deste processo.

Por fim, o último desafio foi quanto as questões de direitos autorais de músicas e imagens nas quais foram identificadas no curso CineSênior. Entretanto, ao longo deste curso, essa temática foi trabalhada a fim de que os estudantes ficassem atentos no uso de trilhas sonoras para os filmes e também nas imagens para criação dos cenários.

As contribuições deste estudo foram quatro: a principal foi o desenvolvimento da Autoria Digital no processo de criação de filmes em *stop motion*, indicada por 34% dos idosos como exercitar a criatividade. A partir disso, é possível verificar a relevância de espaços de inclusão digital que oportunizem atividades pedagógicas que despertem a criatividade, reflexão e expressão por meio do audiovisual. Já a segunda, envolveu a criação e contação de histórias que nesta pesquisa se deu através do tema da qualidade de vida na pandemia por ser emergente. Nesse sentido, 25% dos idosos apontaram como uma potencialidade reverberando esse desejo de contar, inventar e expressar suas vivências.

A terceira contribuição deste estudo foi à identificação de um perfil de idosos criadores de filmes em *stop motion*: interesse em criar, se comunicar e expressar através de uma história além de ser fluente digitalmente ou, no mínimo, dominar conhecimentos tecnológicos básicos sobre a ferramenta de autoria. Por último, o mapeamento da competência específica “Criar filmes utilizando a técnica de *stop motion*” e seu respectivo CHA que faz parte da Autoria Digital.

9.2 POSSIBILIDADES DE ESTUDOS FUTUROS

Apesquisa apresentada nessa dissertação poderia ser ampliada, a fim de dar continuidade à identificação de novas contribuições das criações audiovisuais em *stop motion* por idosos, bem como novas competências específicas da Autoria Digital. Nesse viés, são elencadas algumas possibilidades de caminhos para investigações futuras:

- **Aprofundamento do Curso CineSênior:** ofertar uma nova edição do curso conforme interesse dos idosos, intitulado “CineSênior avançado”, no qual o foco seria o aprimoramento da confecção dos personagens e cenários, técnicas

de iluminação e mais recursos de edição. Além disso, poderia propor a criação dos filmes em duplas ou grupos de acordo com interesse dos participantes;

- **Ampliação do curso CineSênior:** ofertar um novo curso que poderia ser chamado de “CineSêniorInterGera” com intuito de promover as relações intergeracionais entre avós e netos na criação de filmes em *stop motion*. A proposição surgiu em decorrência da observação que muitos netos dos participantes demonstraram interesse no processo;
- **Curso de audiovisual para idosos:** ofertar novos cursos de produção audiovisual para idosos a fim de ampliar as possibilidades para outras técnicas como curtas-metragens, documentárias e entre outros. Assim, essa oportunidade de pesquisa foi destacada pelos participantes do CineSênior o que evidencia o interesse em seguir aprendendo a temática.
- **Criação do Modelo Pedagógico para Autoria Digital de idosos:** desenvolver um Modelo Pedagógico para a construção da competência Autoria Digital por idosos com foco na criação audiovisual.

Nessa perspectiva, foram descritos alguns caminhos que poderão incentivar novas pesquisas a respeito da temática da Autoria digital de idosos na criação audiovisual. Todavia, não se limita apenas a estas perspectivas, mas sim diversas outras pesquisas podem ser propostas de acordo com o viés da investigação no campo da Educação.

9.3 FINALIZANDO

Não haveria criatividade sem a curiosidade que nos move e que nos põe pacientemente impacientes diante do mundo (FREIRE, 2015, p.33).

Acredita-se que esta dissertação contribui para apontar um possível caminho acerca da inclusão digital de idosos através da Autoria Digital na criação de filmes em *stop motion*. Diante disso, verificou-se que a produção de filmes em *stop motion* pode ser uma possibilidade de instigar Autoria Digital de idosos em cursos de inclusão digital ou materiais educacionais digitais que podem propiciar reflexões e formas criativas de expressão. Por fim, espera-se que a partir desta investigação novas práticas pedagógicas sejam motivadas a

relacionar a construção de filmes em *stop motion* com o conjunto de competências da Autoria Digital no contexto educacional de idosos.

10. REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO

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.

ALMEIDA, M. A. B.; GUTIERREZ, G. L.; MARQUES, R. Qualidade de vida: Definição, conceitos e interfaces com outras áreas de pesquisa. **Edições Each**, 2012.

ALVES, Rubem. Sobre a vida amorosa das estrelas do mar. In: **Cenas da vida**. Campinas: São Paulo.Papirus Editora. 1ª Ed. 2013.

_____. A caminhada para o mar. In: **Gandhi: política dos gestos poéticos**. 2ª. ed. - São Paulo: FTD, 1994.

ALVES, Marco Antônio Sousa. A autoria em questão a partir de Foucault: autor, discurso, sujeito e poder.**Matraga**, Rio de Janeiro, v.22, n.37, jul/dez. 2015. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/matraga/article/view/19932>. Acesso em 28 mar 2021.

ALVES, J.E.D Envelhecimento e longevidade. **Portal do envelhecimento**, 2014. Disponível em: <https://www.portaldoenvelhecimento.com.br/envelhecimento-e-longevidade/>. Acesso em: 31 jul. 2021.

ANDRÉ, C.F. O pensamento computacional como estratégia de aprendizagem, autoria digital e construção da cidadania.**Revista Digital de Tecnologias Cognitivas**,n.18,p.94-109,2018.

ANTUNES, M. C. Educar para um envelhecimento bem sucedido: reflexões e propostas de ação. Espanha: **Revista Teoría de laEducación**. 27, 185-201, 2015.

ANTUNES, M. C. Educação e bem-estar na terceira idade. **Revista Kairós : Gerontologia**, v. 20, n.1, p. 155-170, 30 mar. 2017.

AZEVEDO,C. TIC e sociedades cada vez mais envelhecidas: uma contextualização de estudos no Brasil, em Portugal e em outros países. **Verso e Reverso**. v.31, n.76,p.14-25,2017.

BALL, C. et al. The physical–digital divide: Exploring the social gap between digital natives and physical natives. **Journal of Applied Gerontology**, v. 38, n. 8, p. 1167-1184, 2019.

BARBOUR, R. **GruposFocais. Coleção Pesquisa Qualitativa**. Editora: Artmed. 2011.

BEHAR,P.A (org). **Recomendação Pedagógica em Educação a Distância**. Porto Alegre. Penso.2019.

_____. (org). **Competências em educação a distância**. Porto Alegre: Penso,2013.

BOSI, Ecléa. **Memória e Sociedade: Lembranças de Velhos**. 18 ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

BOSSLER, A. P.; LOPES, G.; NASCIMENTO, S. S. **Territórios de Interlocução: Animações**. 1.ed. Belo Horizonte: Editora FaE/UFMG – CECIMIG, 2010. v. 2. 24 p.

BRANCO, Sérgio. **Memória e esquecimento na internet**. Porto Alegre: Arquipélago Editorial, 2017.

BOWLING, A. Other disease and condition-specific scales. In: Bowling A (ed.). **Measuring Disease. A Review of Disease-Specific Quality of Life Measurement Scales**. Buckingham, Philadelphia: Open University Press, p. 278-281, 1995.

CACHIONI, M.; DELFINO, L.L.; YASSUDA, M.S.; BATISTONI, S.S.T.; MELO, R.C.; DOMINGUES, M.A.R.C. Bem-estar subjetivo e psicológico de idosos participantes de uma Universidade Aberta à Terceira Idade. **Rev. Bras. Geriatr. Gerontol.**, Rio de Janeiro, 20(3): 340-352 2017, 2017.

CACHIONI, M. **Quem educa os idosos?: Um estudo sobre professores de universidades de terceira idade**. 2ª ed,- Campinas, SP: Editora Alínea, 2020.

CALIXTO, N.; MACEIRA, R. **É hora de aposentar seu conceito de "velho": dados e insights sobre os seniores do Brasil**, 2019.

CAMARGO, Paulo de; NÓVOA, António. **Profissão: docente**. Entrevista à Revista Educação em 2011. Disponível em: <http://revistaeducacao.uol.com.br/textos/154/artigo234711-1.asp> Acesso em: 14. abri. 2021.

CAMPOS, M; MORESCHI, S. **O YouTube como plataforma de conexão em tempos de isolamento**. Novembro de 2020. Disponível em: <https://www.thinkwithgoogle.com/intl/pt-br/estrategias-de-marketing/video/o-youtube-como-plataforma-de-conexao-em-tempos-de-isolamento/>. Acesso em 10 mar 2021.

CAMILO, C. M.; MEDEIROS, L. M. A Utilização do facebook e do whatsapp como ferramentas alternativas do ensino-aprendizagem. **Redin. Revista Educacional Interdisciplinar**. v.6, n.1, p. 1-9, 2017.

CANDIDO, H. **O uso de dispositivos móveis pelos idosos: um estudo de caso**. (Monografia, Universidade Federal do Rio Grande do Sul), 2015. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/133922> . Acesso em: 05. jun. 2021.

CARVALHO, E.M.A; VIDAL, L.D; BRITO, J.K.N.; BARROSO, R.E.C. Processos educativos e qualidade de vida na velhice. **Rev. Longeviver**, Ano I, n. 4, Out/Nov/Dez, São Paulo, 2019: ISSN 2596-027X

CASTRO, C. S. S. et al. Distanciamento social durante a pandemia da COVID-19, uso de tecnologias e seus impactos para os idosos no Brasil. **Population Horizons -LARNA Special Issue**, p. 1-10, 2020.

CENTRO REGIONAL DE ESTUDOS PARA O DESENVOLVIMENTO DA SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO (Cetic.br). **Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e**

comunicação nos domicílios brasileiros-TIC DOMICÍLIOS 2018. Disponível em:https://data.cetic.br/cetic/explore?idPesquisa=TIC_DOM. Acesso em 05 mar. 2021.

CENTRO REGIONAL DE ESTUDOS PARA O DESENVOLVIMENTO DA SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO (Cetic.br). **TIC DOMICÍLIOS 2019 PRINCIPAIS RESULTADOS.** Disponível em:https://cetic.br/media/analises/tic_domicilios_2019_coletiva_imprensa.pdf. Acesso em 10 mar 2021.

CENTRO REGIONAL DE ESTUDOS PARA O DESENVOLVIMENTO DA SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO (Cetic.br). **Pesquisa Sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Domicílios Brasileiros.2021.** Disponível em:https://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/20211124201233/tic_domicilios_2020_livro_eletronico.pdfAcesso em 24 set 2022.

CHARTIER, R. **O que é um Autor? Revisão de uma genealogia.** São Carlos: EdUFSCar, 2012.

COELHO, Raquel. **A arte da animação.** Belo Horizonte: Formato Editorial, 2000.

CRESWELL, J. W. **Investigação qualitativa e projeto de pesquisa: escolhendo entre cinco abordagens.** 3 ed. Porto Alegre: Penso,2014.

DAWALIBI, NathalyWehbe; GOULART, Rita Maria Monteiro; PREARO, Leandro Campi. Fatores relacionados à qualidade de vida de idosos em programas para a terceira idade. **Ciênc. saúde coletiva**, São Paulo, v. 19, n. 08, jan. 2014. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-81232014000803505>. Acesso em: 19 jul. 2021.

DELORS,J.etal.**Educação, um tesouro a descobrir.** Relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o século XXI. Rio Tinto: Cortez,2010.

DEMO, P. **Aprender como autor.** São Paulo: Atlas, 2015.

DIENER, E.; TAY, L. Subjective well-being and human welfare around the world as reflected in the Gallup World Poll.**Int J Psychol.**50(2):135-49, 2015.

DOLL, J; CACHIONI, M; MACHADO, L.R. O idoso e as novas tecnologias. In: PY, L; FREITAS. In: **Tratado de geriatria e gerontologia.** São Paulo: Guanabara Koogan, 2016.

DOLL.J.; RAMOS,AC.;BUAES,C. S. Apresentação Educação e Envelhecimento. **Educação & Realidade**, Porto Alegre,v.40,n.1,p. 9-15,2015.

DOLL, J. **Velhice bem-sucedida – uma perspectiva interdisciplinar.** In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO FÍSICA PARA A TERCEIRA IDADE. Anais... Belém, CD, 2003.

_____. Bem-estar na velhice: mitos, verdades e discursos, ou a gerontologia na pós-modernidade.RBCEH - **Revista Brasileira de Ciências do Envelhecimento Humano**, Passo Fundo, 9-21, 2006.

_____. Sociedade em Envelhecimento. **Jornal da Universidade** - UFRGS, Porto Alegre, p. 4 - 4, 01 abr. 2019.

DOLL, J. ; Oliveira, S.N. Inclusão Digital de Adultos Maiores: tecnologia, cultura e lazer.. In: VIANA, María Gladys Olivo; MORÁN, Marcelo Piña. (Org.). **Envejecimiento y Cultura en América Latina y el Caribe**. Santiago de Chile: Publicaciones de Ciencias Sociales Universidad Central de Chile, v. , p. 141-152, 2009.

EGUCHI, D.A; DUARTE, J.J.P. CRIAÇÃO FOTOGRÁFICA GLOCAL: a relação lúdica entre o Lego® e a cultura paraense. **Aturá Revista Pan-Amazônica de Comunicação**, Palmas, v.4, n.1, p.121-139, jan.-abril. 2020. Disponível em: <https://sistemas.uft.edu.br/periodicos/index.php/atura/article/view/9683/16893>. Acesso em 5 abril 2021.

ERSTAD, O. **Digital Kompetanse** [Digital Literacy; in Norwegian]. Oslo, Universitetsforlaget, 2005.

ESHET-ALKALAI, Y. Digital Literacy: A Conceptual Framework for Survival Skills in the Digital Era. **Journal of Educational Multimedia and Hypermedia**, 13 (1), 2004, p. 93-106.

EYNON, R.; MALMBERG, L. E. Lifelong learning and the Internet: Who benefits most from learning online?. **British Journal of Educational Technology**, v. 52, n. 2, p. 569-583, 2021.

FARIA, M. C. Florescimento, bem-estar e envelhecimento saudável. Actas do 12º Congresso Nacional de Psicologia da Saúde. Anais... In: **PROMOVER E INOVAR EM PSICOLOGIA DA SAÚDE**. Lisboa: ISPA-Instituto Universitário, 2018.

FERRAZ, Inês de Lourdes., et al. Influência da orientação religiosa na qualidade de vida de idosos ativos. **Revista Brasileira de Geriatria e Gerontologia** [online]. 2012, v. 15, n. 3 [Acessado 2 Março 2022] , pp. 505-515. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S1809-98232012000300011>>.

FGV SOCIAL. Centro de Políticas Sociais. **Ranking dos idosos. Mundo 2020. Proporção de idosos por países**, 2020.

FIALHO, A. Movimento criativo na animação de personagem. In: TAVARES, M.R.; GINO, M.S. **Pesquisas em animação : cinema e poéticas tecnológicas** / Mariana Ribeiro Tavares ; Maurício Silva Gino (org.). - Belo Horizonte : Ramalhete, 2019, p-111-127.

FLAUZINO, K. L et al. Letramento Digital para Idosos: percepções sobre o ensino-aprendizagem. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, v.45 ,n.4, 2020.

FLECK, M. P. A; CHACHAMOVICH, E; TRENTINI, C. M. Projeto WHOQOL-OLD: método e resultado de grupos focais no Brasil. **Revista de Saúde Pública**, 37 (6), 793799, 2003.

FERREIRA,H.G.; BARHAM, E.J. Relações Sociais, Saúde e Bem-estar na velhice. In: **Tratado de Geriatria e Gerontologia**,4ª edição. Grupo GEN, 2016, p.1490-1638.

FERRARI, A. **Digital competence in practice: an analysis of frameworks**.Sevilha: JRC-IPTS, 2012.

FILATRO, A. **Produção de conteúdos educacionais**. São Paulo: Saraiva, 2015.

FREIRE,P.**Pedagogia da tolerância**. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2014.

_____. **Educação e Mudança**. Rio de Janeiro: Paz e Terra. 1993.

_____. **Pedagogia da autonomia. Saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Editora Paz e Terra,2015.

FRIEDMAN, H.S.; MARTIN, L.R.**The Longevity Project: SURPRISING DISCOVERIES FOR HEALTH AND LONG LIFE FROM THE LANDMARK EIGHT-DECADE STUDY**. Plume Books, 2012.

FOUCAULT, Michel. **O que é um autor?** Lisboa: Passagens, 2009.

GALISTEU, J. K.; FACUNDIM, S. D.; RIBEIRO, R. C. H. M.; SOLER, Z. A. S. G. Qualidade de vida de idosos de um grupo de convivência com a mensuração da escala de Flanagan. **Arq. Ciênc Saúde**, 13(4), 209-214, 2006.

GERBASE,C.**Primeiro filme: descobrindo.Fazendo.Pensando**. Ed Artes e Ofícios,2017.

GISBERT, M.; Esteve, F. Digital Learners: La competência digital de los estudiantes universitarios. **La Cuestión Universitaria**, (7), 2011. pág. 48-59.

GOMES, L. de O., COSTA, A. L. P. F., FERREIRA, W. A. S. L., COSTA, A. C. C., RODRIGUES, G. de M., PEDRA, E. C. de P., LIMA, A. L., & MORAES, C. F. Qualidade de vida de idosos antes e durante a pandemia da COVID-19 e expectativa na pós-pandemia. **Revista Kairós-Gerontologia**, 23 (Número especial 28, “Covid-19 e Envelhecimento”), 9-28. 2020.

GONÇALVES, C.D. Envelhecimento bem-sucedido, envelhecimento produtivo e envelhecimento ativo: reflexões. **Estud. interdiscipl. envelhec.**, Porto Alegre, v. 20, n. 2, p. 645-657, 2015.

GUIMARAES, W. **Card Sorting: como descobrir o modelo mental de organização de conteúdo**.2018 . Disponível em:<<https://brasil.uxdesign.cc/card-sorting-como-descobrir-o-modelo-mental-de-organiza%C3%A7%C3%A3o-de-conte%C3%BAdo-18e9a50121aa>>.Acesso em 21 jun 2021.

GUTIÉRREZ PORLÁN, I. **Competencias del profesorado universitario em relación al uso de tecnologías de la información y comunicación: Análisis de la situación em España y propuesta de um modelo de formación**. (Tesis Doctoral. Universidad Rovira i Virgili. Departamento de Pedagogía), 2011.

GRANDE, T. P. F. INSTRUMENTOS: um instrumento para materiais educacionais digitais em dispositivos móveis para idosos. **Dissertação (Mestrado em Educação)**-Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2016.

HOLLOWAY, Susan M.; GOUTHRO, Patricia A. Using a multiliteracies approach to foster critical and creative pedagogies for adult learners. **Journal of Adult and Continuing Education**, v. 26, n. 2, p. 203-220, 2020. Disponível em: <<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1477971420913912>>. Acessado em 17 ago. 2021.

HORNADAY, A. **Como falar sobre cinema: Um guia para apreciar a sétima arte**. 1ª ed. Editora BestSeller. Rio de Janeiro. 2021.

IBGE. **Idosos indicam caminhos para uma melhor idade**. Disponível em: <<https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/24036-idosos-indicam-caminhos-para-uma-melhor-idade>> Acesso em: 27 jan. 2020.

IBGE. **Pesquisa nacional de saúde : 2019 : percepção do estado de saúde, estilos de vida, doenças crônicas e saúde bucal : Brasil e grandes regiões / IBGE, Coordenação de Trabalho e Rendimento**. - Rio de Janeiro : IBGE, 2020. 113p. Disponível em: <https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv101764.pdf>. Acesso em 09 mar 2021.

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.

ICL. Centro Internacional de Longevidade Brasil. **Envelhecimento ativo: um marco político em resposta à revolução da longevidade**. Rio de Janeiro: ICL. 2015.

IRIGARAY, T. Q.; GONZATTI, V. **Inclusão digital de idosos em tempos de pandemia** [recurso eletrônico] : um guia prático / organizadoras Tatiana Quarti Irigaray, Valéria Gonzatti. – Dados eletrônicos. – Porto Alegre : EDIPUCRS, 2020. 1 Recurso on-line (76 p.). Disponível em: <<https://editora.pucrs.br/download/livros/1455.pdf>>. Acesso em 12 jun 2021.

ITU - The Network for IT. **Research and Competence in Education, Digital skolehverdag** [Digital school every day; in Norwegian]. Oslo: ITU, 2006.

KACHAR, V. Envelhecimento e perspectivas de inclusão digital. **Revista Kairós Gerontologia**, v. 13, n. 2, p. 131-147, 2010. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/kairos/article/view/5371> .Acesso em 03 abr 2021.

KITCHENHAM, B.; CHARTERS, S. **Guidelines for performing systematic literature reviews in software engineering**. In: Software Engineering Group, School of Computer Science and Mathematics, Keele University, 2007, pp. 1–57.

KLUTHCOVSKY, A. C. G. C.; TAKAYANAGUI, A. M. M. Qualidade de vida - aspectos conceituais. **Revista Salus-Guarapuava-PR**, v. 1, n. 1, p. 13–15, 14 jun. 2007.

KOCH, I. L. C. **Autoria de material digital: possibilidades de protagonismo na ação docente.** Trabalho de conclusão de especialização. 2015. 74 p. Disponível em:<<https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/133915/000980968.pdf?sequence=1&isAllowed=y>> Acesso em 08 fev. 2021.

LEITE, N.S.; KANIKADAN,P.Y.S. Estudo bibliográfico sobre qualidade de vida em idosos. **South American Journal of Basic Education**,[s. l.],v.5, n.3, p.167-182, 2018.

LONGARAY, Ariane Nichele Cesar; BEHAR, Patricia Alejandra; LONGHI, Magali Teresinha. Afetividade em um ambiente virtual de aprendizagem: um estudo sobre os indicadores pedagógico. **Anais do 23º Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE 2012)**, Rio de Janeiro, 2012. Disponível em: <<https://www.br-ie.org/pub/index.php/sbie/article/view/1680/1442>>. Acesso em 25 jun. 2021.

LONGHI, M.T. et al. **Aspectos Socioafetivos na Educação a Distância: um olhar sobre o engajamento e a evasão.** 1. ed. -- Araranguá, SC : Hard Tech Informática, 2021.

LOPES, L. M. P. Envelhecimento activo: uma via para o bem-estar. **Forum Sociológico**, n. 17, p.65–68, 1 jan. 2007.

LIMA, J.C. **Inclusão digital para idoso: possibilidades pedagógicas para uma aprendizagem emancipadora e significativa no contexto da pandemia.** 2020. Disponível em:<http://ri.ucsal.br:8080/jspui/handle/prefix/3040>. Acesso em 22 jul. 2021.

LINO, J. C. S;RABELO, J. B. Inclusão social do idoso nas políticas sociais. **Anais: Congresso Nacional de Envelhecimento Humano**, 2016. Disponível em: <https://www.editorarealize.com.br/index.php/artigo/visualizar/> 24518. Acesso em 22 jul.2021.

LUBART, T. **Psicologia da criatividade.** Porto Alegre: Artmed, 2007.

LUCAS, M.; MOREIRA; A. **DigComp – Quadro Europeu de Referência para a Competência Digital.** Aveiro. Universidade de Aveiro – Laboratório de Conteúdos Digitais do CIDTFF, 2017.

MACHADO, L. R. **Construção de uma arquitetura pedagógica para cyberseniors: desvelando o potencial inclusivo da educação a Distância.** Tese (Doutorado em Informática na Educação) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2013.

_____. **Modelo de competências digitais para M-learning com foco nos idosos.** Tese (Doutorado em Informática na Educação) –Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2019.

MACHADO,L.R; BEHAR,P.A .Competências necessárias para os alunos idosos na educação a distância. In: BEHAR,P.A (Org.).**Competências em Educação a Distância.**1ed.Porto Alegre: Penso, 2013, v. 1, p. 223-236.

MACHADO, L.R; SONEGO,A.H; RIBEIRO,A.C.R; MENDES,J.SS.; BEHAR,P.A. **AUTORIA DIGITAL DE IDOSOS: A PRODUÇÃO DE INFOGRÁFICOS EM UM CURSO**

DE INCLUSÃO DIGITAL. **Estud. interdiscipl. envelhec.**, Porto Alegre, v. 25, n. 1, p. 7-20, 2020. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/RevEnvelhecer/article/view/89047/58362>>. Acesso em 15 jun 2021.

MACHADO, L.R et al. M-learning and the elderly: construction of inclusive pedagogies. In: Smart Education and learning 2017c. New York: **SPRINGER**, 2017. p.391-399.

MAGALHÃES, Marcos. **Cartilha Anima Escola: Técnicas de animação para professores e alunos.** IDEIA- Rio de Janeiro. 2a edição. 2015. Disponível em: <https://midiasstoragesec.blob.core.windows.net/001/2017/06/animaescola_cartilha2015_web-compressed.pdf>. Acesso em: 27. jan. 2021.

MARCONI, M.A; LAKATOS, E.M. **Fundamentos da metodologia científica.**7 ed. São Paulo: Atlas, 2010.

MARINHO, M.H. **Pesquisa VideoViewers: como os brasileiros estão consumindo vídeos em 2018.** Setembro de 2018. Disponível em: <https://www.thinkwithgoogle.com/intl/pt-br/estrategias-de-marketing/video/pesquisa-video-viewers-como-os-brasileiros-estao-consumindo-videos-em-2018/>. Acesso em:15 mar 2021.

MARTÍN, A. V. Gerontologia educativa: enquadramento disciplinar para o estudo e intervenção socioeducativo com idosos. In: OSÓRIO, A. R.; PINTO, F. C. **As pessoas idosas: contexto social e intervenção educativa.** Lisboa: Instituto Piaget, 2007.

MARTIN, M. **A linguagem cinematográfica.** Editora Dinalivro, 2013.

MARTINS, A.M. **Experimentação tecnológica para animação de expressões faciais em stop motion.** Dissertação de mestrado- Programa de Pós-graduação em Design da PUC-Rio. 2018. Disponível em:<https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/36153/36153.PDF>. Acesso em 4 abri 2021.

MENDES, J. ENVELHECIMENTO(S), QUALIDADE DE VIDA E BEM ESTAR. In: **A psicologia em suas diversas áreas de atuação**3 [recurso eletrônico] / Organizador Tallys Newton Fernandes de Matos. – Ponta Grossa, PR: Atena, 2020a.

MENDES, J.S. **EDUCAÇÃO INTERGERACIONAL A DISTÂNCIA: CONECT@NDO JOVENS E IDOSOS. Dissertação (Mestrado)** – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, Porto Alegre, 2018.

MENEZES, M.E.L. Tecnologias e mídias digitais no processo educativo e a autoria de alunos: limites, contribuições e possibilidades. **Dissertação (Mestrado em Educação)** - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2013.

MENEZES, M.R. A Influência da inclusão da pessoa idosa: ensino superior e sua qualidade de vida. **Revista Científica de iniciacion a lainvestigacion.** Vol 4, n1, 2019.

MORAES, R. Análise de Conteúdo. **Revista Educação.** Porto Alegre. n° 37, 1999.

MORAN, José Manuel. **Novas tecnologias e mediação pedagógica** [livro eletrônico]/José Manuel Moran, Marcos T. Masetto, Marilda Aparecida Behrens – Campinas, SP. Papyrus, 2015.

MICHEL, Maria Helena. **Metodologia e pesquisa científica em ciências sociais: um guia prático para acompanhamento da disciplina e elaboração de trabalhos monográficos.** - 3. ed- São Paulo:Atlas, 2015.

MIGLIORIN, Cezar. **Inevitavelmente cinema: educação, política e mafuá.** 1. ed. -Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2015. 224 p.

NAKANO, T. de C.; CHNAIDER, J.; ABREU, I. C. C. de. Revisão de pesquisas sobre criatividade e envelhecimento. **ARCHIVES OF HEALTH INVESTIGATION**, [S. l.], v. 10, n. 9, p. 1482–1489, 2021. DOI: 10.21270/archi.v10i9.5256. Disponível em: <https://archhealthinvestigation.emnuvens.com.br/ArcHI/article/view/5256>. Acesso em: 20 fev. 2022.

NETO, A.G. et al. ENVELHECIMENTO ATIVO: DIGNIDADE E LONGEVIDADE COM QUALIDADE DE VIDA. **InternationalScientificJournal**, nº 2, vol 15, 2020.

NERI, A. J. F. Qualidade de vida no adulto maduro: Interpretações teóricas e evidências de pesquisa. In: **Qualidade de vida e idade madura.** 2 ed. São Paulo: Papyrus, 1999, p. 9-47.

NERI, A. L. Qualidade de vida na velhice e subjetividade. In: Anita Liberalesso Neri (Org.). **Qualidade de vida na velhice: enfoque multidisciplinar.** São Paulo: Alínea; 2007. p. 15-59.

NIMROD, Galit. Aging Well in the Digital Age: Technology in Processes of Selective Optimization with Compensation. **Journals of Gerontology: Social Sciences**, v. XX, n. Xx, p. 1-10, 2019.

OLIVEIRA, A.C. **A velhice conectada e suas representações na publicidade em vídeo brasileira.** Dissertação de mestrado. Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação. Escola de Comunicação e Artes. Universidade de São Paulo. São Paulo, 2018.

OMS, Organização Mundial da Saúde.Envelhecimento ativo: uma política de saúde.Brasília: **Organização Pan-Americana de Saúde**,2005.Disponível em: <http://bvsmms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/envelhecimento_ativo.pdf>. Acesso em: 22 jul. 2021.

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

OSORIO, A. R. **Educação permanente e educação de adultos.** Lisboa: Instituto Piaget, 2003.

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**, vol. 3, 2017, pp. 141-149.Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/4815/481554848014.pdf>. Acesso em 5 abril 2021.

PASSERINO, L. M.; PASQUALOTTI, P. R. A Inclusão Digital como Prática Social: uma visão sócio histórica da apropriação tecnológica em idosos. In: Portella, M, Gaglietti, M. and Pasqualotti, A. (org). **Envelhecimento Humano: saberes e fazeres**. Passo Fundo: Editora UPF, 2006.

PASCHOAL, S.M.P. Qualidade de Vida na Velhice. In: DOLL, J. et al. **Tratado de geriatria e gerontologia**. 3.ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2013.

_____. **Qualidade de vida do idoso: construção de um instrumento de avaliação através do método do impacto clínico**. Tese. São Paulo: Faculdade de Medicina, Universidade de São Paulo, 2004.

_____. Desafios da Longevidade : qualidade de vida. In: Leo Pessini e Christian de Paul de Barchifontaine. (Org.). **Bioética e Longevidade Humana**. São Paulo: Editora Loyola, v. , p. 329-337, 2006.

PASCHOAL, S.M.P; JACOB FILHO, W; LITVOC, J. Development of Elderly Quality of Life Index – EQoLI: Theoretical-conceptual framework, chosen methodology, and relevant items generation. **Clinics**. 62(3):279-288, 2007.

PASTORIO, A. P.; ACOSTA, M. A. de F.; ROOS, S. N. M. O cinema no debate sobre o envelhecer. **Revista Kairós-Gerontologia**, 21(1), 243-256. ISSN 2176-901X. São Paulo (SP), Brasil: FACHS/NEPE/PEPGG/PUC-SP. 2018.

PATRICIO, M.R; OSORIO, A. Literacia digital intergeracional: desafios e oportunidades para a educação ao longo da vida. **EDUSER: revista de educação**, v.9, n.1, 2017.

PAVARINI, S.C.I.; NERI, A.L. **Compreendendo dependência, independência e autonomia no contexto domiciliar: conceitos, atitudes e comportamentos**. São Paulo: Atheneu. 2000.

PEREIRA, C.A.A.; ENGELMANN, A. Um estudo da qualidade de vida universitária no trabalho entre docentes da UFRJ. **Arquivos Brasileiros de Psicologia**, v. 45, n. 4, p. 12-48, 1993.

PERRENOUD, P. **Dez Novas Competências para Ensinar**. Porto Alegre: Artmed Editora, 1999a.

_____. **Construir as Competências desde a Escola**. Porto Alegre Artmed, 1999b.

_____. **Desenvolver competências ou ensinar saberes? A escola que prepara para a vida**. Porto Alegre: Penso, 2013.

PEREIRA, J.M. **O Impacto das atividades lúdicas e criativas na saúde psicológica e global nos idosos: Um Estudo Retrospectivo**. Dissertação de mestrado. Universidade Fernando Pessoa Faculdade de Ciências Humanas e Sociais Porto, 2020. Disponível em: https://bdigital.ufp.pt/bitstream/10284/8694/1/DM_Joana%20Marisa%20dos%20Santos%20Pereira.pdf. Acesso em 10 abril 2021.

PAULA, T.P. **Créditos finais de filmes**. Projeto e Monografia de Graduação em Comunicação Visual Design-Universidade Federal do Rio de Janeiro Centro de Letras e Artes Escola de Belas Artes. 2018. Disponível em: <https://pantheon.ufrj.br/bitstream/11422/7163/1/TPaula.pdf>. Acesso em 21 abri. 2018.

PIAGET, Jean. **Estudos Sociológicos**. Rio de Janeiro: Forense, 1973.

PILLON, C. B. **Desenvolvimento de um jogo digital em realidade virtual para a reabilitação virtual do público sênior**. 2021. 248 f. Tese (Doutorado em Design) – Escola de Engenharia, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2021.

PINNA, D. M. S. **Animadas personagens brasileiras**. 2006. 452 p. Dissertação (Mestrado em Artes e Design) – Programa de Pós-Graduação em Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006.

PIRES, M; BERNARDES, T.B.**Da incerteza às novas formas de viver: uma análise sobre o novo cotidiano**. Julho de 2020. Disponível em: <<https://www.thinkwithgoogle.com/intl/pt-br/tendencias-de-consumo/da-incerteza-as-novas-formas-de-viver-uma-analise-sobre-o-novo-cotidiano/>>. Acesso em: 09 mar 2021.

PURVES, B. **Stop-motion**. Porto Alegre: Bookman,2011.

RIBEIRO, A. P. N. ; BOLL, C. I. . Festivais de Vídeos Estudantis: Ênfase na perspectiva da tecnologia (móvel) para Educação. **Roquette-Pinto**, v. 3, p. 42-51, 2020a.

RIBEIRO, Cristina Cristovão, YASSUDA, Mônica Sanches e NERI, Anita Liberalesso. Propósito de vida em adultos e idosos: revisão integrativa. **Ciência & Saúde Coletiva** [online]. v. 25, n. 6, pp. 2127-2142, 2020b.

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

_____. **Uma proposta metodológica aplicada ao letramento por meio da ferramenta digital STOP MOTION**. Dissertação (Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação) - Centro Universitário Carioca, Rio de Janeiro, 2018.75 p.

ROJO, R; MOURA, E. **Letramentos, mídias, linguagens**.1 ed. São Paulo: Parábola, 2019.

SABETI, S. Creativeageing? Selfhood, temporality and the older adult learner.**International J Life Long Educ**. 34(2): 211-29. 2015.

SAMPAIO, Renata Maurício. Práticas de ensino e letramentos em tempos de pandemia da COVID-19.**Research, Society and Development**, v. 9, n. 7, e519974430, 2020.

SANTOS, Maria Angélica; LAZZARETI, Angelene; COSTA, Juliana Vieira. **Escritos de alfabetização audiovisual: luz na docência**. Porto Alegre: Cinemateca Capitólio, 2018.

SANTOS, Maria Angélica. Dez anos-luz! A importância de completar um tempo e o convite à reflexão. 2018. p.11-14. In: SANTOS, Maria Angélica; LAZZARETI, Angelene; COSTA,

Juliana Vieira. **Escritos de alfabetização audiovisual: luz na docência**. Porto Alegre: Cinemateca Capitólio, 2018.

SANTOS, I.S; Leão,R.R; RIBEIRO, L.E.G. COM MEMÓRIAS SE TECEM HISTÓRIAS: MEMÓRIAS E CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS PARA IDOSOS. **Mostra nacional de iniciação científica e tecnológica interdisciplinar**. Instituto Federal Catarinense. 11 e 12 de novembro de 2015. Disponível em: <http://eventos.ifc.edu.br/micti/wp-content/uploads/sites/5/2015/10/COM-MEM%C3%93RIAS-SE-TECEM-HIST%C3%93RIAS-MEM%C3%93RIAS-E-CONTA%C3%87%C3%83O-DE-HIST%C3%93RIAS-PARA-IDOSOS.pdf>. Acesso em: 11 abril 2021.

SCHNEIDER, D. **MP-CompEAD: Modelo pedagógico baseado em competências para professores e tutores em educação a distância**. Porto Alegre, 2013. 298 f. Tese (Doutorado em Educação) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2014.

SELIGMAN, M. **A vida que floresce – Um novo conceito visionário da felicidade e do bem-estar**. Alfragide: Estrela Polar, 2012.

SEVERO, José Leonardo Rolim. Pedagogia da ruptura: ocupando as margens do ensino remoto para criações didático-curriculares. *Revista Espaço do Currículo*, v. 14, n. 1, p. 1-5, 2021.

SHAW, S. **Stop Motion: técnicas manuais para animação com modelos**. Rio de Janeiro: Campus Elsevier, 2012.

SILVA,K.K;BEHAR,P.A.Competências digitais na educação:uma discussão acerca do conceito. **Educação em revista**. Belo Horizonte. v.35.2019.

SILVA,G.N; SILVA, I.F. Os direitos autorais na era digital: as implicações para a criação de conteúdo e o caso dos artigos 11 e 13 da nova diretiva de direitos autorais da União Europeia. **R. Íandé Ciências e Humanidades**. S. Bernardo do Campo, v.4, n.1, p.42-52,2020.

SILVA, I.T; ROCHADEL, W. Formação de Professores com animações digitais em Stop Motion: Produções autorais na cultura digital. **Revista Tecnologias na Educação**. v 24, n 24, 2018.

SILVA, C. A.; FERREIRA, M. C.Dimensões e indicadores da qualidade de vida e do bem-estar no trabalho. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, 29(3), 331-339, 2013.

SILVA, Daiane Aparecida; PEREIRA, Michele Moraes Oliveira; FERREIRA, Michelle Cristina. Terceira Idade e Tecnologia: um estudo sobre a utilização da internet e do comércio eletrônico. **Revista Brasileira de Gestão e Engenharia**, n. 12, p. 61-87, 2016. Disponível em: <http://www.periodicos.cesg.edu.br/>Acesso em: 28 ago. 2021.

SILVÉRIO, L.M.P. **STOP MOTION E PRODUÇÃO DE TEXTOS NARRATIVOS NO ENSINO FUNDAMENTAL**. Monografia- Especialização. Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Educação Básica e Profissional, Centro Pedagógico, Belo Horizonte, 2020.

SIMÃO, R.A.C. Curta Metragem em Stop Motion A borboleta Vaidosa. **Monografia**. Universidade do Vale do Paraíba .Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas e Comunicação. São José dos Campos, SP. 2012. Disponível em: <https://biblioteca.univap.br/dados/00002e/00002e45.pdf>. Acesso em 4 abril 2021.

SIMÕES, C.A; JUNIOR,W.T.L. Idosos, Internet e reconhecimento. **Brazilian Journal of Technology, Communication, and Cognitive Science**.Volume nº 7, Número 2 - dez 2019.Disponível em: http://revista.teccog.net/index.php/revista_teccog/article/view/176/129. Acesso em: 05. jun.2021.

SLODKOWSKI, B.K. Competências digitais: um olhar sobre a construção de materiais digitais por idosos. Universidade Federal do Rio Grande do Sul (**Monografia**), 2019. Disponível em:<<https://lume.ufrgs.br/handle/10183/199170>>. Acesso em 17 jun 2021.

SOUZA, Daniela Gil de. Clube de cinema EMEF Aramy Silva. In: SANTOS, Maria Angélica; LAZZARETI, Juliana Vieira Costa. **Escritos de alfabetização audiovisual: luz na docência**. Porto Alegre: Cinemateca Capitólio, 2018, p.101-107.

STADLER, Pâmella de Carvalho. **Youtube como ferramenta de educação não formal: boas práticas para a produção de vídeos educativos com base nos aspectos da linguagem de youtubers**. Curitiba, 2019.

SZABO, Agnes et al. Longitudinal Analysis of the Relationship between Purposes of Internet Use and Well-being among Older Adults.**Gerontologist** , v. 59, n. 1, p. 58-68, 2019.

TEIXEIRA, Miguel Sanches; ANDRADE, Eliane Righi de. O SUJEITO NAS REDES SOCIAIS: UMA ANÁLISE DISCURSIVA DA AUTORIA. **Macabéa – Revista Eletrônica do Netlli**. V.9., N.1., OUT.-DEZ. 2020, p. 497-518.

THE WHOQOL GROUP. The World Health Organization Quality of Life Assessment (WHOQOL): Position paper from the World Health Organization. **Soc Sci Med**.10(41):1403-9, 1995.

THOMAS E. J. **Literacy for the 21 Century: Na Overview & Orientation Guide to Media Literacy Education**.Santa Monica, CA: Center for Media Literacy. 2003. Disponível em: http://www.medialit.org/sites/default/files/mlk/01_MLKorientation.pdf. Acesso em: 5. jun. 2021.

TORRE, Saturnino de la. **Criatividade aplicada: recursos para uma criação criativa**. São Paulo: Madras, 2008.

TORREZZAN, Cristina Alba Wildt. CONSTRUMED: metodologia para a construção de materiais educacionais digitais baseados no design pedagógico. 2014. Tese [**Doutorado**], Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação, universidade Federal do Rio grande do Sul, 2014. Disponível em: <http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/106458/000940639.pdf?sequence=1> Acesso em: 14 de junho de 2021.

UNESCO. **Padrões de competência em TIC para professores:módulos de padrão de competências**. Paris:Unesco,2006.

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

VENTURA,A.O. da Cruz; ALMEIDA, R.L. Produção de sinopse de filmes: em cena a compreensão intercultural do cinema. **BABEL: Revista Eletrônica de Línguas e Literaturas Estrangeiras**.n.14, ago/dez de 2018. Disponível em: <https://www.revistas.uneb.br/index.php/babel/article/view/5443/3491>. Acesso em: 10 abri 2021.

VIEL, Caio C.; RODRIGUES, Kamila R. H.; CUNHA, Bruna C. R.; PIMENTEL, Maria da Graça C..Elderly Vloggers: Authoring and Sharing Stories with Mobile Media and DTV Using the theGhostWriter Service. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE SISTEMAS MULTIMÍDIA E WEB (WEBMEDIA), 25. Rio de Janeiro. Anais [...]. Porto Alegre: **Sociedade Brasileira de Computação**, p. 185-192, 2019.

VIEIRA, C.; COIMBRA, S. G. B. O CONCEITO DE CRIATIVIDADE DOCENTE: demandas urgentes para tempos de ausências. **Revista Espaço do Currículo**, [S. l.], v. 13, n. Especial, p. 884–896, 2020. DOI: 10.22478/ufpb.1983-1579.2020v13nEspecial.54574. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/rec/article/view/54574>. Acesso em: 19 mar. 2022.

VILLAS-BOAS; Susana et al. A educação intergeracional no quadro da educação ao longo da vida - Desafios intergeracionais, sociais e pedagógicos. **RevistaInvestigaremEducação**.IIª Série, n. 5, 2016.

WOOD-DAUPHINEE, S. Assessing quality of life in clinical research: From where have we come and where are we going.**J Clin Epidemiol**, 4(52):355-363, 1999.

YIN,R.K. **Estudo de caso:planejamento e métodos**. 5 ed. Porto Alegre:Bookman, 2015.

_____. **Pesquisa qualitativa do início ao fim**. Porto Alegre: Penso, 2016.

ZABALA,A; ARNAU,L. **Métodos para ensinar competências**. Porto Alegre: Penso,2020.

APÊNDICE A- TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL - UFRGS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
COMISSÃO DE PESQUISA

PESQUISA: CINESÊNIOR: O PROCESSO DE AUTORIA DIGITAL NA QUALIDADE DE VIDA DE IDOSOS

ORIENTADORA: PatriciaAlejandra Behar

COORDENAÇÃO: Bruna KinSlodkowski

1. NATUREZA DA PESQUISA: Você está sendo convidado a participar desta pesquisa que tem como finalidade de identificar e analisar as possíveis contribuições da Autoria Digital para a qualidade de vida de idosos a partir da construção de filmes em Stop Motion. O presente estudo faz parte do projeto de pesquisa aprovado pelo comitê ética, aprovado com o número 35750, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, de nome Gerontecnologia: Construindo Modelos Pedagógicos para Educação a Distância.

2. PARTICIPANTES DA PESQUISA: Participarão desta pesquisa idosos com idade igual ou superior a 60 anos de idade, participantes de cursos de inclusão digital ofertados pela Unidade de Inclusão Digital (UNIDI/ UFRGS).

3. ENVOLVIMENTO NA PESQUISA: Ao participar deste estudo você preencherá um questionário inicial, bem como um questionário final ao término da pesquisa, juntamente com outros participantes que aceitem participar do estudo. É previsto em torno de meia-hora para o preenchimento de cada questionário. Também será realizada uma entrevista com perguntas abertas relacionadas à temática ao término do estudo. Você tem a liberdade de se recusar a participar e tem a liberdade de desistir de participar em qualquer momento que decida sem qualquer prejuízo. No entanto solicitamos sua colaboração para que possamos obter melhores resultados da pesquisa. Sempre que você quiser mais informações sobre este estudo pode entrar em contato diretamente com a profa. Patrícia Alejandra Behar pelo telefone (51) 3308.3901.

4. SOBRE OS INSTRUMENTOS DE PESQUISA: Os questionários irão solicitar algumas informações básicas e perguntas de múltipla escolha ou escolha simples relacionadas à temática da pesquisa.

5. RISCOS E DESCONFORTO: a participação nesta pesquisa não traz complicações legais de nenhuma ordem e os procedimentos utilizados obedecem aos critérios da ética na Pesquisa com Seres Humanos conforme a Resolução nº 196/96 do Conselho Nacional de saúde. Nenhum dos procedimentos utilizados oferece riscos à sua dignidade.

6. CONFIDENCIALIDADE: Todas as informações coletadas nesta investigação são estritamente confidenciais. Acima de tudo interessam os dados coletivos e não aspectos particulares de cada entrevistado.

7. BENEFÍCIOS: Ao participar desta pesquisa, o idoso não terá nenhum benefício financeiro.

No entanto, espera-se que a pesquisa contribua a qualidade de vida de idosos por meio da produção autoral de filmes em stop motion, já que irá aprofundar as questões relacionadas ao uso de tecnologias digitais para a autoria digital. Assim, espera-se que futuramente os resultados deste estudo também sejam usados em benefício de outros idosos.

8. PAGAMENTO: Você não terá nenhum tipo de despesa por participar deste estudo, bem como não receberá nenhum tipo de pagamento por sua participação.

Agradecemos a sua autorização e colocamo-nos à disposição para esclarecimentos adicionais. A pesquisadora responsável por esta pesquisa é a Profa. Dra. Patricia Alejandra Behar do Departamento de Estudos Especializados da Faculdade de Educação da UFRGS. Caso queira contatar a equipe, pode entrar em contato diretamente com a profa. Patricia pelo fone (51) 3308 3901 ou com Bruna KinSlodkowski (e-mail brunakinnuted@gmail.com). Maiores informações podem ser obtidas no Comitê de Ética em Pesquisa UFRGS (51) 3308.3629.

Após estes esclarecimentos, solicitamos o seu consentimento de forma livre para que participe desta pesquisa. Para tanto, preencha os itens que se seguem:

Endereço de e-mail: _____

Nome completo: _____

Telefone (apenas números): _____

CPF (apenas números): _____

Tendo em vista os itens acima apresentados, eu, de forma livre e esclarecida, eu:

- ACEITO participar desta pesquisa.
- NÃO aceito participar desta pesquisa.

APÊNDICE B- TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ DO CURSO CINESÊNIOR

Termo de Autorização de uso de Imagem e Voz do Curso CineSênior

Eu autorizo os direitos de uso de minha imagem e/ou voz, em todo território, nacional e no exterior, referente às gravações dos vídeos das aulas síncronas e de fotos, captadas/disponibilizadas no Ambiente Virtual de Ensino Aprendizagem - ROODA UFRGS e em ferramentas de webconferência utilizados no curso CineSênior, vinculado à Universidade Federal do Rio Grande do Sul. O presente estudo faz parte do projeto de pesquisa aprovado pelo comitê ética, aprovado com o número 35750, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, de nome Gerontecnologia: Construindo Modelos Pedagógicos para Educação a Distância. Portanto, estou ciente que minha voz e/ou imagem será utilizado para fins educacionais do curso, assim como disponibilização das gravações das aulas síncronas no canal do YouTube da Unidade de Inclusão Digital de Idoso (UNIDI).

Estou ciente de que todos os materiais produzidos durante o curso não poderão ser comercializados, sendo utilizados apenas para fins educacionais. Também tenho ciência de que os vídeos e os filmes produzidos pelos participantes poderá ser distribuído gratuitamente, em meio digital, a quem possa se interessar.

Agradecemos a sua autorização e colocamo-nos à disposição para esclarecimentos adicionais. A pesquisadora responsável por esta pesquisa é a Profa. Dra. Patricia Alejandra Behar do Departamento de Estudos Especializados da Faculdade de Educação da UFRGS. Caso queira contatar a equipe, pode entrar em contato diretamente com a profa. Patricia pelo fone (51) 3308 3901 ou com Bruna KinSlodkowski (e-mail brunakinnuted@gmail.com). Maiores informações podem ser obtidas no Comitê de Ética em Pesquisa UFRGS (51) 3308.3629.

Após estes esclarecimentos, solicitamos a sua autorização de uso de Imagem e Voz do Curso CineSênior. Para tanto, preencha os itens que se seguem:

Nome completo: _____

Endereço de e-mail: _____

Data de nascimento (dia/mês/ano): _____

Número da identidade (RG): _____

Número do CPF: _____

Data da declaração (dia/mês/ano): _____

Assinale a alternativa abaixo:

- Declaro que li e estou ciente do Termo de autorização de uso de imagem e voz do curso CineSênior

APÊNDICE C- TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL - UFRGS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
COMISSÃO DE PESQUISA

PESQUISA: CINESÊNIOR: O PROCESSO DE AUTORIA DIGITAL NA QUALIDADE DE VIDA DE IDOSOS

ORIENTADORA: PatriciaAlejandra Behar

COORDENAÇÃO: Bruna KinSlodkowski

1. NATUREZA DA PESQUISA: Você está sendo convidado a participar desta pesquisa que tem como finalidade de identificar e analisar as possíveis contribuições da Autoria Digital para a qualidade de vida de idosos a partir da construção de filmes em Stop Motion. O presente estudo faz parte do projeto de pesquisa aprovado pelo comitê ética, aprovado com o número 35750, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, de nome Gerontecnologia: Construindo Modelos Pedagógicos para Educação a Distância.

2. PARTICIPANTES DA PESQUISA: Participarão desta pesquisa idosos com idade igual ou superior a 60 anos de idade, participantes de cursos de inclusão digital ofertados pela Unidade de Inclusão Digital (UNIDI/ UFRGS).

3. ENVOLVIMENTO NA PESQUISA: Ao participar deste estudo você preencherá um questionário inicial, bem como um questionário final ao término da pesquisa, juntamente com outros participantes que aceitem participar do estudo. É previsto em torno de meia-hora para o preenchimento de cada questionário. Também será realizada uma entrevista com perguntas abertas relacionadas à temática ao término do estudo. Você tem a liberdade de se recusar a participar e tem a liberdade de desistir de participar em qualquer momento que decida sem qualquer prejuízo. No entanto solicitamos sua colaboração para que possamos obter melhores resultados da pesquisa. Sempre que você quiser mais informações sobre este estudo pode entrar em contato diretamente com a profa. Patrícia Alejandra Behar pelo telefone (51) 3308.3901.

4. SOBRE OS INSTRUMENTOS DE PESQUISA: Os questionários irão solicitar algumas informações básicas e perguntas de múltipla escolha ou escolha simples relacionadas à temática da pesquisa.

5. RISCOS E DESCONFORTO: a participação nesta pesquisa não traz complicações legais de nenhuma ordem e os procedimentos utilizados obedecem aos critérios da ética na Pesquisa com Seres Humanos conforme a Resolução nº 196/96 do Conselho Nacional de saúde. Nenhum dos procedimentos utilizados oferece riscos à sua dignidade.

6. CONFIDENCIALIDADE: Todas as informações coletadas nesta investigação são estritamente confidenciais. Acima de tudo interessam os dados coletivos e não aspectos particulares de cada entrevistado.

7. BENEFÍCIOS: Ao participar desta pesquisa, o idoso não terá nenhum benefício financeiro.

No entanto, espera-se que a pesquisa contribua a qualidade de vida de idosos por meio da produção autoral de filmes em stop motion, já que irá aprofundar as questões relacionadas ao uso de tecnologias digitais para a autoria digital. Assim, espera-se que futuramente os resultados deste estudo também sejam usados em benefício de outros idosos.

8. PAGAMENTO: Você não terá nenhum tipo de despesa por participar deste estudo, bem como não receberá nenhum tipo de pagamento por sua participação.

Agradecemos a sua autorização e colocamo-nos à disposição para esclarecimentos adicionais. A pesquisadora responsável por esta pesquisa é a Profa. Dra. Patricia Alejandra Behar do Departamento de Estudos Especializados da Faculdade de Educação da UFRGS. Caso queira contatar a equipe, pode entrar em contato diretamente com a profa. Patricia pelo fone (51) 3308 3901 ou com Bruna KinSlodkowski (e-mail brunakinnuted@gmail.com). Maiores informações podem ser obtidas no Comitê de Ética em Pesquisa UFRGS (51) 3308.3629.

Após estes esclarecimentos, solicitamos o seu consentimento de forma livre para que participe desta pesquisa. Para tanto, preencha os itens que se seguem:

Endereço de e-mail: _____

Nome completo: _____

Telefone (apenas números): _____

CPF (apenas números): _____

Tendo em vista os itens acima apresentados, eu, de forma livre e esclarecida, eu:

- ACEITO participar desta pesquisa.
- NÃO aceito participar desta pesquisa.

APÊNDICE D- QUESTIONÁRIOVALIDAÇÃO DA COMPETÊNCIA CRIAÇÃO DE FILME EMSTOP MOTION

Este questionário faz parte da coleta de dados para uma dissertação de mestrado em Educação pelo Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGEdu) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). O foco do trabalho é identificar e analisar as possíveis contribuições da Autoria Digital para a qualidade de vida de idosos a partir da construção de filmes em Stop Motion. Para tanto, esta pesquisa tem como finalidade investigar os conhecimentos, habilidades e atitudes (CHA) no processo dessa construção por idosos.

Em relação ao conceito de competências, Behar (2013) define como sendo composta por um conjunto de elementos, são eles: conhecimentos, habilidades e atitudes (CHA) estruturados em um determinado contexto sendo mobilizados para solucionar um problema ou situação nova.

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.

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE)

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL - UFRGS FACULDADE DE EDUCAÇÃO COMISSÃO DE PESQUISA

PESQUISA: CINESÊNIOR: O PROCESSO DE AUTORIA DIGITAL NA QUALIDADE DE VIDA DE IDOSOS

ORIENTADORA: Patricia Alejandra Behar

COORDENAÇÃO: Bruna Kin Slodkowski

1. NATUREZA DA PESQUISA: Você está sendo convidado a participar desta pesquisa que tem como finalidade de identificar e analisar as possíveis contribuições da Autoria Digital para a qualidade de vida de idosos a partir da construção de filmes em Stop Motion. O presente estudo faz parte do projeto de pesquisa aprovado pelo comitê ética, aprovado com o número 35750, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, de nome Gerontecnologia: Construindo Modelos Pedagógicos para Educação a Distância.

2. PARTICIPANTES DA PESQUISA: Participarão desta pesquisa idosos com idade igual ou superior a 60 anos de idade, participantes de cursos de inclusão digital ofertados pela Unidade de Inclusão Digital (UNIDI/ UFRGS).

3. ENVOLVIMENTO NA PESQUISA: Ao participar deste estudo você preencherá um questionário inicial, bem como um questionário final ao término da pesquisa, juntamente com outros participantes que aceitem participar do estudo. É previsto em torno de meia-hora para o preenchimento de cada questionário. Também será realizada uma entrevista com perguntas abertas relacionadas à temática ao término do estudo. Você tem a liberdade de se recusar a participar e tem a liberdade de desistir de participar em qualquer momento que decida sem qualquer prejuízo. No entanto solicitamos sua colaboração para que possamos obter melhores

resultados da pesquisa. Sempre que você quiser mais informações sobre este estudo pode entrar em contato diretamente com a profa. Patrícia Alejandra Behar pelo telefone (51) 3308.3901.

4. **SOBRE OS INSTRUMENTOS DE PESQUISA:** Os questionários irão solicitar algumas informações básicas e perguntas de múltipla escolha ou escolha simples relacionadas à temática da pesquisa.

5. **RISCOS E DESCONFORTO:** a participação nesta pesquisa não traz complicações legais de nenhuma ordem e os procedimentos utilizados obedecem aos critérios da ética na Pesquisa com Seres Humanos conforme a Resolução nº 196/96 do Conselho Nacional de saúde. Nenhum dos procedimentos utilizados oferece riscos à sua dignidade.

6. **CONFIDENCIALIDADE:** Todas as informações coletadas nesta investigação são estritamente confidenciais. Acima de tudo interessam os dados coletivos e não aspectos particulares de cada entrevistado.

7. **BENEFÍCIOS:** Ao participar desta pesquisa, o idoso não terá nenhum benefício financeiro. No entanto, espera-se que a pesquisa contribua a qualidade de vida de idosos por meio da produção autoral de filmes em stop motion, já que irá aprofundar as questões relacionadas ao uso de tecnologias digitais para a autoria digital. Assim, espera-se que futuramente os resultados deste estudo também sejam usados em benefício de outros idosos.

8. **PAGAMENTO:** Você não terá nenhum tipo de despesa por participar deste estudo, bem como não receberá nenhum tipo de pagamento por sua participação. Agradecemos a sua autorização e colocamo-nos à disposição para esclarecimentos adicionais. A pesquisadora responsável por esta pesquisa é a Profa. Dra. Patricia Alejandra Behar do Departamento de Estudos Especializados da Faculdade de Educação da UFRGS. Caso queira contatar a equipe, pode entrar em contato diretamente com a profa. Patricia pelo fone (51) 3308 3901 ou com Bruna KinSlodkowski (e-mail brunakinnuted@gmail.com). Maiores informações podem ser obtidas no Comitê de Ética em Pesquisa UFRGS (51) 3308.3629.

Após estes esclarecimentos, solicitamos o seu consentimento de forma livre para que participe desta pesquisa. Para tanto, preencha os itens que se seguem:

Tendo em vista os itens acima apresentados, eu, de forma livre e esclarecida, eu:

- ACEITO participar desta pesquisa.
- NÃO aceito participar desta pesquisa.

Nome completo:

Qual é o seu e-mail:

Qual a sua idade?

Qual a sua identidade de gênero?

- Feminino
- Masculino
- Prefiro não informar

Formação profissional

Instituição que trabalha

Qual sua nacionalidade e Estado que mora?

Quanto tempo você atua com idosos?

Competência: Criação de filmes em stop motion

Esta competência digital está relacionada com o processo de construção autoral de um filme utilizando a técnica de stop motion.

Analise a definição proposta pela autora acerca da competência Criação de filmes em stop motion. Classifique conforme sua relevância utilizando a escala de 1 a 5. Os valores expressam: 1 discordo; 2 inadequada; 3 concordo em parte; 4 concordo e 5 concordo plenamente.

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

O que você acha que poderia ser complementado/retirado nesta definição?

O que você acha do nomenclatura da competência "Criação de filmes em stop motion" ? Classifique conforme sua relevância utilizando a escala de 1 a 5. Os valores expressam: 1 discordo; 2 inadequada; 3 concordo em parte; 4 concordo e 5 concordo plenamente.

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

O que você acha que poderia ser complementado/retirado nesta nomenclatura?

Conhecimentos da Competência Criação de filmes em stop motion

Conhecimentos:

- Conhecer o assunto/temática que irá abordar no filme;
- Conhecer o público-alvo para o qual está desenvolvendo o filme;
- Conhecer os gêneros cinematográficos para escolher qual será utilizado na animação;
- Conhecer a técnica de stop motion;
- Construir um roteiro para a organização das cenas, diálogos, planos de câmera e trilha sonora do filme;
- Conhecer os planos e ângulo de câmera;
- Conhecer um programa/aplicativo para a edição;
- Entender o funcionamento da técnica de fazer o movimento e a relação da quantidade de fotos.
- Saber como estruturar um filme;
- Saber escolher os materiais para criar o cenário e personagens;
- Saber desenhar;
- Conhecer noções de desenho, proporções e "quantidade de movimento" de um quadro para o outro;
- Conhecer como utilizar ângulo, perspectiva, luz e sombra na fotografia;
- Conhecer um bom aplicativo de edição;
- Conhecer os diversos tipos de vídeos que já foram feitos utilizando esta técnica.
- Saber tirar fotos e editar vídeos;
- Saber salvar o filme.

Analise os conhecimentos propostos acerca da competência Criação de filmes em stop motion. Classifique conforme sua relevância sendo utilizada a escala de 1 a 5. Os valores expressam: 1 discordo; 2 inadequada; 3 concordo em parte; 4 concordo e 5 concordo plenamente.

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

O que você acha que poderia ser complementado/retirado nestes Conhecimentos?
Habilidades da competência Criação de filmes em stop motion

Habilidades:

- Possuir coordenação motora e habilidades manuais como desenho, modelagem e recorte para construir e colocar em prática um vídeo em stop Motion;
- Criar uma história com começo, meio e fim;
- Criar um cenário e personagens
- Fazer uma ideia se transformar em imagens;
- Transmitir a mensagem do filme de forma falada ou escrita de modo que prenda atenção de quem assiste;
- Saber usar um software adequado para edição;
- Saber fixar a câmera ou celular para a imagem não se mexer;
- Criar e/ou adaptar histórias com início, meio e fim;
- Saber usar o computador, smartphone e câmera fotográfica;
- Planejar os sons e músicas;
- Saber posicionar bem a câmera e a luz em relação ao personagem.
- Testar com os parentes ou amigos vídeos caseiros.
- Saber utilizar o programa/aplicativo de edição no qual o filme será construído (InShot, Animotica, etc.);
- Saber expressar reflexões e sentimentos por meio da história do filme;
- Usar a sua liberdade de expressão.

Analise as habilidades propostas acerca da competência Criação de filmes em stop motion. Classifique conforme sua relevância sendo utilizada a escala de 1 a 5. Os valores expressam: 1 discordo; 2 inadequada; 3 concordo em parte; 4 concordo e 5 concordo plenamente.

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

O que você acha que poderia ser complementado/retirado nestas Habilidades?

Atitudes da competência Criação de filmes em stop motion

Atitudes:

- Ter vontade de aprender;
- Ser criativo;
- Ser curioso;
- Ser paciente;
- Ser perseverante,
- Ser atento;
- Gostar de filmes;
- Ter segurança, ou seja, não ter medo de errar e nem de pedir ajuda.
- Ser flexível;
- Desenvolver um pensamento crítico;
- Ser autêntico;
- Respeitar as próprias dificuldades;
- Ter sensibilidade;
- Ter motivação frente ao desafio do stop motion;
- Ter organização;
- Ser capaz de resolver problemas;
- Vontade de se comunicar;
- Não ter receio de críticas;
- Ser dedicado.
- Ter interesse e confiança para aprender a técnica de stop motion;
- Ter autonomia para produzir o filme em diferentes dispositivos de acordo com sua necessidade.

Analise as atitudes propostas acerca da competência Criação de filmes em stop motion. Classifique conforme sua relevância sendo utilizada a escala de 1 a 5. Os valores expressam: 1 discordo; 2 inadequada; 3 concordo em parte; 4 concordo e 5 concordo plenamente.

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

O que você acha que poderia ser complementado/retirado nestas Atitudes?

APÊNDICE E- QUESTIONÁRIO 2 AUTORIA DIGITAL

Avaliação da Autoria Digital por idosos

Este questionário faz parte da coleta de dados para uma dissertação de mestrado em Educação na UFRGS. O foco do trabalho é identificar e analisar as possíveis contribuições da Autoria Digital para a qualidade de vida de idosos a partir da construção de filmes em Stop Motion. Para tanto, este questionário tem como finalidade a avaliação de idosos sobre a Autoria digital na construção de materiais digitais.

Seja sincero nas respostas!

Dados de identificação

Qual seu nome? _____

Qual a sua idade? _____

Qual seu gênero?

- Masculino
- Feminino

Qual a sua escolaridade? _____

Refletindo sobre a criação de materiais digitais por idosos

Para você quais características um idoso deve ter para construir um material digital utilizando as tecnologias digitais?

Para você o que é necessário, em relação às atitudes, para um idoso criar um filme em Stop Motion?

Avaliando a competência Autoria Digital

Autoria Digital é um grupo de competências digitais que se referem à capacidade de utilizar as tecnologias digitais (TD) com autonomia e criticidade a fim de construir materiais digitais. Além disso, envolve três competências digitais específicas a Criação de conteúdo digital, Compartilhamento de conteúdos digitais e Segurança e privacidade digital.

Significados

Competência é o conjunto de três elementos: conhecimentos, habilidades e atitudes que são utilizados em uma situação nova/desafio a fim de atender uma necessidade. No caso educacional, a competência é mobilizada para construir as aprendizagens frente a um desafio/novidade.

Conhecimentos são os saberes necessários para enfrentar a situação nova/desafio.

Habilidades é o "saber fazer", ou seja são as ações, as práticas necessárias para enfrentar a

situação nova/desafio.

Atitude é o "ser", isto é, as motivações, valores e emoções necessárias para enfrentar a situação nova/desafio.

Competência Criação de conteúdo digital

Esta competência digital está relacionada com a construção autoral, isto é, planejar e desenvolver materiais digitais

Para você quais conhecimentos (saberes) considera importantes para criação de um material digital (site, ebook, vídeo, nuvem de palavras e etc)? (marque na caixa de seleção os que acha importante pode ser mais de um):

- Conhecer o assunto/temática que irá abordar no material digital
- Ser letrado em tecnologias digitais
- Conhecer o público alvo para qual está desenvolvendo conteúdos digitais
- Conhecer a linguagem digital
- Conhecer as potencialidades e limitações das ferramentas de autoria utilizadas na construção do material digital
- Conhecer os formatos das mídias (jpeg, png, wmv, mp4, mp3)
- Conhecer diferentes modos de salvar o material digital (pen drive, nuvem e etc)
- Conhecer em meio online ícones de upload a fim de inseri-los no material digital
- Construir um planejamento das etapas (roteiro) para a construção do material digital

Qual outro conhecimento você considera importante?

Para você quais conhecimentos (saberes) considera importantes para criação de um material digital (site, ebook, vídeo, nuvem de palavras e etc) usando computador e dispositivo móvel (smartphone/tablet)? (marque na caixa de seleção os que acha importante pode ser mais de um):

- Conhecer as funcionalidades computacionais
- Conhecer as interações básicas do computador (selecionar, salvar, abrir, copiar, colar, etc.)
- Conhecer as plataformas de busca
- Conhecer as ferramentas complementares que auxiliarão na construção do material digital, como word e o paint
- Conhecer repositórios de imagens
- Conhecer um pouco sobre layout, isto é, a organização dos conteúdos digitais, por exemplo: combinação de cores, espaçamento, proporção no texto, tamanho e tipo de fonte, disposição de imagem e texto, etc.) ao construir um material digital no computador
- Conhecer o teclado do computador
- Conhecer como se pesquisa no computador e em outras fontes
- Conhecer um pouco sobre layout, isto é, a organização dos conteúdos digitais, por exemplo: combinação de cores, espaçamento, proporção no texto, tamanho e tipo de

- fonte, disposição de imagem e texto, etc.) ao construir um material digital
- Conhecer as funcionalidades dos dispositivos móveis
 - Conhecer as interações básicas no smartphone/tablet (arrastar e soltar, tocar, aplicar zoom, deslizar, etc.)
 - Conhecer algumas noções de responsividade e noções de sistema operacional/extensão de arquivos
 - Conhecer ferramentas e aplicativos de autoria para dispositivos móveis
 - Conhecer configurações do dispositivo móvel

Qual outro conhecimento você considera importante?

Para você quais habilidades (ações/práticas) considera importantes para criação de um material digital (site, ebook, vídeo, nuvem de palavras e etc)? (marque na caixa de seleção os que acha importante pode ser mais de um):

- Editar os materiais digitais em diferentes dispositivos
- Avaliar o dispositivo mais adequado para a construção do material digital
- Selecionar as ferramentas de autoria para a construção de mídias de acordo com a necessidade
- Selecionar a melhor forma de exportar arquivos online
- Saber utilizar o programa onde o material digital será construído (Word, PowerPoint, Photoshop etc)
- Inserir e editar o conteúdo do material digital no programa
- Realizar multitarefas em ambiente digital
- Utilizar ferramentas como editores de vídeos, de sites, de imagens, de textos para produção de conteúdos digitais
- Pesquisar sobre ferramentas de autoria na Internet
- Utilizar diferentes ferramentas de autoria
- Criar materiais digitais através de ferramentas de autoria
- Comunicar-se através de infográficos, vídeos, imagens, textos, etc. na Internet
- Criar estratégias
- Fazer materiais pertinentes ao contexto
- Saber buscar as informações e descrever de forma que os outros irão entender
- Desenvolver um Planejamento prévio e flexível
- Analisar e avaliar as potencialidades e limitações das ferramentas de autoria utilizadas na construção do material digital
- Analisar e selecionar as mídias (fotos, vídeos, músicas e etc) para construção de materiais digitais
- Referenciar as mídias que não sejam de sua autoria
- Planejar um roteiro com os conteúdos previamente antes da construção do material digital
- Selecionar as mídias (foto, vídeo e etc) a serem utilizadas no material digital
- Reconhecer os formatos das mídias (jpeg, png, wmv, mp4, mp3) mais adequado para a necessidade de armazenamento ou conversão do arquivo
- Saber usar os periféricos (mouse, teclado, tela, etc.)
- Organizar o conteúdo em pastas no computador
- Organizar o conteúdo no smartphone/tablet
- Saber se comunicar através dos dispositivos móveis
- Habilidades de navegabilidade para equipamentos cuja acessibilidade ocorre por processo de toques na tela

Qual outra habilidade ou ação/prática você considera importante?

Para você quais atitudes (valores/motivações/emoções e etc)considera importantes para criação de um material digital (site, ebook, vídeo, nuvem de palavras e etc)? (marque na caixa de seleção os que acha importante pode ser mais de um):

- Ter interesse em aprender sobre as ferramentas de autoria e Tecnologias Digitais
- Ser determinado, persistente e criativo
- Ser resiliente
- Ser autoconfiante
- Ter tolerância intra e interpessoal nas relações sociais
- Ter valores éticos de convivência em redes sociais na internet
- Ter interesse e gostar do assunto/temática que irá abordar no material digital
- Estabelecer network para contribuir com o desenvolvimento do material digital
- Ser organizado
- Ter segurança, ou seja, não ter medo de errar
- Ter segurança no manuseio dos aparelhos
- Gostar de compartilhar
- Ter atenção
- Ter paciência
- Ter vontade de interagir com os mais jovens
- Ter curiosidade
- Querer acompanhar a evolução das coisas, não parar no tempo
- Ter confiança no seu potencial acerca do uso das ferramentas de autoria
- Ser tolerante em relação ao Dispositivo móvel (DM)com os diferentes sistemas operacionais (IOS, Android) e modelos
- Ser flexível em relação às atualizações das ferramentas de autoria
- Ser crítico na busca e/ou seleção de conteúdos digitais
- Ser aberto a novidades
- Ter autonomia para produzir material digital em diferentes dispositivos de acordo com sua necessidade.

Qual outra atitude ou valores/motivações/emoções você considera importante?

Compartilhamento de conteúdos digitais

Esta competência digital refere-se à divulgação e/ou compartilhamento do material digital criado em repositórios, sites e redes sociais pelos idosos.

Para você quais conhecimentos (saberes)considera importantes para criação de um material digital (site, ebook, vídeo, nuvem de palavras e etc)? (marque na caixa de seleção os que acha importante pode ser mais de um):

- Conhecer modos de exportar/compartilhar a mídia (foto, vídeo, música) tanto em Dispositivo Móvel quanto computador
- Conhecer os ícones de compartilhamento tanto em Dispositivo Móvel quanto em computador

- Conhecer os formatos das mídias mais adequados para a necessidade de compartilhamento do material digital
- Conhecer modos de converter ou redimensionar o arquivo de acordo com a necessidade da divulgação do material digital
- Conhecer os princípios éticos e legais de postagem e compartilhamento de informações na internet no que diz respeito aos materiais digitais de autoria
- Conhecer plataformas, redes sociais e repositórios, onde os materiais digitais podem ser disponibilizados

Qual outro conhecimento você considera importante?

Para você quais habilidades (ações/práticas) considera importantes para criação de um material digital (site, ebook, vídeo, nuvem de palavras e etc)? (marque na caixa de seleção os que acha importante pode ser mais de um):

- Utilizar os formatos das mídias mais adequadas para a necessidade de armazenamento ou conversão do arquivo
- Reconhecer os formatos das mídias mais adequados para a necessidade de armazenamento ou conversão do arquivo
- Compartilhar os materiais em diferentes dispositivos
- Compartilhar os materiais digitais nas redes sociais observando a sua segurança nas informações pessoais
- Identificar os ícones de compartilhamento dos materiais digitais tanto em DM quanto em computador

Qual outra habilidade ou ações/práticas você considera importante?

Para você quais atitudes (valores/motivações/emoções e etc) considera importantes para criação de um material digital (site, ebook, vídeo, nuvem de palavras e etc)? (marque na caixa de seleção os que acha importante pode ser mais de um):

- Ter autonomia e motivação para divulgação dos materiais digitais construídos
- Ser flexível na escolha do melhor local para divulgar
- Possuir confiança para interagir e compartilhar materiais nos DM ou computador
- Considerar os princípios éticos e legais de postagem e compartilhamento de informações na internet no que diz respeito aos materiais digitais de autoria

Qual outra atitude ou valores/motivações/emoções você considera importante?

Segurança e privacidade digital

Esta competência digital está associada a avaliação da segurança e privacidade referentes aos dados pessoais, sendo necessário inserir no material digital a ser divulgado na internet.

Para você quais conhecimentos (saberes) considera importantes para criação de um material digital (site, ebook, vídeo, nuvem de palavras e etc)? (marque na caixa de seleção os que acha importante pode ser mais de um):

- Conhecer os recursos de segurança e privacidade online para preservar seus dados pessoais

- Conhecer os aspectos legais e os riscos dos atos online

Qual outro conhecimento você considera importante?

Para você quais habilidades (ações/práticas) considera importantes para criação de um material digital (site, ebook, vídeo, nuvem de palavras e etc)? (marque na caixa de seleção os que acha importante pode ser mais de um):

- Utilizar os recursos de segurança e privacidade online para preservar seus dados pessoais
- Avaliar o local mais adequado (repositório, AVA, redes sociais digitais) para divulgar o material digital
- Avaliar os riscos da plataforma escolhida para divulgação
- Autoavaliar sua segurança online ao divulgar o material digital
- Saber editar e recuperar os dados pessoais disponibilizados no material digital online

Qual outra habilidade ou ação/prática você considera importante?

Para você quais atitudes (valores/motivações/emoções e etc) considera importantes para criação de um material digital (site, ebook, vídeo, nuvem de palavras e etc)? (marque na caixa de seleção):

- Ser crítico ao analisar a exposição dos dados pessoais no material digital

Qual outra atitude ou valores/motivações/emoções você considera importante?

APÊNDICE F- QUESTIONÁRIO STOP MOTION

Este questionário faz parte da coleta de dados para uma dissertação de mestrado em Educação na UFRGS. O foco do trabalho é identificar e analisar as possíveis contribuições da Autoria Digital para a qualidade de vida de idosos a partir da construção de filmes em Stop Motion. Para tanto, este questionário tem como objetivo observar as percepções acerca dos participantes da pesquisa seus conhecimentos sobre Stop Motion.

Seja sincero nas respostas!

Dados de identificação

Qual seu nome? _____

Qual sua idade? _____

Qual a sua escolaridade? _____

Qual a sua identidade de gênero?

- Masculino
- Feminino
- Prefiro não dizer

Refletindo sobre o stop motion

Você já ouviu falar em Stop Motion? Escreva com suas palavras o que entende por esta técnica.

Você já criou algum vídeo ou filme em Stop Motion? Comente sobre esta experiência.

Quais conhecimentos (saberes) você acha importante para a construção de um vídeo ou filme em stop motion por idosos?

Quais habilidades (ações/práticas) você considera importante que um idoso possua para a construção de um vídeo ou filme em stop motion?

Quais atitudes (valores/motivações/emoções) um idoso precisa ter para construir um vídeo ou filme em stop motion?

Quais são os principais desafios que você considera na construção de filmes em stop motion por idosos?

Quais são as principais potencialidades da construção de filmes em stop motion por idosos?

APÊNDICE G- VALIDAÇÃO DA COMPETÊNCIA CRIAR FILMES UTILIZANDO A TÉCNICA DE STOP MOTION

Olá!

Você está sendo convidado a responder um questionário que faz parte da coleta de dados para uma dissertação de mestrado em Educação na UFRGS. O foco do trabalho é identificar e analisar as possíveis contribuições da competência "Autoria Digital" para a qualidade de vida de idosos a partir da construção de filmes em Stop Motion. Para tanto, este questionário tem como finalidade a análise acerca da competência "Criar filmes utilizando a técnica de stop motion". Assim, estima-se que você irá necessitar de aproximadamente 15 minutos para respondê-lo.

Qualquer dúvida pode entrar em contato diretamente com a pesquisadora Bruna Kin Slodkowski (e-mail brunakinnuted@gmail.com).

Seja sincero nas respostas!

Agradeço desde já sua contribuição!

Dados de identificação

Nome completo

Qual a sua idade?

Qual a sua identidade de gênero?

- Feminino
- Masculino
- Prefiro não dizer

Significados

Assista ao vídeo abaixo para relembrar os significados de Competência, Conhecimentos, Habilidades e Atitudes.

<https://youtu.be/1rbsNtuGTm0>

Competência: Criar filmes utilizando a técnica de stop motion

Esta competência digital está relacionada à criação e construção autoral de um filme utilizando a técnica de stop motion por meio de uma tecnologia digital (smartphone/tablet ou notebook).

Analise a definição proposta pela autora acerca da competência Criar filmes utilizando a técnica de stop motion. Classifique conforme sua relevância utilizando a escala de 1 a 5. Os valores expressam: 1 Irrelevante; 2 Pouco relevante; 3 Moderado em parte; 4 Relevante e 5 Muito relevante.

de stop motion.

Classifique conforme sua relevância sendo utilizada a escala de 1 a 5. Os valores expressam: 1 Irrelevante; 2 Pouco relevante; 3 Moderado em parte; 4 Relevante e 5 Muito relevante.

	1	2	3	4	5	
Irrelevante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito relevante

O que você acha que poderia ser complementado/retirado nestes Conhecimentos?

Habilidades da competência Criar filmes utilizando a técnica de stop motion

Habilidades:

- Criar uma história com começo, meio e fim, isto é, criar uma narrativa contendo conflito, clímax e desfecho;
- Construir um roteiro para a organização das cenas, diálogos, planos de câmera e trilha sonora do filme;
- Produzir um roteiro do tipo storyboard no qual são desenhadas todas as cenas do filme que auxilia o autor a se orientar;
- Criar um cenário e personagens;
- Possuir coordenação motora e habilidades manuais como desenho, modelagem e recorte para construir e colocar em prática um vídeo em stop motion;
- Saber escolher os materiais para criar o cenário e personagens;
- Saber trabalhar com os materiais selecionados para criação do cenário e personagens;
- Transformar suas ideias em imagens;
- Saber fixar a câmera ou celular para a imagem não se mexer;
- Planejar os sons e músicas;
- Posicionar a câmera e a luz em relação ao personagem.
- Testar com os parentes ou amigos vídeos caseiros.
- Saber utilizar o programa/aplicativo de edição no qual o filme será construído;
- Selecionar a tecnologia digital (computador ou smartphone/tablet) mais adequada para editar o filme de acordo com sua necessidade;
- Saber usar o computador, e/ou smartphone com auxílio de uma câmera fotográfica para criar e/ou editar o filme se necessário;
- Saber utilizar as normas dos direitos autorais;
- Publicar/compartilhar o filme nas redes sociais usando o computador ou smartphone dependendo da sua necessidade.

Analise as habilidades propostas acerca da competência Criar filmes utilizando a técnica de stop motion. Classifique conforme sua relevância sendo utilizada a escala de 1 a 5. Os valores expressam: 1 Irrelevante; 2 Pouco relevante; 3 Moderado em parte; 4 Relevante e 5 Muito relevante.

1 2 3 4 5

Irrelevante ○ ○ ○ ○ ○ Muito relevante

O que você acha que poderia ser complementado/retirado nestas Habilidades?

Atitudes da competência Criar filmes utilizando a técnica de stop motion

Atitudes:

- Ter vontade de aprender e interagir;
- Ser criativo;
- Ser curioso;
- Ser paciente;
- Ser perseverante,
- Ser atento;
- Ter interesse por filmes de animação que utilizam a técnica de stop motion;
- Ter autoconfiança, ou seja, não ter medo de errar e nem de pedir ajuda.
- Ser flexível;
- Ser crítico;
- Ser autêntico;
- Respeitar as próprias dificuldades;
- Saber lidar com as limitações das tecnologias e do processo de envelhecimento;
- Ter sensibilidade;
- Ter motivação frente ao desafio do stop motion;
- Ter organização;
- Vontade de se comunicar;
- Ser receptivo às críticas e sugestões avaliando o que é viável ou não de acordo com os seus objetivos;
- Desenvolver o sentido de coletividade;
- Ser dedicado.
- Ser cuidadoso em relação às normas dos direitos autorais;
- Ser resiliente;
- Ter interesse e confiança para aprender a técnica de stop motion;
- Saber expressar reflexões e sentimentos por meio da história do filme;
- Ter autonomia para produzir o filme em diferentes dispositivos de acordo com sua necessidade.

Analise as atitudes propostas acerca da competência Criar filmes utilizando a técnica de stop motion. Classifique conforme sua relevância sendo utilizada a escala de 1 a 5. Os valores expressam: 1 Irrelevante; 2 Pouco relevante; 3 Moderado em parte; 4 Relevante e 5 Muito relevante.

1 2 3 4 5

Irrelevante ○ ○ ○ ○ ○ Muito relevante

O que você acha que poderia ser complementado/retirado nestas Atitudes?

APÊNDICE H- QUESTIONÁRIO PROCESSO DE AUTORIA DIGITAL

Você está sendo convidado a responder um questionário que faz parte da coleta de dados para uma dissertação de mestrado em Educação na UFRGS. O foco do trabalho é identificar e analisar as possíveis contribuições da Autoria Digital para a qualidade de vida de idosos a partir da construção de filmes em Stop Motion. Para tanto, este questionário tem como finalidade a reflexão acerca do processo de autoria digital na construção do filme em stop motion.

Qualquer dúvida pode entrar em contato diretamente com a pesquisadora Bruna KinSlodkowski (e-mail brunakinnuted@gmail.com).

Seja sincero nas respostas!

Nome completo

Identidade de gênero

- Masculino
- Feminino
- Prefiro não dizer

Refletindo sobre a sua criação de filme em stop motion

O que significa produzir um filme em stop motion para você?

Você gostou de ser um autor digital? Por quê?

Foi possível perceber alguma mudança em sua vida após criar esse filme? Qual(is)?

Você gostou de criar ou prefere assistir/consumir/compartilhar filmes? Por quê?

O que foi mais desafiador na criação de um filme em stop motion? Por quê?

Liste pelo menos 2 pontos negativos em relação a criação de um filme em stop motion.

Liste pelo menos 2 pontos positivos em relação a criação de um filme em stop motion.

Você contou com auxílio de outra pessoa além da professora e tutora para criação do filme em stop motion? Em qual momento e qual o motivo? Se sim, quem o auxiliou e qual grau de parentesco?

Para você, o que é qualidade de vida?

Você acredita que a criação de um filme em stop motion contribuiu para a sua qualidade de vida? De que forma?

APÊNDICE I- PERMISSÃO DE DIREITOS AUTORAIS DE IMAGEM

Eu autorizo os direitos de uso da imagem, referente ao Quadro (COLOCAR NOME DO QUADRO) em todo território, nacional e no exterior, que irá aparecer no filme produzido pela aluna Stella Harris disponibilizados no Ambiente Virtual de Ensino Aprendizagem - ROODA UFRGS, Youtube, redes sociais e em ferramentas de webconferência utilizados no curso CineSênior, vinculado à Universidade Federal do Rio Grande do Sul. O presente material faz parte de um projeto de pesquisa aprovado pelo comitê de ética com o número 35750 da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, de nome Gerontecnologia: Construindo Modelos Pedagógicos para Educação a Distância.

Portanto, estou ciente que minha obra (COLOCAR NOME DO QUADRO) será utilizado para fins educacionais do curso e que este filme não poderá ser comercializado, sendo utilizados apenas para fins educacionais. Também tenho ciência de que os vídeos e os filmes produzidos pelos participantes poderão ser distribuídos gratuitamente, em meio digital, a quem possa se interessar.

Agradecemos a sua autorização e colocamo-nos à disposição para esclarecimentos adicionais. A pesquisadora responsável é a Profa. Dra. Patricia Alejandra Behar do Departamento de Estudos Especializados da Faculdade de Educação da UFRGS. Caso queira contatar a equipe, pode entrar em contato diretamente com a profa. Patricia pelo fone (51) 3308 3901 ou com Bruna KinSlodkowski (e-mail brunakinnuted@gmail.com). Maiores informações podem ser obtidas no Comitê de Ética em Pesquisa UFRGS (51) 3308.3629.

Após estes esclarecimentos, solicitamos a sua autorização por e-mail de uso de Imagem para o filme produzido pela aluna (NOME COMPLETO) no Curso CineSênior. Por gentileza responder o e-mail com as seguintes informações:

Eu (NOME COMPLETO), portador (a) do documento de identificação tipo (RG, CPF etc.) número (COMPLETAR), feminino, autora do Quadro (INSERIR NOME DA OBRA E ANO), **DECLARO** que **autorizo** o uso da imagem no filme criado pela aluna Stella Harris no Curso CineSênior, bem como sua divulgação em meio digital, a quem possa se interessar.

OU

Eu (NOME COMPLETO), portador (a) do documento de identificação tipo (RG, CPF etc.) número (COMPLETAR), feminino, autora do Quadro (INSERIR NOME DA OBRA E ANO), **DECLARO** que **NÃO autorizo** o uso da imagem no filme criado pela aluna (NOME COMPLETO) no Curso CineSênior, bem como sua divulgação em meio digital, a quem possa se interessar.

APÊNDICE J- QUESTIONÁRIO DE AVALIAÇÃO DO MED

Avaliação do MED CineIMotion

Este questionário faz parte da coleta de dados para uma dissertação de mestrado em Educação pelo Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGEdu) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). O foco do trabalho é identificar e analisar as possíveis contribuições da Autoria Digital para a qualidade de vida de idosos a partir da construção de filmes em Stop Motion. Para tanto, esta pesquisa tem como finalidade identificar as possíveis melhorias no material educacional digital CineIMotion a partir da avaliação dos participantes do curso CineSênior realizado em 2021.

Para avaliar o material será necessário acessá-lo no link disponibilizado no questionário, mas não é necessário realizar a criação de um novo filme. Você deve apenas analisar a proposta do recurso, as atividades e materiais de apoio.

Seja sincero nas respostas :)

Desde já agradecemos a sua participação!

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE)

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL - UFRGS FACULDADE DE EDUCAÇÃO COMISSÃO DE PESQUISA

PESQUISA: CINESÊNIOR: O PROCESSO DE AUTORIA DIGITAL NA QUALIDADE DE VIDA DE IDOSOS

ORIENTADORA: PatriciaAlejandra Behar

COORDENAÇÃO: Bruna KinSlodkowski

1. NATUREZA DA PESQUISA: Você está sendo convidado a participar desta pesquisa que tem como finalidade de identificar e analisar as possíveis contribuições da Autoria Digital para a qualidade de vida de idosos a partir da construção de filmes em Stop Motion. O presente estudo faz parte do projeto de pesquisa aprovado pelo comitê ética, aprovado com o número 35750, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, de nome Gerontecnologia: Construindo Modelos Pedagógicos para Educação a Distância.

2. PARTICIPANTES DA PESQUISA: Participarão desta pesquisa idosos com idade igual ou superior a 60 anos de idade, participantes de cursos de inclusão digital ofertados pela Unidade de Inclusão Digital (UNIDI/ UFRGS).

3. ENVOLVIMENTO NA PESQUISA: Ao participar deste estudo você preencherá um questionário inicial, bem como um questionário final ao término da pesquisa, juntamente com outros participantes que aceitem participar do estudo. É previsto em torno de meia-hora para o preenchimento de cada questionário. Também será realizada uma entrevista com perguntas abertas relacionadas à temática ao término do estudo. Você tem a liberdade de se recusar a participar e tem a liberdade de desistir de participar em qualquer momento que decida sem qualquer prejuízo. No entanto solicitamos sua colaboração para que possamos obter melhores resultados da pesquisa. Sempre que você quiser mais informações sobre este estudo pode entrar em contato diretamente com a profa. Patrícia Alejandra Behar pelo telefone (51) 3308.3901.

4. SOBRE OS INSTRUMENTOS DE PESQUISA: Os questionários irão solicitar algumas informações básicas e perguntas de múltipla escolha ou escolha simples relacionadas à temática da pesquisa.

5. RISCOS E DESCONFORTO: a participação nesta pesquisa não traz complicações legais de nenhuma ordem e os procedimentos utilizados obedecem aos critérios da ética na Pesquisa com Seres Humanos conforme a Resolução nº 196/96 do Conselho Nacional de saúde. Nenhum dos procedimentos utilizados oferece riscos à sua dignidade.

6. CONFIDENCIALIDADE: Todas as informações coletadas nesta investigação são estritamente confidenciais. Acima de tudo interessam os dados coletivos e não aspectos particulares de cada entrevistado.

7. BENEFÍCIOS: Ao participar desta pesquisa, o idoso não terá nenhum benefício financeiro. No entanto, espera-se que a pesquisa contribua a qualidade de vida de idosos por meio da produção autoral de filmes em stop motion, já que irá aprofundar as questões relacionadas ao uso de tecnologias digitais para a autoria digital. Assim, espera-se que futuramente os resultados deste estudo também sejam usados em benefício de outros idosos.

8. PAGAMENTO: Você não terá nenhum tipo de despesa por participar deste estudo, bem como não receberá nenhum tipo de pagamento por sua participação. Agradecemos a sua autorização e colocamo-nos à disposição para esclarecimentos adicionais. A pesquisadora responsável por esta pesquisa é a Profa. Dra. Patricia Alejandra Behar do Departamento de Estudos Especializados da Faculdade de Educação da UFRGS. Caso queira contatar a equipe, pode entrar em contato diretamente com a profa. Patricia pelo fone (51) 3308 3901 ou com Bruna KinSlodkowski (e-mail brunakinnuted@gmail.com). Maiores informações podem ser obtidas no Comitê de Ética em Pesquisa UFRGS (51) 3308.3629.

Após estes esclarecimentos, solicitamos o seu consentimento de forma livre para que participe desta pesquisa. Para tanto, preencha os itens que se seguem:

Tendo em vista os itens acima apresentados, eu, de forma livre e esclarecida, eu:

ACEITO participar desta pesquisa

NÃO aceito participar desta pesquisa

Nome completo

Qual a sua idade?

Qual a sua identidade de gênero?

Feminino

Masculino

Prefiro não dizer

Escolaridade

Você participou e concluiu o curso CineSênior ofertado pela UNIDI em 2021?

SIM

NÃO

MED CineIMotion

Este material é desenvolvido para idosos com o objetivo de auxiliar na criação de filmes utilizando a técnica de stop motion.

Para fazer a avaliação acesse o material em: <http://nuted.ufrgs.br/cineimotion/index.html>

Você acha que a ORGANIZAÇÃO DO CONTEÚDO proposta no material CineIMotion está adequada para idosos criarem filmes em stop motion? Os valores expressam: 1 discordo; 2 inadequada; 3 concordo em parte; 4 concordo e 5 concordo plenamente.

1

2

3

4

5

Em relação ao material CineIMotion cite o que poderia ser melhorado em relação ao CONTEÚDO?

O que você acha dos MATERIAIS DE APOIO indicados no CineIMotion? Classifique conforme sua relevância utilizando a escala de 1 a 3. Os valores expressam: 1

Inadequados; 2 Precisam ser complementados; 3 Adequados e não necessitam de complementações.

1	2	3
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Se você marcou 1 ou 2 na questão anterior, o que poderia ser complementado nos MATERIAIS DE APOIO?

Quanto as CORES utilizadas no CineIMotion classifique conforme sua relevância sendo utilizada a escala de 1 a 3. Os valores expressam: 1 Inadequada; 2 não é atrativa; 3 adequada.

1	2	3
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Se você marcou na questão anterior 1 ou 2, cite o que poderia ser melhorado em relação às CORES do material.

De modo geral, você acha que um idoso conseguirá ao utilizar o material CineIMotion para criar um filme em stop motion de maneira autônoma, ou seja, sozinho(a)? Classifique conforme sua relevância sendo utilizada a escala de 1 a 4. Os valores expressam: 1 discordo; 2 concordo em parte; 3 concordo e 4 concordo plenamente.

1	2	3	4
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Se você marcou 1 ou 2 na questão anterior, explique porque você acha que o idoso não conseguirá criar o filme em stop motion usando o material CineIMotion.

Você teve alguma dificuldade em utilizar o material?

SIM
NÃO

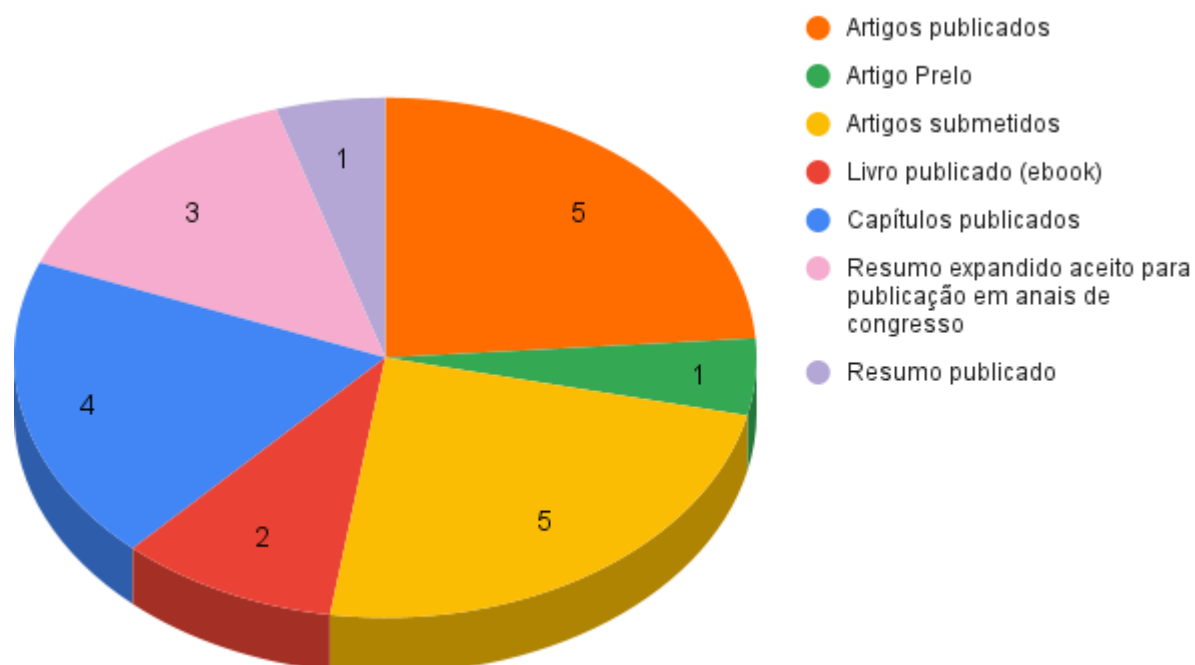
Se sim, descreva quais foram as dificuldades encontradas.

Deixe aqui sugestões de melhorias a respeito do MED CineIMotion.

APÊNDICE K- PRODUÇÃO CIENTÍFICA

Nessa etapa ocorreu à divulgação dos dados desse estudo. Assim, ao total foram 20 publicações dentre elas relacionadas com a temática da dissertação foram até o presente momento: (5) artigos, (2) resumos e (2) capítulos de livro, conforme ilustra a Figura 64.

Figura 544:Divulgação dos dados da pesquisa entre 2020 até 2022.



Fonte: a autora (2022)

Além disso, as referências podem ser visualizadas no Quadro 26.

Quadro 26:Publicações referentes ao período de 2020 até 2022.

Código	Ano	Tipo	Status	Qualis	Resumo	Referência
P1	2021	Livro	Publicado	-	O presente livro traz uma pequena reflexão sobre os aspectos socioafetivos em ambientes virtuais de aprendizagem, apontando possibilidades, recursos tecnológicos e resultados de pesquisas científicas que o grupo de pesquisa GP-Socioafeto, do Núcleo de Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação (NUTED), vem desenvolvendo desde 2013 sobre a temática.	LONGHI, M. T. ; SLODKOWSKI, B. K.;BARVINSKI, C. A. ; TORREZZAN, C. A. W. ; SAMPAIO, D. C. F. ; ANDRADE, E. K. S. ; AKAZAKI, J. M. ; MENDES, J. S. S. ; MACHADO, L. R. ; GRANDE, T. P. F. ; BEHAR, P. A. Aspectos socioafetivos na educação a distância: um olhar sobre o engajamento e a evasão. 1. ed. Araranguá, SC:

						Hard Tech Informática, 2021. v. 1. 70p
P2	2021	Capítulo de livro	Publicado	-	O capítulo retrata de modo ilustrativo, ou seja, utilizando a história em quadrinho para contar a história da técnica de stop motion.	SLODKOWSKI, B. K.; Stop Motion: que história é essa?. In: Isabela Nardi da Silva; Juarez Bento da Silva, Leticia Rocha Machado; Simone Meister Sommer Bilessimo. (Org.). HQ & Educação . 1ed. Araranguá, SC: Hard Tech Informática, 2021, v. 1, p. 28-29.
P3	2022	Capítulo de livro	Publicado	-	-	GRANDE, T ; MACHADO, L.R; SAMPAIO, D; MENDES, J; SLODKOWSKI, B. K. ; BEHAR, P.B. Cybersêniores na EaD; construção de competências digitais.. In: Ketia Kellen Araújo da Silva; Patricia Alejandra Behar. (Org.). Competências digitais em Educação: do conceito à prática . 1ed.São Paulo: Artesanato Educacional, 2022, v. 1, p. 184-198.
P4	2022	Capítulo de livro	Publicado	-	O número de idosos interessados em aprender a utilizar tecnologias digitais e criar conteúdos audiovisuais cresce anualmente. Nesse sentido, compreende-se que o stop motion é um instrumento pedagógico de ensino e aprendizagem que promove o protagonismo e estimula a criatividade dos mais velhos. Entretanto, é necessário que sejam desenvolvidas estratégias pedagógicas adequadas para criação de vídeos em stop motion pelos idosos. O presente capítulo tem por objetivo identificar estratégias pedagógicas para a construção de filmes em Stop Motion por idosos. A metodologia adotada foi à qualitativa, de natureza aplicada, sendo exploratória do tipo estudo de caso na qual se utilizou como fonte de pesquisa um curso a distância de inclusão digital de idosos no período do primeiro semestre de 2021. O público-alvo foram 34 idosos com média de idade de 67,5 anos. Assim, foram identificadas 115 estratégias pedagógicas utilizadas no curso CineSênior. Os dados apontaram	SLODKOWSKI, B. K.; MACHADO, L. R. ; BEHAR, P. A. . ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICAS PARA CONSTRUÇÃO DE FILMES EM STOP MOTION POR IDOSOS: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA. In: Divania Luiza Rodrigues; Wanessa Gorri de Oliveira.. (Org.). Cinema e educação: diálogos vívidos na formação humana . 1ed.Parnaíba, PI: Acadêmica Editorial, 2022, v. , p. 41-58.

					<p>que as estratégias foram adequadas tendo que ser adaptada apenas a construção do roteiro em <i>storyboard</i>. A partir disso, foi possível realizar um levantamento dos principais desafios e potencialidades em criar filmes em stop motion. O desafio principal foi conhecer/dominar a técnica (28,5%). Quanto às potencialidades foram contar histórias, desenvolver persistência e resiliência (17,1%), e 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 para idosos se não se limitar apenas às fotografias e edição, mas sim considerar o processo de empoderamento através da autoria digital.</p>	
P5	2021	Artigo	Publicado	B1	<p>O artigo tem por objetivo analisar acerca da autoria e competências digitais de idosos no contexto da educação. O número de ferramentas digitais desenvolvidas para a produção de materiais digitais cresce anualmente e, em paralelo, o interesse em criar conteúdo por idosos. Assim, é importante, investigar sobre o processo de autoria digital dos seniores nesse contexto. Nesta pesquisa, compreende-se que a autoria digital é uma competência. A metodologia adotada foi a revisão sistemática da literatura na qual se utilizou como fonte de pesquisa 9 bases no período entre 2015 e 2020. Foram analisados 138 artigos sobre a temática, sendo que somente 6 passaram pelos critérios de inclusão. Os dados apontaram que nenhum dos estudos compreendem a autoria digital como uma competência para idosos. A partir disso, foi possível perceber uma lacuna entre a conexão dos conceitos de competências, pois em 83,35% dos estudos estão dissociados. Por fim, constatou-se que em 100% das pesquisas a inclusão digital de idosos surge através de cursos educacionais, no qual é possível ensinar acerca das tecnologias</p>	<p>SLODKOWSKI, BK.; MAYUMI AKAZAKI, J. .; ROCHA MACHADO , L. .; ALEJANDRA BEHAR, P. . Autoria e competência digital de idosos: uma revisão sistemática da literatura acerca dos conceitos. Revista Educar Mais, [S. l.], v. 5, n. 4, p. 805-820, 2021. Disponível em: https://periodicos.ifsul.edu.br/index.php/educarmais/article/view/2452. Acesso em: 20 jul. 2021.</p>

					digitais como parte de um processo para a construção de competências digitais.	
P6	2021	Capítulo de livro	Publicado	-	As Metodologias Ativas (MA) tem a finalidade de inserir o aluno no centro do processo de aprendizagem oportunizando a construção da autonomia, curiosidade, tomada de decisões individuais e coletivas. Já as Pedagogias Freirianas se propõem a estabelecer um diálogo genuíno com a historicidade, contexto e a construção de inéditos viáveis por todos os sujeitos envolvidos. Portanto, este artigo tem como objetivo compreender as aproximações e distanciamentos entre as metodologias ativas e as pedagogias freirianas. Esta investigação tem como base a pesquisa bibliográfica, a partir de saberes já estabelecidos a fim de criar novas proposições acerca do processo educacional. Foram analisadas as obras Pedagogia da Autonomia (1997), Pedagogia da Esperança (1992), Pedagogia da Indignação (2000) e o dicionário Paulo Freire (2019), bem como, os conceitos de Metodologias Ativas de 2008 a 2018. Portanto, compreende-se que as metodologias ativas e as pedagogias freirianas se aproximam com relação ao papel docente frente ao seu estudante e, as relações dialógicas estabelecidas com a realidade. Nesse sentido, se distanciam através das origens das duas linhas teóricas, pois uma é pautada pela libertação dos sujeitos e pela profunda consciência de mundo. Por outro lado, a segunda é objetivada pelo escolanovismo que atualmente busca atender as necessidades do mercado de trabalho, isto é, pessoas criativas, em constante atividade e que sejam capazes de atingir melhores resultados.	BECKER, T.P.; SLODKOWSKI, B.K.; SILVA, K.K.A.; BEHAR, P.A. Metodologias e a pedagogia Freireiana: aproximações e distanciamentos. In: DICKMANN, I (org). Paulo Freire vive . 1 ed- Veranópolis: Diálogo Freiriano, 2021, p. 240-255.
P7	2021	Artigo	Publicado	A2	O presente artigo objetiva investigar as competências digitais necessárias para a criação	SLODKOWSKI, BRUNA; MACHADO, L. R. ; BEHAR, PATRICIA . Competências

					de materiais digitais por idosos e suas potencialidades para a melhoria da qualidade de vida. No contexto atual, observa-se, além das mudanças tecnológicas, o interesse de alguns idosos em aprender a construir materiais digitais. A metodologia utilizada nesta pesquisa foi a qualitativa, de campo, com abordagem interpretativa. O público-alvo foram idosos com média de idade de 72,4 anos que participam de um curso de inclusão digital em uma Universidade e especialistas com média de idade de 36,8 anos de idade. No que se refere à coleta de dados, foram aplicados dois tipos de instrumentos: questionários on-line e observação participante. Portanto, foi possível mapear uma competência geral denominada Autoria digital e três específicas: Criação de conteúdo digital; Compartilhamento de conteúdos digitais e, por último, Segurança e privacidade digital. Assim, essa pesquisa identificou como pré-requisito para a construção de conteúdos digitais a necessidade de o idoso ser fluente digitalmente ou, no mínimo, dominar conhecimentos tecnológicos básicos sobre a ferramenta de autoria utilizada.	digitais de idosos: um foco na construção de materiais digitais. ACTA SCIENTIARUM. EDUCATION (ONLINE) , v. 44, p. 1-12, 2022.
P8	2021	Artigo	Submetido	A1	Conect@ndo idosos na pandemia: a importância das lives para a interação social no envelhecimento	Ainda não disponível.
P9	2021	Artigo	Submetido	A1	Estratégias pedagógicas afetivas para recomendação em cursos a distância para idosos: um foco nos estados de ânimo	Ainda não disponível.
P10	2021	Artigo	Submetido	B1	Desenvolvimento das habilidades espaciais em desenho técnico: a construção de um recurso educacional digital	Ainda não disponível.
P11	2021	Artigo	Publicado	A2	A Aplicação de Sistemas de Recomendação no Contexto Educacional: uma Revisão Sistemática da Literatura	SILVA, FELIPE LEITE ; KELLEN ARAÚJO DA SILVA, KETIA ; KIN SŁODKOWSKI, BRUNA ; CÉSAR CAZELLA, SÍLVIO . A Aplicação de Sistemas de Recomendação no Contexto

						Educacional: uma Revisão Sistemática da Literatura. REVISTA IBEROAMERICANA DE TECNOLOGIA EN EDUCACIÓN Y EDUCACIÓN EN TECNOLOGÍA (EN LÍNEA) , v. 1, p. e1-17, 2022.
P12	2022	Artigo	Publicado	A1	<p>Recommender systems have become one of the main tools for personalized content filtering in the educational domain. Those who support teaching and learning activities, particularly, have gained increasing attention in the past years. This growing interest has motivated the emergence of new approaches and models in the field, in spite of it, there is a gap in literature about the current trends on how recommendations have been produced, how recommenders have been evaluated as well as what are the research limitations and opportunities for advancement in the field. In this regard, this paper reports the main findings of a systematic literature review covering these four dimensions. The study is based on the analysis of a set of primary studies ($N=16$ out of 756, published from 2015 to 2020) included according to defined criteria. Results indicate that the hybrid approach has been the leading strategy for recommendation production. Concerning the purpose of the evaluation, the recommenders were evaluated mainly regarding the quality of accuracy and a reduced number of studies were found that investigated their pedagogical effectiveness. This evidence points to a potential research opportunity for the development of multidimensional evaluation frameworks that effectively support the verification of the impact of recommendations on the teaching and learning process. Also, we identify and discuss main limitations to clarify current difficulties that demand attention for future research.</p>	SILVA, F. L. ; SLODKOWSKI, BRUNA KIN ; KELLEN ARAÚJO DA SILVA, KETIA ; CAZELLA, S. C. A systematic literature review on educational recommender systems for teaching and learning: research trends, limitations and opportunities. Education and Information Technologies , v. 27, p. 1-40, 2022.

P13	2022	Artigo	Publicado	A2	<p>O artigo tem como objetivo analisar a produção acadêmica sobre a inclusão dos idosos na produção de conteúdos audiovisuais (vídeos e/ou filmes) no contexto educacional. O número de idosos cresce anualmente e, em paralelo, a busca por cursos de inclusão digital em vista do interesse em aprender sobre as tecnologias digitais e criar conteúdos audiovisuais. Assim, é relevante investigar sobre o processo de criação de materiais audiovisuais pelos seniores na perspectiva da educação permanente (DELORS, 2010; OSORIO, 2003). A metodologia adotada foi a revisão sistemática da literatura na qual se utilizou 9 bases no período entre 2015 e 2020. Foram analisados 615 artigos sendo que somente 2 passaram pelos critérios de inclusão e exclusão. Os dados apontaram que nenhum dos estudos apresentaram as definições de vídeo e filme evidenciando uma lacuna neste campo. Contudo, todas as pesquisas apontaram que para construção de materiais audiovisuais é necessário considerar aspectos metodológicos específicos para este público. A partir disso, foi possível identificar sete aspectos relevantes nesse processo. Por fim, constatou-se que há uma escassez de produções acadêmicas que englobam a temática de conteúdos audiovisuais criados pelos seniores.</p>	<p>SLODKOWSKI, B. K. .; AKAZAKI, J. . M. .; MACHADO, L. R.; BEHAR, P. A. . Produção de conteúdos audiovisuais por idosos: uma revisão sistemática da literatura. Debates em Educação, [S. l.], v. 14, n. 35, p. 375–394, 2022. DOI: 10.28998/2175-6600.2022v14n35p375-394. Disponível em: https://www.seer.ufal.br/index.php/debateseducacao/article/view/12780. Acesso em: 8 out. 2022.</p>
P14	2021	Resumo	Publicado	-	<p>Os aspectos socioafetivos do aluno e a recomendação de estratégias pedagógicas</p>	<p>BARVINSKI, C.A.; SLODKOWSKI, B.K.; AKAZAKI, J.M.; MACHADO, L.R.; LONGHI, M.T.; BEHAR, P.A. OS ASPECTOS SOCIOAFETIVOS DO ALUNO E A RECOMENDAÇÃO DE ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICAS. In: OSÓRIO, A.J.; GOMES, M.G.; RAMOS, A.; VALENTE, A.L. (Org). Challenges 2021, Desafios do Digital: Livro de Resumos. Universidade do Minho. Centro de Competência. Braga,</p>

						Portugal. P.51-52.2021.
P15	2022	Resumo	Publicado	-	CineSênior: stop motion films created by the older person.	SLODKOWSKI, B. K.; MACHADO, LETICIA ROCHA ; BEHAR, PATRICIA ALEJANDRA. CineSênior: stop motion films created by the older person. In: 13th World Conference of Gerontechnology, 2022, Daegu. Gerontechnology. Daegu: journal of the International Society for Gerontechnology , 2022. v. 21. p. 560-560.
P16	2022	Artigo	Submetido	A3	Arquitetura Pedagógica com foco na Autoria Digital de idosos: um olhar sobre a aprendizagem criativa	Ainda não disponível.
P17	2022	Livro	Publicado	-	Recomendação de conteúdo para qualificação da escrita no ensino superior	LORANDI, A. ; RODRIGUES, A. G. ; SLODKOWSKI, B. K. ; SILVA, D. L. ; INACIO, F. F. ; GUIZZO, M. A. R. ; BEHAR, P. A.Recomendação de conteúdo para qualificação da escrita no ensino superior. 1. ed. Porto Alegre: UFRGS, 2022. v. 1. 80p.
P18	2022	Resumo	Prelo	-	Artist by technology: experiences of mature and older adults in Brazil during the pandemy	Ainda não disponível.
P19	2022	Artigo	Prelo	-	Estratégias pedagógicas na educação a distância para cybersêniores multiplicadores de saberes: uma experiência durante a COVID-19	Ainda não disponível.
P20	2022	Artigo	Submetido	A1	Competências Socioafetivas na EaD: a construção de filmes em <i>stop motion</i> por idosos	Ainda não disponível.

Fonte: a autora (2022)