

**INÊS SANTOS MOURA & VANIA BALDI**

ines.santus@gmail.com; vbaldi@ua.pt

DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO E ARTE, UNIVERSIDADE DE AVEIRO

## **OLHARES SONHADORES PARA UMA LITERACIA EM DESENVOLVIMENTO**

### **RESUMO**

A presente investigação tem como objetivo desafiar práticas de uso criativo e responsável das novas tecnologias da comunicação na Escola Básica do Bairro de S. Tomé (Paranhos-Porto). Nesse sentido, promovem-se atividades para consciencializar as crianças das potencialidades e dos funcionamentos deste conjunto de linguagens de expressão, partilha e aprendizagem. Pretende-se também dar a conhecer a tecnologia e a literacia hipermédia como uma forma de reflexão sobre si próprios e de intervenção no tecido da comunidade onde atua. Através de uma oficina de Fotografia e Cinema de Animação, seis crianças do 2.º ano da EB /JI de S. Tomé puderam compreender a evolução do Cinema de Animação e da Fotografia, utilizar e experimentar diversos equipamentos audiovisuais e, por fim, criar um filme em conjunto. O presente artigo reflete sobre as competências desenvolvidas por parte das crianças e sobre outros possíveis resultados que uma oficina deste tipo pode proporcionar.

### **PALAVRAS-CHAVE**

Arte audiovisual; criatividade; educação; tecnologias da comunicação;  
infância

---

### **INTRODUÇÃO**

O projeto de investigação “Olhares Sonhadores”<sup>1</sup> visa promover o contacto, por parte de um grupo de crianças da Escola Básica do Bairro de S. Tomé situada em Paranhos-Porto, com as tecnologias da comunicação audiovisual. O intuito da experiência é aquele de aproximar e sensibilizar

---

<sup>1</sup> Página de Facebook: <https://www.facebook.com/olharessonhadores>; página de Twitter: <https://twitter.com/OlharesS>

as crianças com uma faceta da tecnologia geralmente descuidada, uma vez que esta costuma ser apresentada e rececionada mais numa perspetiva de entretenimento e consumo, que a enfatiza como *fim em si* e não como *meio* e alavanca para experiências intersubjetivas. Deseja-se favorecer, assim, um olhar diferente sobre os dispositivos tecnológicos e, ao mesmo tempo, um interesse para práticas criativas e autorrepresentativas através destes mesmos dispositivos.

Outro propósito do presente estudo é, então, o de auxiliar as crianças a contar a sua vida no bairro e na escola de S. Tomé, a forma como se relacionam com o seu contexto de proximidade e como veem o mundo. Desta forma, tenciona-se dar-lhes visibilidade e “voz”, uma vez que geralmente são considerados *objetos* de representação e não *sujeitos* ou *atores* da representação. Portanto, pretende-se obter a participação e colaboração ativa das crianças na realização do respetivo trabalho. Colaborando, as crianças terão a oportunidade de simultaneamente serem protagonistas.

De forma a estimular a criatividade, a conscientização sobre as novas tecnologias da comunicação e a expressão artística, desenvolveu-se uma primeira oficina de fotografia e cinema de animação com seis crianças do 2.º ano de escolaridade, com idades compreendidas entre os 7 e os 8 anos. A respetiva atividade decorreu na biblioteca da escola.

A oficina decorreu em três sessões durante o mês de fevereiro de 2015, cada uma com uma duração de cerca de 2 horas e 30 minutos. No ateliê artístico foram introduzidos conteúdos teórico-práticos relacionados com a área audiovisual, tendo como objetivo a aquisição de conhecimento, por parte das crianças, para a exploração e manipulação do equipamento tecnológico audiovisual em prol da concretização de um filme coletivo.

## **METODOLOGIA: CONTEÚDOS E ESTRUTURA DA OFICINA DE FOTOGRAFIA E CINEMA DE ANIMAÇÃO**

De seguida vão-se apresentar, em forma de tópicos, os conteúdos programáticos e a estrutura da oficina de Fotografia e Cinema de Animação. A seguir de tal descrição implementar-se-á uma reflexão fundamentada sobre a metodologia indicada nas suas diferentes fases.

- **Sessão 1:**
  - Breve introdução ao tema e aos objetivos da oficina;

- Demonstração dos brinquedos óticos: o taumatrópio e o *flipbook* (ou cinema de bolso);
- Cada criança teve a oportunidade de construir os seus brinquedos óticos, começando pelo taumatrópio e depois o *flipbook*. A criação destes objetos permitiu estabelecer uma relação com as origens do cinema de animação;
- As crianças também tiveram a oportunidade de visualizar três pequenos filmes, que utilizavam as técnicas de animação de *pixilação* e *stop motion*. Com o visionamento das curtas-metragens de animação foi possível introduzir os conceitos acima mencionados e explicar quais as diferenças entre ambos;
- Relativamente à fotografia, foi mencionado e esclarecido o termo *enquadramento*, recorrendo a uma abordagem mais lúdica através da utilização de uma figura desenhada chamada “Sr. Enquadramento”, que mostra as várias escalas de planos (plano de pé, grande plano...).



Figura 1: As crianças a criarem os taumatrópios

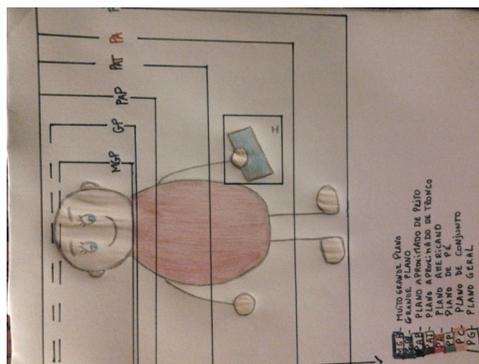


Figura 2: O “Sr. Enquadramento” e as diversas escalas de planos

- **Sessão 2:**
  - Breve revisão do que foi tratado no último encontro;
  - As crianças tiveram a oportunidade de lidar com o equipamento audiovisual – a câmara fotográfica, o monitor, o cabo disparador, o monopé e a claquete, para a concretização de um exercício fotográfico. O objetivo do trabalho foi fotografar um/a colega escolhendo uma escala de plano, como por exemplo, o *plano de pé*;
  - Conversa com as crianças sobre as funções de alguns membros da equipa técnica. Para isso, foram reveladas figuras desenhadas em papel com elementos/objetos identificativos do respetivo cargo;
  - Criação da história e das respetivas personagens. Definição das funções que cada criança iria desempenhar para a concretização do filme.



Figura 3: As crianças a executarem um PAT  
(Plano Aproximado de Tronco)



Figura 4: Desenho do cargo de Realizador(a)

- **Sessão 3:**
  - Breve revisão dos conceitos abordados no último encontro;
  - Conversa com o grupo sobre as motivações de quem concebe filmes e qual a importância dos mesmos;
  - Foi também questionado às crianças se estas já tinham experienciado fotografar com uma câmara fotográfica, um telemóvel ou outro dispositivo eletrónico. No seguimento deste diálogo, o grupo foi também inquirido se já tinha utilizado um computador para executar algum tipo de tarefa. Todas as crianças afirmaram já terem fotografado, mas em relação ao uso do computador apenas duas confirmaram um contacto mais próximo com o respetivo;
  - As crianças tiveram oportunidade de verificar todo o equipamento necessário à concretização do filme e relembrar a respetiva técnica de animação – a *pixilação*. Em seguida, iniciaram-se as filmagens das duas cenas planeadas;
  - Concretização prática da história elaborada no último encontro, seguindo-se a captura e a edição do filme coletivo.



Figura 5: A equipa a preparar-se para fotografar a cena 1



Figura 6: Set de filmagens

As sessões de trabalho aqui apresentadas foram planeadas de modo a que existisse uma distribuição equilibrada entre os conteúdos teóricos e os assuntos práticos. Os participantes da atividade tiveram a oportunidade de compreender as origens do cinema de animação, através da concretização dos brinquedos óticos e das técnicas de animação mais recentes, como é o caso do *stop motion*.

De facto, é possível usar a imagem animada para estabelecer uma relação de continuidade na evolução do esquema técnico, dispositivos e funcionalidades, a partir da mão que utiliza uma ferramenta simples, como o lápis ou a tesoura, até ao registo, processamento e reprodução digitais, passando pelo brinquedo óptico e pelo registo/projecção óptico-químico-mecânicos da película. (Graça, 2008, parágrafo 29)

Os jogos óticos também foram importantes para mostrar às crianças as diferenças entre o processo da imagem em movimento em relação ao da imagem fixa (Alvarado, Galán, Álvarez, & Carrero, 2010).

A nível teórico foi também relevante ensinar ao grupo as várias escalas de plano/enquadramento, tal como referem as autoras Alvarado, Galán, Álvarez e Carrero: “fazer a composição é organizar os elementos que formam a imagem em sua totalidade. Olhar pelo visor de uma máquina obriga de algum modo a selecionar elementos, a cuidar dos vazios e a direccionar a visão para o mais importante” (Alvarado et al., 2010, p. 70).

De forma lúdica, através de figuras desenhadas em papel, as crianças puderam observar e obter conhecimento sobre os vários cargos e respetivas funções da equipa técnica de um filme. Outro aspeto pertinente abordado ao nível teórico foi a forma como os equipamentos deveriam ser tratados e manipulados. As crianças foram instruídas e sensibilizadas para saberem utilizar e cuidar/ tratar de maneira correta e responsável o material audiovisual. Este material técnico apresenta-se assim como um instrumento moldável, que deve ser conhecido nas suas potencialidades e limites para o tornar desafiante e criativo. Nesse sentido, tentou-se operacionalizar o convite hermenêutico e prático presente na *Filosofia da fotografia* de Vilém Flusser (1985) (cuja o título original no Brasil é mais emblemático: *A filosofia da caixa preta*), isso é, a tentativa de transformar os programas internos aos aparelhos tecnológicos (os *softwares*) num exercício de apropriação subjetiva de expressão livre.

A história para o filme coletivo surgiu da partilha de ideias e conversa entre o grupo de crianças e a formadora. As crianças foram incentivadas

a criar e a representar para a câmara uma situação que já tinham vivido e experienciado, procurando assim uma narrativa que fosse comum às experiências do respetivo grupo. “Assim, por ser dinâmico e multissensorial o universo dos jovens, o trabalho com imagens dos meios tecnológicos de informação e comunicação possibilita-lhes a gratificação sensorial, visual e auditiva, permitindo-lhes que estabeleçam associações entre fatos e vivências” (Porto, 2006, p. 55).

O grupo teve a oportunidade de produzir e representar, através das tecnologias da comunicação audiovisual, aspetos da sua própria vivência, tornando-se assim autor, participativo e interveniente, na realidade retratada. Face à possibilidade de contarem as suas próprias histórias, as crianças transformam-se em sujeitos culturais tal como referem as autoras Arrelaro, Machado e Wiggers (2014, p.3): “Para Girardello (2005) as crianças aprendem a tecer narrativamente suas experiências por meio das histórias lidas, ouvidas, e contadas livremente. Ao ouvir suas próprias histórias sendo contadas, vão-se constituindo como sujeitos culturais”.

### **COMPETÊNCIAS TRABALHADAS E ANÁLISE DOS POSSÍVEIS RESULTADOS DA OFICINA DE FOTOGRAFIA E CINEMA DE ANIMAÇÃO**

No que diz respeito à criação dos brinquedos óticos, foram utilizados vários materiais, tais como papel, lápis de cor e fios de lã. Relativamente às atividades de conceção do filme coletivo e da técnica de animação de pixilação, as crianças puderam usar uma câmara fotográfica, um monopé, uma claquete, um monitor e um cabo disparador.

Em consideração à edição do filme, foi utilizado um computador com acesso ao programa *Windows Movie Maker*.



Figura 7: O grupo no momento da captura e edição do filme no computador

A proximidade com a arte audiovisual permite o desenvolvimento de diversas competências. Tal como refere a autora Marina Estela Graça (2008), a produção de filmes potencia as capacidades sociais, artísticas e tecnológicas das crianças. A oficina de Fotografia e Cinema de Animação teve como objetivos a fomentação e estimulação dessas respetivas aptidões. As competências sociais foram estimuladas através do trabalho em equipa em vista à concretização de um filme, trabalhando desta forma as relações interpessoais e aspetos relacionados com as responsabilidades, direitos e deveres de cada elemento do grupo (Graça, 2008).

Ao longo das sessões de trabalho, as crianças também puderam adquirir competências básicas ao nível da utilização da tecnologia audiovisual. A propósito dos meios audiovisuais a autora Ana Duarte comenta que “as crianças veem os meios audiovisuais como objetos lúdicos que lhes dão prazer para os utilizarem individualmente ou em grupo, e estes podem ser vistos como meios de transmissão de saberes e culturas” (Duarte, 2012, p. 5). Os conhecimentos tecnológicos foram alcançados através da experimentação e manipulação dos diversos equipamentos audiovisuais, como é o caso da câmara fotográfica, e da execução de exercícios específicos. “O processo de realização de filmes com imagens animadas é tecnológico: exige a utilização de procedimentos suportados por máquinas de estirpe diversa (mecânicos, digitais, etc.)” (Graça, 2008, parágrafo 29). Relativamente à interação das crianças com a tecnologia, os autores Fantin e Rivoltella (2010) comentam que:

Afinal, diferentes pesquisas (Flores, 2006; Rivoltella, 2006; Morduchowicz 2008) demonstram que o grande interesse das crianças pela Internet e pelas mídias eletrônicas não é só “interagir com o computador”, e sim a interação com outras crianças, através da tecnologia, pois o que interessa são os vínculos e não a interatividade em si. (Fantin & Rivoltella, 2010, p. 96).

A sensibilidade e a expressão artística foram trabalhadas e despertadas através do visionamento de filmes com as técnicas de animação estudadas e em conversas com o grupo sobre a importância dos filmes. “O filme animado será tanto mais interessante quanto mais autênticas forem as substâncias e formas de expressão e de conteúdo envolvidas” (Graça, 2008, parágrafo 34).

A oficina artística igualmente proporcionou ao grupo a aquisição de competências ao nível das ferramentas digitais. A proximidade com as tecnologias de comunicação é um fator essencial na atual sociedade, tal como refere a autora Graça (2008):

As ferramentas digitais fazem parte do nosso quotidiano. Quer queiramos quer não, a literacia digital é já imprescindível a fim de termos um papel activo na comunidade. Mais vale adquiri-la de forma divertida, criativa e funcional no contexto das nossas práticas comuns, tal como as metodologias da realização de documentos em imagem animada o permitem. (Graça, 2008, parágrafo 30)

Ainda relativamente à utilização dos media por parte das crianças, as autoras Arrelaro et al. (2014, p. 8) comentam que: “cabe acrescentar ainda a relevância que a mídia vem exercendo na educação das crianças de hoje. Diversos autores concordam que a mídia é um componente dominante da cultura infantil contemporânea (Fantin; Girardello, 2008; Belloni, 2010)”.

No que concerne ao processo de trabalho com as crianças, a autora Graça (2008) refere o seguinte:

Contudo, porque se trata também de construir um processo de trabalho com crianças em meio escolar, este deve apoiar-se no desenvolvimento de um modelo flexível de cooperação, na obtenção e partilha de conhecimentos entre alunos e na criação de um espaço de cumplicidades e de afectos. (Graça, 2008, parágrafo 32)

De um modo geral, as crianças envolveram-se nesta primeira oficina de Fotografia e Cinema de Animação de forma positiva, empenhando-se e participando ativamente na concretização das várias tarefas. O grupo participante conseguiu revelar alguma criatividade na partilha de ideias e na realização dos exercícios. No final da oficina, mostravam indicações de satisfatória destreza e manuseamento do equipamento audiovisual e de consciência sobre o próprio potencial criativo.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Um dos benefícios proporcionados pela oficina de Fotografia e Cinema de Animação foi a exploração de novas formas de comunicação além da oral e da escrita, tal como escreve a autora Tania Porto (2006, p. 50), “a incorporação dos meios de comunicação e das linguagens culturais faz com que se desloque a questão da linguagem para além dos códigos escrito e oral que vêm ocupando os professores da escola básica”. A autora Ana Duarte (2012) igualmente comenta a relevância das novas tecnologias da comunicação para o incentivo de novas formas de expressão:

É importante referir que não é só a linguagem oral e a abordagem à escrita que são importantes e que merecem mais atenção na educação pré-escolar. Assim sendo verifica-se que as novas tecnologias de informação e comunicação são uma ferramenta de apoio às diferentes formas de expressão, com a qual as crianças têm contacto todos os dias. (Duarte, 2012, p. 5)

As atividades desenvolvidas com as crianças proporcionaram mais conhecimento relativo às formas de utilização e aplicação das tecnologias da comunicação. A oficina prática e o uso das tecnologias artísticas e de comunicação ofereceram a possibilidade de experimentar novas formas de ensino/aprendizagem informais, proporcionando novas formas de literacia criativa e de partilha entre os participantes.

Enfim, parece lugar comum afirmar que a escola não pode deixar de pensar a relação das crianças com as tecnologias justamente pela possibilidade de refletir, desconstruir e descondicionar esta relação, visto que seus usos podem ser redimensionados e suas interações podem ser mais ativas e interativas, consentindo a possibilidade de as crianças se comunicarem a partir de um modo mais reflexivo. (Fantin & Rivoltella, 2010, p. 96).

No final das sessões de trabalho, as crianças encontraram-se mais sensibilizadas para a utilização das novas tecnologias de comunicação de um modo criativo e colaborativo. A oficina de Cinema de Animação e Fotografia forneceu conhecimento a nível técnico e estético sobre a criação de um filme, impulsionou a sensibilidade, a criatividade e a formação do “olhar” das crianças, desafiando confiança na própria capacidade comunicativa. A propósito das vantagens da produção de filmes por parte das crianças, as autoras Arrelaro, Machado e Wiggers referem que:

Sob essa perspectiva, brincar de produzir vídeos possibilita ampliar o imaginário infantil e revivê-lo posteriormente, além de evidenciar o protagonismo de crianças na produção, atuação e consumo das mídias. As crianças produzem sentido a partir das situações observadas em seus cotidianos e se apropriam das narrativas a que têm acesso, como da televisão, computador, histórias contadas e livros. (Arrelaro et al., 2014, p. 8)

No entanto, será essencial continuar a desenvolver um trabalho no sentido de que as crianças reconheçam a expressão artística, neste caso

a linguagem do audiovisual, como uma forma de comunicação dos seus pensamentos e reivindicação dos seus desejos. Ademais, pode-se acrescentar que tal reivindicação possa atingir também o bom uso das novas tecnologias, envolver-se num processo de auto-eco-construção (diria Edgar Morin) onde os *news media* são parte (e não os únicos protagonistas) dessa ecologia dinâmica.

No que diz respeito ao potencial das novas tecnologias da comunicação para as crianças, Raquel Cunha (2011) redige:

As novas tecnologias podem potencializar o poder de crianças e jovens. O acesso a tais meios cria uma nova perspectiva, mas, por outro lado, pensamos a respeito daquilo que eles sabem sobre estes meios e o que estão a fazer com eles. Estes meios têm um potencial democratizante de questionamento, se cumprirão ou não o seu papel dependerá de muitos outros factores. (Cunha, 2011, p. 8)

Seguindo as reflexões da autora Raquel Cunha (2011), será principal continuar a sensibilizar as escolas e as crianças para, através de outras novas oficinas, a utilização das novas tecnologias de comunicação de um modo consciente, criativo e responsável.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alvarado, M. d., Galán, V. G., Álvarez, I. G., & Carrero, J. S. (2010). Fotografia criativa para as crianças: a alfabetização audiovisual através da fotografia. *Comunicação & Educação*, 15(3), 67-80.
- Arrelaro, J. S., Machado, S. d., & Wiggers, I. D. (2014, novembro). *Videos de uma criança produtora: uma brincadeira audiovisual*. Comunicação apresentada no Congresso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación. Buenos Aires, Argentina.
- Cunha, R. P. (2011). *Educação Audiovisual, Culturas e Participação Digital de Crianças e Jovens*. Tese de Doutoramento, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas. Lisboa: Universidade Nova de Lisboa, Lisboa, Portugal.
- Duarte, A. L. (2012). *O Contributo das Novas Tecnologias de Informação e Comunicação na Educação Pré-Escolar*. Dissertação de Mestrado, Escola Superior de Educação, Instituto Politécnico de Beja, Beja, Portugal.
- Fantin, M. & Rivoltella, P. C. (2010). Crianças Na Era Digital: Desafios da Comunicação e da Educação. *REU*, 36(1), 89-104.

- Flusser, V. (1985). *A filosofia da caixa preta*. Editora Hucitec, São Paulo.
- Graça, M. E. (2008). Imagens animadas realizadas por crianças na sala de aula: motivação, literacia e criatividade n.º 2. *Convergências*, 12. Acedido em <http://convergencias.esart.ipcb.pt/artigo.php?id=36>
- Porto, T. M. (2006). As tecnologias de comunicação e informação na escola; relações possíveis... relações construídas . *Revista Brasileira de Educação*, 11(31), 43-57.