

PAULO OLIVEIRA FERNANDES & JOSÉ ALBERTO RODRIGUES

paulo.fernandes@cinanima.pt; jarodrigues@cinanima.pt

**CINANIMA – FESTIVAL INTERNACIONAL DE CINEMA DE ANIMAÇÃO DE ESPINHO,
I2ADS – INSTITUTO DE INVESTIGAÇÃO DE ARTE E DESIGN E SOCIEDADE /
CINANIMA – FESTIVAL INTERNACIONAL DE CINEMA DE ANIMAÇÃO DE ESPINHO**

CRIANÇAS PRIME1Rº – O CINEMA DE ANIMAÇÃO NO 1.º CICLO DO ENSINO BÁSICO

RESUMO

O presente artigo apresenta e expõe o trabalho desenvolvido pelo programa Crianças Prime1rº no ano letivo 2015/2016, no qual participaram 139 crianças de sete escolas básicas do primeiro ciclo de Espinho. O Crianças Prime1rº é uma iniciativa do Serviço Educativo CINANIMA – Festival Internacional de Cinema de Animação de Espinho, com o apoio do Plano Nacional de Cinema (PNC), dirigido a crianças do 1.º ciclo do Ensino Básico (CEB) com a finalidade de realizar filmes de animação em contexto educativo.

O programa assenta na coadjuvação curricular; numa gestão flexível e transdisciplinar do currículo do 1.º CEB; em preocupações educativas e sociais; e na mobilização do cinema de animação pelo seu potencial pedagógico no desenvolvimento de estratégias pedagógicas diferenciadas e apelativas.

Como metodologia exploramos uma pedagogia de projeto promovendo a investigação, o questionamento do meio e a didática da imagem animada como forma de expressão. A nossa experiência diz-nos que o desenvolvimento de projetos em torno da animação de imagens tem demonstrado ser uma atividade propiciadora de aprendizagens significativas. Enquanto área multidisciplinar, o cinema de animação associa potencialidades expressivas e comunicacionais promovendo o desenvolvimento cognitivo. Deste modo, o programa Crianças Prime1rº parte do currículo do 1.º CEB, ocupando espaços multidisciplinares e trabalhando nas fronteiras dessas disciplinas.

O tema “Espinho: História, cultura, tradições e personalidades” permitiu aos alunos o estudo dos vários conteúdos ligados ao conhecimento histórico e cultural da sua região, abrindo simultaneamente possibilidades para narrativas originais. O resultado desse processo traduziu-se num filme de animação. No final do ano letivo os filmes foram exibidos à comunidade escolar e posteriormente numa sessão especial na 41.ª edição do CINANIMA. Foi também editado um DVD e oferecido a todos os participantes e às escolas que integram o PNC. Atualmente estão a percorrer o caminho de apresentação pública nos festivais de cinema da especialidade.

PALAVRAS-CHAVE

Educação; projeto; cinema de animação

INTRODUÇÃO

O CINANIMA — Festival Internacional de Cinema de Animação de Espinho — é um espaço privilegiado de encontros e partilha da linguagem do cinema de animação. Desde 1976 que o CINANIMA exhibe ininterruptamente o que de melhor se fez na animação e é ponto de encontro dos maiores nomes da animação mundial. Trata-se de um dos festivais de cinema de animação mais antigos e conceituado da Europa e do Mundo.

Na génese do CINANIMA está uma forte vertente formativa que marcou e continua a marcar o percurso de muitos animadores e realizadores, nacionais e internacionais. Desde as primeiras oficinas de Gaston Roch, às famosas “animatonas” (maratonas de animação) de Abi Feijó e de André Lulec, passando pelos *workshops* da década de 2000, muitas foram as iniciativas formativas do festival, para interessados e iniciantes do percurso da animação profissional. Na década de 1990 assistiu-se à colaboração com as escolas locais com a realização de oficinas de carácter pedagógico, sob a orientação de nomes maiores da animação tais como Jean Luc Slock, Jaroslav Baran, Wilson Lazaretti, Monique Renault, Fernando Galrito, José Miguel Ribeiro, Fernando Saraiva, entre muitos outros.

A criação de um Serviço Educativo que alargasse a ação formativa e o fizesse continuamente com atividades sustentadas ao longo do ano começou a ganhar forma a partir da década de 2010. Surgem nesta fase algumas oficinas de animação, realizadas fora das datas do festival, com a produção dos filmes *O gato e o escuro* (2010), *O macaquinho de nariz branco* (2012) e *o Lobo bobo* (2015).

Em 2014, com o apoio institucional do Plano Nacional de Cinema (PNC) da Direção-Geral de Educação (DGE), torna-se formalmente possível a criação do Serviço Educativo CINANIMA. Inicia-se nessa altura a construção de um programa educativo destinado às escolas do Ensino Básico e Secundário, a nível nacional, das quais destacamos: o programa CINANIMA JÚNIOR — sessões de cinema de animação para todos os ciclos de ensino; o programa OFICINA ANIMA — Oficinas de Animação destinadas a alunos de todos os níveis de ensino; e o programa CRIANÇAS PRIME1Rº (Figura 1), para a realização de filmes de animação com crianças do 1.º CEB.



Figura 1: Logótipo do programa CRIANÇAS PRIME1Rº criado por Dino Vázquez

Nos capítulos seguintes apresentaremos o programa Crianças Prime1rº através da exposição de todo o processo de desenvolvimento do trabalho realizado nas escolas, estruturados a partir de uma metodologia de projeto e da didática da imagem animada para a realização das diferentes etapas de realização do filme de animação (Figura 2).

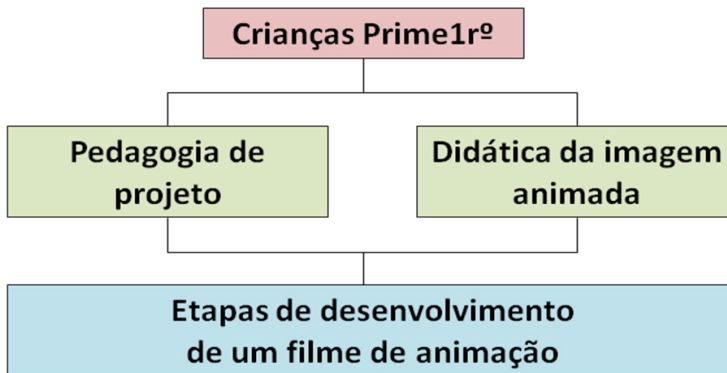


Figura 2: Estrutura conceitual do Crianças Prime1rº

METODOLOGIA DO PROGRAMA CRIANÇAS PRIME1Rº

O desenvolvimento de uma prática educativa através da metodologia de projeto significa a preocupação dos professores em construir aprendizagens significativas aos seus alunos, isto é, portadoras de um sentido para a criança. No campo da educação a metodologia de projeto é normalmente entendida como a organização do processo de ensino e de aprendizagem em torno de atividades práticas significantes. A sua origem remonta ao início do século XX, através da tese *The Project Method*, originalmente publicada em 1918 por Kilpatrick (2008), onde defende o conceito de projeto enquanto método pedagógico, em alternativa a um ensino transmissivo. Esta conceção relaciona-se com a teoria da experiência de Dewey (2005), na qual as crianças adquirem o conhecimento resolvendo questões práticas em situações sociais. Para o Método de Projeto a essência está no “ato intencional” que conduz o aluno a uma predisposição para agir, ou seja, a motivação.

Esta conceção progressista da educação tem-se mantido presente nos discursos educativos, convivendo e disputando o espaço pedagógico com outras conceções mais conservadoras, defensoras de um ensino mais transmissivo. No entanto, nas últimas décadas, tem reaparecido com mais

força nas narrativas escolares tomando as designações de “Pedagogia de Projeto”, “Aprendizagem Baseada em Projetos”, “Abordagem por Projeto”, “Trabalho de Projeto” ou ainda “Projetos de Trabalho”. A diferença entre elas está na extensão e intenção que o projeto assume no currículo escolar.

Numa análise aos programas do 1.º CEB verificámos que estes implicam uma execução que possibilite aos alunos a realização de experiências de aprendizagem ativas, significativas, diversificadas, integradas e socializadoras que garantam o sucesso escolar de cada aluno. Estes princípios requerem da parte do professor a “mobilização de estratégias e atitudes consequentes” (DEB, 2004, pp. 23-24). Além disso o sistema vigente de monodocência visa assegurar uma continuidade pedagógica do currículo, isto é, que este funcione como um todo coerente e transdisciplinar e não como um conjunto de disciplinas fechadas em si mesmo. Neste sentido promove uma gestão articulada do currículo em que as diferentes áreas do saber se contaminam e se complementam, funcionando como um sistema de vasos comunicantes no qual se enquadra a pedagogia de projeto.

A DIDÁTICA DA IMAGEM ANIMADA

O cinema de animação provoca consensualmente um fascínio e uma familiaridade sobre as crianças, remetendo-as para o mundo da magia, da imaginação e do brincar. Estabelece-se à partida uma ligação afetiva que facilita a sua atenção para os processos de ensino e de aprendizagem. É nossa intenção aproveitar estes estímulos, enquanto potencial educativo, para construir uma estratégia que consiga fomentar em cada aluno a capacidade para desenvolver aprendizagens dentro de um espaço motivador, participativo e colaborativo. Consideramos aqui o cinema de animação como um veículo de comunicação, que segundo Fernandes e Rodrigues (2011), possibilita ao aluno a construção do seu conhecimento a partir das suas interpretações e experiências, desenvolver o espírito de observação, a imaginação e o pensamento crítico.

Uma didática da imagem animada na sala de aula permite igualmente ao professor a capacidade de diversificar as suas estratégias de ensino seja na construção de novas dinâmicas de grupo ou na utilização de recursos tecnológicos que habitualmente não fazem parte do quotidiano da sala de aula (Fernandes & Rodrigues, 2011).

O cinema de animação tem uma linguagem própria, que é ao mesmo tempo: estética; tecnológica; científica; histórica; narrativa; audiovisual, entre muitas outras. Trata-se, portanto, de uma linguagem multidisciplinar

que atua nas fronteiras de várias áreas do saber e que no currículo escolar do 1.º CEB se traduz na presença em Português, Matemática, Estudo do Meio; e Expressões. Neste sentido, a utilização de uma didática da animação de imagens promove uma melhor compreensão dos conteúdos escolares, a sua integração de forma ativa, significativa, diversificada, integrada e socializadora, resultando na obtenção de melhores resultados.

Algumas entidades nacionais e internacionais têm vindo a trabalhar, com muito sucesso, nesta área. Em Portugal destacamos o trabalho que está a ser realizado pela ANILUPA – Centro Lúdico da Imagem Animada da Associação de Ludotecas do Porto, pelo Fernando Saraiva e sua equipa, que tem vindo desde 1990 a desenvolver projetos em cinema de animação dirigidos a todo o tipo de público, entre eles as crianças, “acreditando no cinema de animação enquanto área multidisciplinar, congregadora de potencialidades expressivas e comunicacionais, promotora de processos de desenvolvimento diversos”¹.

Em 1998 a ANILUPA cria o Centro Lúdico da Imagem Animada, CLIA-ANILUPA, que integra o estúdio e amplia o seu campo de atuação, tornando-se num espaço que privilegia a exploração lúdica da imagem animada. Para além destas atividades, tem colocado em prática novas dinâmicas que visam a aproximação da população, parcerias e o trabalho em rede com outras instituições, integrando-se no circuito cultural e educativo da área metropolitana do Porto. Muitos dos trabalhos em cinema de animação da ANILUPA têm tido um grande reconhecimento internacional com prémios em festival de referência.

No caso internacional referenciamos o exemplo da produtora Camera-etc, na Bélgica, atualmente dirigida por Jean-Luc Slock. Criada em 1979, organiza *workshops* criativos para crianças, jovens e adultos na Bélgica e noutros países. Segundo a Camera-etc, os filmes de animação são uma forte ferramenta sociocultural que permite aos participantes encontrar novos meios de expressão. Entre os seus objetivos, a Camera-etc tem em vista a promoção do património cultural e o apoio à criação de filmes, incentivando todos a aprender e disseminar a linguagem audiovisual. Para isso, proporciona ao público os meios para decodificar a linguagem audiovisual, incentiva a expressão e a criatividade de cada indivíduo através da realização de filmes, promove a formação para o desenvolvimento e sensibiliza o público para temas específicos para estimular o exercício de uma cidadania responsável. Este objetivo perseguido através da organização de cursos e

¹ Retirado de <http://www.associacaodeludotecasdoporto.pt/page13.html>

workshops de férias, parcerias com escolas, associações, centros culturais, parceiros internacionais de formação e produção de filmes. A sua metodologia assenta num verdadeiro projeto de grupo em que a realização de um filme de animação chama a si um conjunto completo de conhecimentos, *know-how* e habilidades sociais numa experiência de aprendizagem divertida e prática que contribui para a educação e cidadania. Coordena *workshops* em escolas primárias e secundárias durante 10 dias de trabalho com os formadores da Camera-etc, no qual os alunos (normalmente uma turma) fazem um filme de animação, descobrindo, assim, cada passo do processo cinematográfico: escrever o argumento, fazer os personagens e o cenário, Som (vozes, efeitos sonoros e música). Geralmente a sequência das oficinas é: dia 1 – Apresentação do tema e introdução aos filmes de animação; dia 2 – Criação do argumento e do *storyboard*; dias 3 a 7 – Criação dos personagens e do cenário, fotografando quadro a quadro. A edição é realizada por animadores no estúdio Camera-etc; dias 8 e 9 – som, efeitos sonoros, diálogos, música. A mistura do som é feita por animadores no estúdio Camera-etc e finalmente no dia 10 – Exibição do filme e avaliação do trabalho realizado (Camera-etc, n.d.).

O desenvolvimento destes projetos mostra-nos que a didática da imagem animada nas escolas é uma realidade mundial e que tem crescido nas últimas décadas, que segundo Fernandes, Rodrigues e Cruz (2012), decorre também da democratização no acesso às tecnologias de informação e comunicação, que nos permite a realização de filmes de animação pela facilidade no acesso e utilização de computadores, dispositivos de captura e edição de imagem e som.

APRESENTAÇÃO DO CRIANÇAS PRIME1Rº

O programa Crianças Prime1rº foi lançado no ano letivo 2015/2016 e é dirigido a todas as escolas do 1.º CEB de Espinho com o objetivo de realizar com as crianças um filme de animação. Na sua génese estão preocupações educativas e sociais que utilizam o cinema de animação pelo seu potencial pedagógico.

O Crianças Prime1rº foi concebido como um programa de coadjuvação curricular entendido como suporte e reforço interdisciplinar aos professores do 1.º CEB, mobilizando o cinema de animação para o desenvolvimento de estratégias pedagógicas diferenciadas e articuladas numa perspetiva de gestão flexível do currículo. Deste modo, o programa propõe-se ao desenvolvimento de projetos pedagógicos em cada uma das turmas,

através da exploração e questionamento do meio e utilizando a didática da imagem animada para a realização de curtas-metragens de animação. A acompanhar o programa foi realizado um curso de formação de professores, na área da didática da imagem animada e do cinema de animação, que possibilitasse aos docentes uma aproximação aos conceitos, práticas e processos que seriam implementados no decorrer do programa.

Em termos metodológicos o Crianças Prime1rº articulou-se dentro do programa do 1.º Ciclo do Ensino Básico e das suas quatro áreas do saber: Português, Matemática, Estudo do Meio e Expressões, ocupando espaços assumidamente multidisciplinares, trabalhando por isso nas fronteiras dessas disciplinas. Este esquema (Figura 3) pode ser ilustrado como uma espécie de “eixo de transmissão” colocado no centro do currículo, representado como uma área que integra as áreas do saber da Matemática, Português, Estudo do Meio e Expressões, fazendo-as mover e interagir pela sua ação.

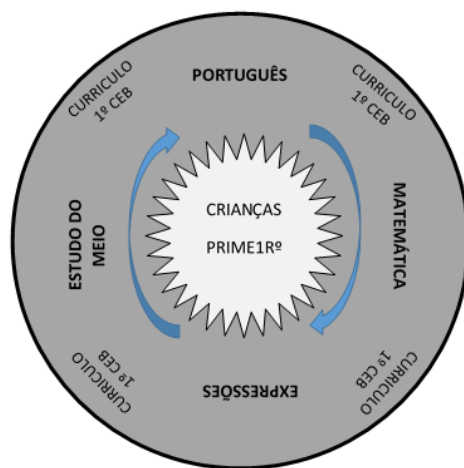


Figura 3: Esquema gráfico da articulação do programa Crianças Prime1rº com o currículo do 1.º Ciclo do Ensino Básico

O tema proposto (comum a todas as turmas) foi “Espinho: história, cultura, tradições e personalidades” permitindo aos alunos o contacto e o estudo dos vários conteúdos ligados ao conhecimento histórico e cultural da sua região, mas também abrindo possibilidades a narrativas originais.

DESENVOLVIMENTO DO PROGRAMA CRIANÇAS PRIME1Rº

O conceito de projeto implica a organização dos conhecimentos como um todo coerente, que se estrutura a partir da articulação entre os saberes das diferentes disciplinas, atuando nas suas fronteiras. Deste modo, o programa Crianças Primeir^o assume-se como uma oportunidade para a transdisciplinaridade, promovendo a integração de saberes das várias disciplinas que compõe o currículo do 1.^o Ciclo do Ensino Básico, ou seja, nasce da reflexão sobre o currículo para as atividades desenvolvidas.

No ano de arranque do projeto, 2015/2016, estiveram envolvidas 139 alunos e sete professores de sete turmas do 1.^o CEB, todas do concelho de Espinho, uma por cada escola básica (Tabela 1). A escolha das turmas envolvidas foi feita através da manifestação de interesse por parte dos professores e a escolha foi realizada internamente por cada uma das escolas.

| ESCOLA | TURMA | NÚMERO DE ALUNOS |
|--------------------------------|--------------------------------------|------------------|
| Escola Básica Espinho n.º 3 | 2. ^o ano | 24 |
| Escola Básica de Paramos | 2. ^o ano | 25 |
| Escola Básica de Guetim | 1. ^o ano | 20 |
| Escola Básica de Silvalde | 3. ^o ano | 18 |
| Escola Básica Sá Couto | 3. ^o /4. ^o ano | 10 |
| Escola Básica de Espinho n.º 2 | 3. ^o ano | 24 |
| Escola Básica de Anta | 3. ^o ano | 18 |
| Total | | 139 |

Tabela 1: Participantes do Crianças Primeir^o

Quanto à duração do programa, tivemos como referência a realização de quatro sessões de duas horas e sete sessões de cinco horas para cada turma, perfazendo um total de 43 horas distribuídas por 11 sessões. A periodicidade das sessões era a de uma vez por semana durante 11 semanas. Esta estimativa seria posteriormente acertada tendo em conta os projetos específicos de cada uma das turmas e a organização do horário das mesmas.

Desde o primeiro momento procurámos clarificar junto dos professores o posicionamento deste projeto face à organização escolar e curricular. Sabemos que o 1.^o CEB é rico no que concerne ao aparecimento de propostas de projetos provenientes de entidades externas. No entanto, muitos deles funcionam como suplementos e decorrem “de fora para dentro” do currículo, com intervenientes/formadores externos, por vezes pouco conhecedores das realidades escolares. A nossa experiência como

professores do ensino básico dá-nos um conhecimento mais informado (e formado) através da *praxis*, que nos permite uma melhor movimentação na construção de um plano de trabalho centrado no currículo deste nível de ensino, funcionando deste modo numa lógica de “dentro para fora”, isto é, do currículo para a construção das atividades, em concordância com o esquema apresentado na Figura 2.

Entre os meses de outubro e dezembro (1.^o período letivo) foram realizadas as reuniões preparatórias com os professores, para a planificação do trabalho. A primeira sessão com as turmas teve lugar durante o mês de dezembro, com o intuito de ser feita a apresentação do formador e do projeto, havendo ainda espaço para uma pequena experiência de animação. Para uma melhor operacionalização distribuíram-se as escolas pelos dois trimestres seguintes. Assim, entre os meses de janeiro, fevereiro e março, equivalente ao 2.^o período letivo, estivemos em quatro das sete escolas. Posteriormente, em março, abril e junho (3.^o período letivo) estivemos nas restantes três escolas. O formador deslocava-se a cada uma das escolas uma vez por semana e nas horas definidas, de acordo com o plano estabelecido com cada um dos professores.

O trabalho com os alunos foi organizado por quatro fases (Figura 4): 1 – Princípio da animação; 2 – Construção do argumento; 3 – Construção das personagens e cenários e captação de vozes e sonorizações; 4 – Captação de imagens *frame-by-frame*.

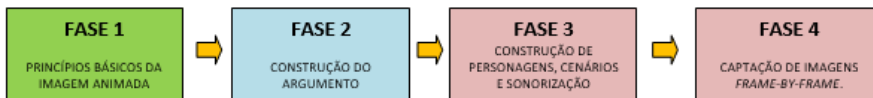


Figura 4: Fases de desenvolvimento do programa Crianças Primeir^o

A primeira fase de aproximação das crianças aos princípios da animação e motivação para o projeto onde foram explorados e construídos alguns brinquedos óticos (Figura 5). Nesta fase procurámos associar o carácter lúdico ao sistema de funcionalidades da atividade, permitindo ao aluno o desenvolvimento da mesma de forma divertida, cativando-lhe o interesse e a motivação.

Na segunda fase surgiu a exploração temática, na qual se procurou o tema a ser explorado em cada uma das turmas e que serviria posteriormente para a construção da história e do argumento para o filme. Essa construção partiu sempre dos conhecimentos e vivências das crianças. A

exploração foi feita essencialmente através do diálogo, pedindo às crianças que contassem histórias ou relatassem experiências vividas. Por vezes foram realizadas teatralizações e dramatizações de textos criados pelos alunos ou improvisações. Esta atividade era continuada pelo professor da turma nas aulas seguintes, propondo atividades de investigação, escrita criativa, composições em grupo, entre outras. Com estas propostas foram trabalhados conteúdos da disciplina de Português tais como a gramática, oralidade, a leitura e a escrita.



Figura 5: Alunos do 3.º ano da Escola Básica de Silvalde observando o zootrópio

Os temas partiram sempre do imaginário ou dos relatos das crianças, que posteriormente iam sendo aprofundadas, por exemplo com convidados que vinham à sala de aula ou em visitas de estudo (Figura 6).



Figura 6: Alunos do 3.º ano da Escola Básica Sá Couto na feira de Espinho

O desenvolvimento destas temáticas possibilitou igualmente

articulações com a disciplina de Estudo do Meio, seja pela indústria ou profissões tradicionais da região ou pelas tradições e festas locais. A construção de itinerários, inserida no programa de Estudo do Meio do 2.^o ano, ou a possibilidade da utilização dos símbolos da cidade Espinho foram outros dos pontos de partida para a construção da história. Da escrita ao desenho foi o passo seguinte, com as crianças a representarem graficamente os textos por si escritos (Figura 7). Procurámos aqui o ponto de vista das crianças, a sua interpretação e ao mesmo tempo a sua forma de expressão.



Figura 7: A praia de Espinho desenhada por um aluno 2.^o ano da Escola Básica Espinho 3

Estes desenhos foram depois a referência para o desenvolvimento dos planos e sequência utilizada nos filmes, uma vez que não foi produzido (pelo menos de forma formal) qualquer *storyboard*. Depois de construído o argumento chegamos à fase de construção das personagens (Figura 8), dos cenários e da captação de algumas vozes (narração e diálogos) e sonorizações, que foram a referência para a duração de cada cena/plano do filme. Tratou-se, portanto, de uma fase com forte presença da expressão plástica e expressão dramática.

Na sua maioria a técnica utilizada foi a de recortes animados havendo ainda alguns filmes que usaram a animação de bonecos tridimensionais ou pixilação.

Seguiu-se a quarta e última fase na qual se fizeram as captações, imagem a imagem (Figura 9). O processo de conceção de um filme de animação é demorado: para cada segundo de filme são necessárias captar, por norma, 24 imagens, embora possamos reduzir esse número para 12

imagens, captando a mesma imagem duas vezes (técnica de *double frame*). Isto implica forçosamente um elevado número de horas e um trabalho paciente e meticuloso de alteração de cada uma das imagens entre as capturas, até se ter a animação pretendida dentro do tempo estipulado. Estamos, portanto, a mobilizar o pensamento matemático necessário para a decomposição do movimento e do tempo. Para cada segundo que passa o aluno tem que dividir a animação em doze imagens diferentes, tendo em conta que o movimento não fique nem demasiado lento, nem demasiado rápido.



Figura 8: Grupo de alunos do 2.º ano da Escola Básica Espinho 3 na construção dos seus personagens para o filme *A praia de Espinho*



Figura 9: Captação de imagens por um aluno do 3.º ano da Escola Básica Paramos, para o filme *Nossa Senhora dos Altos Céus e São Mamede*

Nesta fase o trabalho foi realizado em grupos de dois alunos, numa

sala separada dos restantes. As captações das imagens devem ser realizadas num ambiente calmo para que o aluno se possa concentrar, e com grande controlo da luz para garantir a qualidade técnica do filme. O aluno (em articulação com o colega que capta a imagem através do computador) compõe as personagens e o cenário a cada imagem.

A montagem e edição de cada um dos filmes foram posteriormente feitas pelo formador do programa Crianças Prime1rº. Após a sua conclusão os filmes foram exibidos numa sessão de cinema, no final do ano letivo, para os alunos, professores e restantes intervenientes no processo.

CONCLUSÃO DO PROCESSO E CONSIDERAÇÕES FINAIS

A 6 de novembro de 2016 foram realizadas mais duas sessões de cinema com os filmes realizados, desta vez abertas a toda comunidade educativa, em particular com os pais e encarregados de educação das crianças. Nessa sessão foram ainda entregues, a cada um dos alunos, o DVD Crianças Prime1rº 2016, editado pelo Serviço Educativo CINANIMA (Figura 10). Estes DVD foram posteriormente distribuídos por todas as escolas que integram o Plano Nacional de Cinema, acompanhados de um folheto de enquadramento da iniciativa.



Figura 10: DVD Crianças Prime1rº 2016

Todos os filmes realizados foram também submetidos a concursos de cinema da especialidade e mostras de projetos e práticas educativas, tendo o filme *A praia de Espinho*, realizado pelos alunos do 2.º ano da Escola Básica de Espinho n.º 3 sido selecionado para o Festival *IndieJunior Allianz*

– 1.^o Festival Internacional de Cinema Infantil e Juvenil do Porto, para o Festival Internacional de cinema de animação do Brasil – ANIMA MUNDI e obtido um 2.^o lugar na categoria melhor vídeo realizado por alunos do 1.^o e 2.^o anos do concurso Conta-me uma história, organizado pela Equipa de Recursos e Tecnologias Educativas (ERTE) da DGE. Também o filme *O pirolito*, realizado pelos alunos do 1.^o ano da escola Básica de Guetim foi selecionado para o festival AÇÃO 03 – Concurso de vídeo escolar de Viana do Castelo. O programa Crianças Primeir^o está igualmente a ser alvo de apresentações em seminários e conferências para a divulgação e partilha do mesmo pela comunidade educativa e científica, no qual destacamos a presença no 3.^o Encontro Internacional de Oficinas e Formadores de Cinema de Animação integrado no Festival de Animação de Lisboa – Mostra, na Conferência Internacional de Cinema: Arte, tecnologia e Comunicação integrada no Avanca Film Festival 2016 – Encontros Internacionais de Cinema, Televisão, Vídeo e Multimédia e no CONFIA – Conferências Internacionais de Animação e Ilustração 2017.

A pertinência do programa Crianças Primeir^o tem vindo a ser demonstrado no interesse suscitado através das solicitações que temos vindo a receber, nomeadamente para a sua exibição no programa televisivo Cinema Curtas da RTP2, ou no texto publicado pela revista *NOESIS*.

É importante realçar a importância pedagógica deste projeto. Num tempo em que as crianças se veem reféns de um excesso de “outras seduções” provocadas pelos média e pelas tecnologias de informação e comunicação, é importante que a escola seja capaz de criar ambientes de aprendizagem estimulantes, baseados em projetos claros, coerentes e com valor educativo e formativo. Da parte dos professores envolvidos, vários testemunhos apontam para a importância deste projeto nas escolas:

o projeto contribuiu fortemente para um desenvolvimento das aprendizagens, abordando várias áreas que contemplam o currículo (estudo do meio – atividades económicas, expressões – corte/recorte; moldagem; bidimensionalidade), língua portuguesa – redação do texto e matemática – manipulação da moeda). Para além destas, também contribuiu para o desenvolvimento da autonomia, do trabalho de equipa, dos valores cívicos e étnicos, sendo visível uma abordagem na dimensão antropológica. Numa fase inicial, foi importante o contacto que os alunos tiveram com algumas técnicas para a realização da animação, permitindo uma maior facilidade no desenvolvimento do filme. Um ponto que achei fulcral foi o trabalho de campo, o contacto direto com a realidade da feira, facilitando a

construção dos cenários e a captação de sons singulares. O projeto foi bem organizado para o tempo proposto e a sua orientação foi excelente. Acho que este projeto foi uma boa experiência, quer para os alunos, quer para mim como professora, possibilitou novas aprendizagens, nomeadamente em técnicas fílmicas que podem ser utilizadas noutros âmbitos. (Professora Helena Lopes, professora do 3.º /4.º ano da Escola Básica Sá Couto)

O contributo do projeto Crianças Prime1º do CINANIMA, aplicado na E.B.1 de Guetim, nas aprendizagens dos alunos, foi muito positivo, inovador, cativante, divertido e desafiante, na medida em que lhes proporcionou acesso ao conhecimento sobre o seu meio local, passado e presente, que de outra forma, possivelmente nunca teriam acesso. O projeto permitiu-lhes desenvolver a sua expressividade, autonomia, sociabilidade, o espírito de equipa e cooperação e a aquisição de conhecimentos técnicos sobre animação. O resultado foi muito bom, tendo surpreendido todos, de forma muito positiva. O projeto foi muito bem delineado, organizado, aplicado e articulado com as atividades letivas, da turma. (Professor Carlos Matos, professor do 1.º ano da Escola Básica de Guetim)

Como se apresentou, o programa Crianças Prime1º está sustentado em modelos de práticas educativas de referência a nível mundial, bem como metodologias educativas de reconhecido valor. Sabemos que ainda temos um longo caminho a percorrer, mas a rumo está tomado. Restamos agora esperar que os nossos parceiros se continuem a rever nestas ações e que outros se juntem, para nos apoiar na continuidade deste projeto educativo.

Atualmente o programa Crianças Prime1º está a finalizar o seu segundo ano de desenvolvimento com a participação de mais 123 crianças.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Camera-etc (s.d.) Retirado de <http://www.camera-etc.be/home/>

DEB, Departamento de Educação Básica. (2004). *Organização Curricular e Programas - 1.º Ciclo*. Lisboa: Ministério da Educação.

Dewey, J. (2005). *Art as Experience*. Nova Iorque: Perigee.

- Fernandes, P. O. & Rodrigues, J. A. (2011). O cinema de Animação na Sala de Aula. *Invisibilidades - Revista Ibero-Americana de Pesquisa em Educação, Cultura e Artes*, 1, 104-113.
- Fernandes, P. O.; Rodrigues, J. A. & Cruz, I. (2012). Animated films in the classroom using digital tools. Three pedagogical projects. In *Conference on Illustration & Animation CONFIA – Livro de atas* (pp. 281-293). Barcelos: IPCA - Polytechnic Institute of Cavado and Ave.
- Kilpatrick, W. (2008). *O Método de Projeto*. Viseu: Edições Pedagogo.

Citação:

Fernandes, P. O. & Rodrigues, J. A. (2017). Crianças Primeir^o – o cinema de animação no 1.^o ciclo do Ensino Básico. In S. Pereira & M. Pinto (Eds.), *Literacia, Media e Cidadania – Livro de Atas do 4.^o Congresso* (pp. 206-221). Braga: CECS.