

Artigo Original**CINESÊNIOR: UM OLHAR SOBRE A AUTORIA DIGITAL DE IDOSOS NA CRIAÇÃO DE FILMES EM STOP MOTION*****CINESÊNIOR: A LOOK AT THE DIGITAL AUTHORSHIP OF THE ELDERLY IN THE CREATION OF STOP MOTION FILMS*****Bruna Kin Slodkowski¹ Leticia Sophia Rocha Machado² Patricia Alejandra Behar³**

¹ Graduada em Pedagogia. Doutoranda em Educação pelo Programa de Pós-Graduação em Educação na Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Pedagoga no Senac Tech. E-mail: brunakinnuted@gmail.com

² Graduada Pedagogia Multimeios e Informática Educativa pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Pós-Doutorado no Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação na UFRGS. Professora na Faculdade de Educação da UFRGS vinculada ao Departamento de Estudos Especializados. E-mail: leticiarmachado@gmail.com

³ Graduada em Bacharelado em Informática pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Pós-Doutorado em Educação pela Universidade Aberta da Cataluña, UOC, Espanha. Professora Titular da Faculdade de Educação e dos Cursos de Pós-Graduação em Educação (PPGEdu) e em Informática na Educação (PPGIE) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul vinculada ao Departamento de Estudos Especializados. E-mail: pbehar@terra.com.br

Resumo

O presente artigo tem como intuito identificar as contribuições da criação de filmes em *stop motion* por idosos para a construção da competência Autoria Digital. Nos últimos anos, além do crescimento na população mais velha brasileira, observa-se que alguns idosos demonstram interesse em aprender a utilizar tecnologias digitais para criar conteúdos audiovisuais. Entretanto, ao produzir filmes são necessárias competências digitais para atuar com as tecnologias. A metodologia caracteriza-se como qualitativa, de natureza aplicada, sendo exploratória do tipo estudo de caso. Para a coleta de dados foram utilizados 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 em 2021. O segundo foi constituído por 17 especialistas com idades entre 36 e 62 anos que validaram a competência “Criar filmes utilizando a técnica de stop motion”. A partir da análise dos dados, constatou-se que a maior motivação para produção do filme (35,3%) foi de expressar as vivências pessoais na pandemia de COVID-19. Ademais, foi possível mapear e validar a competência supracitada que faz parte do conjunto da Autoria 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

Autoria Digital. Idosos. Filme. *Stop motion*.

Abstract

This article aims to identify the contributions of the creation of stop motion films by the people 60+ to the construction of Digital Authorship competence. In recent years, in addition to the growth in the Brazilian elderly population, it has been observed that some elderly people are interested in learning how to use digital technologies to create audiovisual content. However, when producing films, digital skills are needed to work with the technologies. The methodology is characterized as qualitative, of applied nature, being exploratory of the case study type. For data collection, online questionnaires and participant observation were used. The research subjects were two groups. The first consisted of 31 seniors aged between 60 and 89 years old who already had basic notions of computers who participated in the CineSênior course in 2021. The second

consisted of 17 specialists aged between 36 and 62 years old who validated the competency "Creating films using the stop motion technique. From the data analysis, it was found that the greatest motivation for producing the film with 35.3% was to express personal experiences in the COVID-19 pandemic. Furthermore, it was possible to map and validate the aforementioned competence that is part of the set of Digital Authorship. 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

Digital Authorship. Older person. Film. stop motion.

1 Introdução

É notória a evolução das transformações tecnológicas e, paralelamente a isso, a configuração de um perfil societário mais ativo e conectado. Desse modo, a 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) aponta que 94,5% da população brasileira dispõem de acesso ao telefone celular e 28,1% a notebook nos domicílios.

Nesse viés, segundo dados do CETIC (2021), houve um crescimento no uso da internet pelos idosos, sendo que em 2019 era de 34% e em 2020 foi para 50%. Assim, nota-se que as tecnologias digitais (TD) possibilitaram uma aproximação interpessoal, ampliação da comunicação, entretenimento e na busca por ensino e aprendizagem (Alvim *et al.*, 2017). Velho e Herédia (2020) refletem acerca desse aumento no uso da internet, pois, a partir do isolamento em decorrência da pandemia de COVID-19, houve novas demandas e elas se tornaram possibilidades virtuais para os idosos. Nessa perspectiva, os idosos buscaram formas para solucionar atividades da vida diária como a comunicação, busca de informações, compra de produtos, alimentos, remédios, assistirem filmes e entre outras (Velho; Herédia, 2020).

Nessa perspectiva, uma grande parte da população brasileira, tornou-se incluída digitalmente através do uso do smartphone com acesso à internet tendo em vista que tem um preço mais acessível comparado ao computador (Azevedo, 2022). De modo complementar, Tilvitz e Areosa (2023) apontam que o smartphone é um recurso facilitador na vida dos idosos, pois possibilita um espaço de inserção ao mundo das tecnologias. Já 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, a inclusão digital de idosos oportuniza construção da autonomia, a participação social por meio do aprendizado das tecnologias digitais voltados para seus interesses, como por exemplo, a produção de conteúdos para redes sociais (Alvim *et al.*, 2017; Machado, 2019; Liesenberg, 2022).

Em vista disso, para atuar no meio digital é necessária a construção de competências voltadas a este contexto. Corroborar-se com Silva e Behar (2019) acerca do conceito de competências digitais (CD) como um conjunto de conhecimentos, habilidades e atitudes (CHA) voltados para o uso das tecnologias digitais. 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, podendo auxiliá-los a se prepararem para uma velhice com mais qualidade de vida, de forma ativa, produtiva e conectada (Calixto; Maceira, 2019). Nessa perspectiva, entende-se a Autoria Digital como um conjunto de competências que se refere à capacidade de

utilizar as tecnologias digitais com autonomia e criticidade, a fim de construir materiais nesse contexto (Slodkowski, 2019).

Logo, existem diversas possibilidades de produções autorais para idosos no contexto educacional, sendo uma delas a criação de filmes 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, 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. 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 (Slodkowski, 2022).

Por conseguinte, o artigo objetiva identificar as contribuições da criação de filmes em *stop motion* por idosos para a construção da competência Autoria Digital. Desse modo é organizado em 5 seções. Na primeira, apresentou-se a introdução, com a contextualização do assunto e do cenário da pesquisa, bem como seu objetivo. A segunda é o conceito de competências digitais com foco na autoria de idosos. Na terceira, é apresentado o conceito de *stop motion* e algumas possibilidades de práticas pedagógicas com o público-alvo. Na quarta, apresenta-se a metodologia da pesquisa, com suas etapas de desenvolvimento. Na penúltima seção, os resultados coletados são apresentados e discutidos e, por último, traz-se as conclusões.

1.1 Conceito de Competências Digitais: um foco na Autoria de idosos

O panorama atual permite vislumbrar uma ampliação do acesso e uso das tecnologias digitais pela população brasileira. Sendo assim, os idosos também buscam se conectar, comunicar, informar e aprender a utilizá-las de acordo com suas necessidades e interesses. Contudo, ao utilizar smartphones, tablets ou notebooks é necessário construir competências digitais para atuar com essas ferramentas para ler, pesquisar ou criar conteúdos.

Nesse sentido, o conceito de Competências Digitais (CD) que subsidia esta pesquisa é de Silva e Behar (2019), na qual é compreendido como a necessidade de mobilizar um conjunto de conhecimentos, habilidades e atitudes (CHA) com intuito de resolver múltiplas situações frente às demandas tecnológicas. Assim, este conceito se constituiu à medida que as tecnologias digitais modificaram e transformaram diversos contextos da sociedade. Logo, 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; Behar, 2013).

Em se tratando do público mais velho, Machado (2019) aponta que trabalhar com as competências nas práticas pedagógicas oportunizam um ensino personalizado conforme a necessidade desses sujeitos. Assim, geralmente a aproximação da aprendizagem sobre as tecnologias digitais ocorre em cursos de inclusão digital no qual os idosos buscam conhecer, utilizar as ferramentas digitais, redes sociais e outros aplicativos de seu interesse (Candido, 2015; Simões; Júnior, 2019).

Nessa perspectiva, para criação de materiais digitais pelos idosos no âmbito educacional é preciso utilizar ferramentas para esta finalidade. Desse modo, são ferramentas de autoria que propiciam este processo de produção na qual se percebe, cada vez mais, a relevância de fomentar a sua aplicação para instigar a produção de conteúdos em cursos de inclusão digital. Além disso, ressalta-se a necessidade de construir um conjunto de competências voltadas a esta finalidade.

A 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 (Slodkowski, 2019). Ela envolve quatro competências digitais específicas: a Criação de Conteúdo Digital, Criar filmes utilizando a técnica de *stop motion*, Compartilhamento de Conteúdos Digitais; Segurança e Privacidade digital (Slodkowski, 2022). Portanto, a construção da competência de autoria digital abrange a reflexão, criação, participação,

expressão e autonomia. 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, os idosos possam se tornar autores, autônomos e realizados com suas produções (Slodkowski, 2022).

Nesse contexto, uma parcela dos idosos demonstra interesse em criar conteúdos digitais. Viana (2020) salienta que uma marca deste século é que as pessoas têm interesse em contar histórias nos ambientes digitais. As narrativas digitais possibilitam que as pessoas idosas deixem seu legado com suas histórias e que aprendam algo novo relacionado às tecnologias (Viana, 2020). Entretanto, existem muitas possibilidades de criar histórias em meio digital. Uma delas é por meio de filmes em *stop motion*.

A seguir é apresentado o conceito de *stop motion* e possíveis relações com o âmbito educacional de idosos.

1.2 Stop motion: um breve contexto histórico e algumas possibilidades de práticas pedagógicas com idosos

O termo *stop motion* é paradoxal, visto que significa “movimento parado”. Essa técnica ocorre por meio de uma sequência de imagens fixas, ou seja, cria uma ilusão ótica acerca do movimento na qual, a partir de 10 imagens por segundo, o cérebro não consegue distinguir (Magalhães, 2015). Ela foi descoberta, 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. Logo, o mestre e ilusionista Méliès percebeu a possibilidade de inovação a partir da sensação de movimento gerado (Purves, 2011).

Diante disso, Martins (2018, p.26) explicita que o *stop motion* possui a particularidade de ser gerada exclusivamente por meio fotográfico na qual

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.

Conforme Bossler, Lopes e Nascimento (2010), para criar um filme são necessárias três etapas:

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

Desse modo, 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 (Slodkowski, 2022).

Rodrigues (2019, p.266) explicita que no âmbito 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”. Em consonância, Souza et al. (2019) ressaltam que a produção de um material audiovisual demanda tempo e, sobretudo, planejamento, porém não é necessário ser profissional para ser capaz de fazer. Sendo assim, a criação de filmes em *stop motion*,

pode ser uma ferramenta pedagógica ou estratégia para promover a aprendizagem significativa com o público mais velho.

Na seção a seguir é descrita a metodologia deste estudo.

2 Metodologia

A metodologia caracteriza-se como qualitativa, de natureza aplicada, sendo exploratória do tipo estudo de caso. De acordo com Creswell (2014), a pesquisa qualitativa oportuniza que se empoderem os sujeitos para compartilharem suas experiências e histórias. Desse modo, escolheu-se este tipo de abordagem porque envolve o aprofundamento a partir das experiências, visões e perspectivas tecnológicas do público-alvo (Yin, 2016). O estudo foi realizado com idosos com 60 anos ou mais, com acesso a smartphone e internet que tinham interesse na temática, sendo necessário que fossem alfabetizados digitalmente para participarem do curso CineSênior, ofertado pela Unidade de Inclusão digital de Pessoas Idosas (UNIDI) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul em 2021. A Figura 1 ilustra as etapas da pesquisa.

Figura 1: Etapas de desenvolvimento da metodologia.



Fonte: as autoras (2023).

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: a 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). Para isso, 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), 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". 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"; "video production" OR "film production" 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).

Etapas 2– Mapeamento da competência para criação de filmes em *stop motion*: A partir dos dados da etapa 1 foi possível realizar um mapeamento prévio 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.

Etapas 3– Curso CineSênior: Essa etapa foi desenvolvida no período de 2021 em um curso de inclusão digital para idosos cujo 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. O curso teve 36 aulas, ou seja, totalizando 108h na modalidade a distância, sendo divididos em dois módulos com 54h cada. Para tanto, foi utilizado, no curso, o ambiente virtual de aprendizagem ROODA ferramenta de videochamada Google Meet e criado um grupo de WhatsApp para comunicação dos participantes.

Etapas 4– Validação da competência criação de filmes em *stop motion* por especialistas: foi enviado um questionário com 19 perguntas, sendo 8 fechadas e 11 abertas, para o grupo de especialistas com o propósito de validar a competência "Criação de filmes em *stop motion*". O contato ocorreu através de e-mails no qual a pesquisadora buscou na internet profissionais que estudam acerca das temáticas listadas acima. Para tanto, foram convidados a participar 36 pessoas que pesquisavam nestas áreas e também tinham interesse e/ou atuavam com o público sênior.

Os dados foram analisados 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 e indica cinco 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.

Cabe ressaltar que 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.

A seguir são apresentadas a discussão e análise dos resultados.

3 Resultados e Discussão

Os dados coletados no decorrer da investigação permitiram um maior entendimento sobre a criação de filmes em *stop motion* pelo público mais velho com a competência de autoria digital. A seguir, são apresentados esses dados elencados nas três categorias de análise.

1. Idosos e especialistas: delineando o perfil dos sujeitos da pesquisa

Em relação ao público idoso, 31 participaram do curso CineSênior com 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).

Já os especialistas, foram 17 com média de idade de 41,5 anos, nas áreas de competências, competências digitais, inclusão digital, cinema, *stop motion* ou a respeito do processo de envelhecimento humano. 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 111 idosos e 35,29% (n=6) não tem experiência com idosos. Para melhor compreender a pesquisa, a seguir é apresentado o Curso CineSênior.

2. Curso CineSênior

A temática proposta para os idosos desenvolverem seus filmes foi a qualidade de vida na pandemia do COVID-19. Dessa forma, teve intuito de oportunizar a reflexão e expressão sobre essa vivência observada por meio de aspectos da própria vida dos idosos. É possível constatar que houveram diferentes motivações para a criação do filme, dentre elas a que foi predominante foi falar 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 abordam as tradições, o olhar sobre os músicos e as brincadeiras na pandemia 8,8% (n=3). Silvério (2020) indica que o *stop motion*, além de ser uma ferramenta que apoia o processo de aprendizagem, oportuniza que os estudantes criem narrativas de “maneira inventiva”.

Em síntese, os materiais mais frequentes para criação do cenário foram Desenho 11,8%(n=4) e Caixa de papelão e tecido 5,9% (n=2). Os cenários foram organizados nas salas de casa, nos jardins, nas mesas dos escritórios e entre outros espaços domésticos. 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 visualizados no QRCode abaixo.

Figura 2: Personagens e cenários criados pelos idosos



Fonte: as autoras (2023).

A partir da análise dos dados do curso CineSênior, 85,3% dos participantes 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 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%).

Os 31 filmes foram divulgados na Mostra CineSênior no formato de live pelo canal do Youtube da UNIDI que ocorreu nos dias 15 (<https://www.youtube.com/watch?v=dqzCNUc5MKc>) 16 (<https://www.youtube.com/watch?v=Q0n8vkYElA0>) e 17 (<https://www.youtube.com/watch?v=dqzCNUc5MKc&feature=youtu.be>) de dezembro de 2021. 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>.

Na próxima seção, são apresentados os principais resultados sobre a competência autoria digital e a específica.

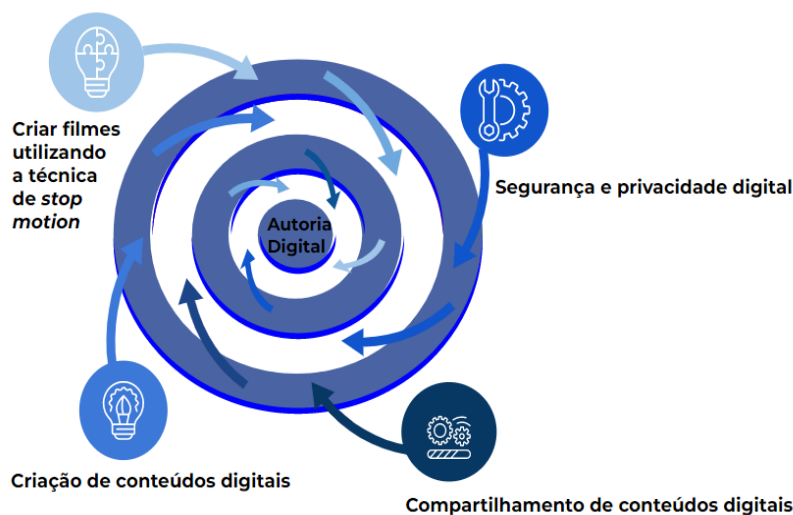
3.Competência AD e específica

A competência Autoria Digital foi avaliada 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 suma, esse conjunto de CHA apontado expressa um cuidado desde o planejamento deste conteúdo visando o público-alvo a que se destina, em conhecer 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.

Em relação à 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. Nesse sentido, os idosos acrescentados 3 novos elementos: 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.

Já os especialistas, sugeriram a reescrita de 14 conhecimentos, 10 habilidades e 10 atitudes. Logo, a Figura 3 ilustra o conjunto da competência Autoria Digital.

Figura 3: Grupo Competência Autoria Digital



Fonte: as autoras (2023).

O Quadro 1 evidencia as definições das competências específicas do conjunto da Autoria digital e seus respectivos conhecimentos, habilidades e atitudes.

Quadro 1: Grupo de competências Autoria Digital versão resumida¹

Autoria Digital e suas Competências específicas para a construção de materiais digitais por idosos	
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 stop motion, 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 o assunto/temática que irá abordar no material digital; Habilidades: -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; Atitudes: -Ter interesse em aprender sobre as ferramentas de autoria e TD;

¹ O Quadro completo se encontra na página 193 na dissertação disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/253089/001158000.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Criar filmes utilizando a técnica de <i>stop motion</i> 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 (smartphone/tablet ou notebook) e materiais para desenvolver essa história.	Conhecimentos: -Conhecer a técnica de <i>stop motion</i>; -Saber editar filmes em <i>stop motion</i>; -Conhecer as normas dos direitos autorais; Habilidades: -Criar uma história com começo, meio e fim, isto é, criar uma narrativa contendo conflito, clímax e desfecho; -Produzir um roteiro do tipo storyboard no qual são desenhadas todas as cenas do filme que auxilia o autor a se orientar; Atitudes: -Ter interesse e confiança para aprender a técnica de <i>stop motion</i>; -Respeitar as próprias dificuldades;
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.	Conhecimentos: -Conhecer modos de exportar/compartilhar a mídia (foto, vídeo, música) tanto em DM quanto computador; Habilidades: -Compartilhar os materiais digitais nas redes sociais observando a sua segurança nas informações pessoais; Atitudes: -Ter autonomia e motivação para divulgação dos materiais digitais construídos;
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.	Conhecimentos: -Conhecer os recursos de segurança e privacidade on-line para preservar seus dados pessoais; Habilidades: - Autoavaliar sua segurança online ao divulgar o material digital; Atitudes: -Ser crítico ao analisar a exposição dos dados pessoais no material digital;

Fonte: as autoras (2023).

Assim, 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. 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.

A seguir são apresentadas as conclusões do estudo.

4 Considerações finais

O artigo teve como objetivo identificar as contribuições da criação de filmes em *stop motion* por idosos para a construção da competência Autoria Digital. Sendo assim, participaram 31 idosos que se matricularam em um curso a distância intitulado CineSênior ao longo do ano de 2021 e 17 especialistas.

Nesse sentido, constatou-se que a experiência foi positiva e que a maior motivação para produção do filme cuja temática proposta foi acerca da qualidade de vida na pandemia de COVID-19 foi de expressar as vivências

pessoais nesse período (35,3%). Cabe ressaltar que os 31 participantes idosos finalizaram o curso e os filmes foram divulgados através de três lives. Em vista disso, especificamente para a criação de conteúdos digitais, nota-se a necessidade da construção e/ou aprimoramento da Autoria Digital. Assim, em relação à principal contribuição da criação de filmes em *stop motion* para a construção da Autoria Digital, destaca-se com 34% exercitar a criatividade.

Quanto aos desafios enfrentados ao longo da investigação podem ser elencados dois principais. O primeiro abrange as limitações ao buscar na literatura experiências pedagógicas acerca de idosos criando filmes em *stop motion*. Já o segundo, envolve 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.

Por fim, verificou-se que a criação de filmes em *stop motion* pode ser uma possibilidade de instigar Autoria Digital de idosos em cursos de inclusão digital a fim de propiciar reflexões e formas criativas de expressão. Espera-se que esta investigação possa contribuir para apontar um possível caminho para novas pesquisas sobre a inclusão digital de idosos através da Autoria Digital na produção de filmes em *stop motion*.

Referências

ALVIM, K.C.B.L.; ROCHA, F.S.; CHARIGLIONE, I.P. O idoso e o uso da tecnologia – uma revisão sistemática da literatura. **Revista Kairós - Gerontologia**, São Paulo (SP), Brasil, v.20. n.4, p. 295-313. 2017.

AZEVEDO, C. IDOSOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS : A RELAÇÃO ENTRE INCLUSÃO SOCIAL E DIGITAL NO BRASIL. **Estudos Interdisciplinares sobre o Envelhecimento**, [S. l.], v. 27, n. 1, 2023. DOI: 10.22456/2316-2171.118082. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/RevEnvelhecer/article/view/118082>. Acesso em: 27 fev. 2023.

BEHAR, P.A. (org). **Competências em educação a distância**. Porto Alegre: Penso, 2013.

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.

CALIXTO, N.; MACEIRA, R. **É hora de aposentar seu conceito de "velho"**: dados e insights sobre os seniores do Brasil, 2019.

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.

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.pdf. Acesso em 22 fev 2023.

CRESWELL, J. W. **Investigação qualitativa e projeto de pesquisa: escolhendo entre cinco abordagens**. 3 ed. Porto Alegre: Penso, 2014

IRIGARAY, T.Q.; GONZATTI, V. **Inclusão digital de idosos em tempos de pandemia** [recurso eletrônico] : um guia prático / organizadoras Tatiana Quartilrigaray, Valéria Gonzatti. – Dados eletrônicos. – Porto Alegre : EDIPUCRS, 2020. 1 Recurso on-line (76 p.). Disponível em: Acesso em 12 jun 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, p. 1-57, 2007.

LIESENBERG, Cíntia. Apropriação digital por pessoas idosas, reflexões sobre dados a ver pelas lentes das mídias. **Revista Longevidade**, ano IV, n.16, p.56-67. 2022.

MACHADO, L.R. **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.

MAGALHÃES, Marcos. **Cartilha Anima Escola: Técnicas de animação para professores e alunos**. IDEIA- Rio de Janeiro. 2a edição. 2015.

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 abril 2021.

MORAES, R. Análise de Conteúdo. **Revista Educação**. Porto Alegre, v.22, n° 37, p. 7-32, 1999.

PURVES, B. **Stop-motion**. Porto Alegre, Bookman, 2011.

RODRIGUES, A.C. Uso das tecnologias na escola: Stop Motion como ferramenta de ensino e aprendizagem. **Revista Educação Popular**. Uberlândia, MG, v. 18, n. 2, p. 252–269, 2019.

SILVA, K.K.; BEHAR, P.A. Competências digitais na educação: uma discussão acerca do conceito. **Educação em revista**. Belo Horizonte. v.35.2019.

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.

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.

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: . Acesso em 17 jun 2021.
SLODKOWSKI, B.K. **AUTORIA DIGITAL: UM FOCO NA CONSTRUÇÃO DE FILMES EM STOP MOTION POR IDOSOS**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul (Dissertação de Mestrado), 2022. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/253089/001158000.pdf?sequence=1&isAllowed=y> . Acesso em 22 fev 2023.

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, p.101-107, 2018,

TILVITZ, A. I.; AREOSA, S. V. C. INCLUSÃO DIGITAL DE IDOSOS: AS (TICs) E O USO DO CELULAR. **Estudos Interdisciplinares sobre o Envelhecimento**, [S. l.], v. 27, n. 1, 2023.

VELHO, FÁBIO DANIEL; HERÉDIA, VANIA BM. O Idoso em Quarentena e o Impacto da Tecnologia em sua Vida. **Rosa dos Ventos**, v. 12, n. 3, p. 1-14, 2020.

VIANA, H. Projeto digital storytelling: trabalhando narrativas digitais com idosos. **Revista Brasileira de Ciências do Envelhecimento Humano**, v. 17, n. 1, 15 jun. 2020.

YIN, R.K.. **Pesquisa qualitativa do início ao fim**. Porto Alegre: Penso, 2016.

Submissão: 01/11/2023

Aceite: 26/04/2024

Como citar o artigo:

SLODKOWSKI, Bruna Kin; MACHADO, Letícia Sophia Rocha; BEHAR, Patrícia Alejandra. CineSênior: um olhar sobre a autoria digital de idosos na criação de filmes de stop motion. **Estudos interdisciplinares sobre o Envelhecimento**, Porto Alegre, v. 29, e131485, 2024. DOI: 10.22456/2316-2171.131485

