



PROGRAMA DE EDUCAÇÃO

AUDIOVISUAL

2022



PARCERIA:

AFEJI (promotor)

CPIP- Centrul Pentru Promovarea Invatarii
Permanente Timisoara Asociatia

ASSOC- Asociatia Profesionala
Neguvernamentala de Asistenta Sociala
ASSOC

NPP- No Place Productions

Aproximar- Cooperativa de Solidariedade
Social, CRL

CinéLigue Hauts-de-France

L'Univers Cité

AUTORIA:

Aproximar- Cooperativa de Solidariedade
Social, CRL

João Amaral

Teresa Sousa

Rita Lourenço

Tiago Leitão (Coordenação)

CONTRIBUTOS:

Parceria Edukino

DATA DE PUBLICAÇÃO:

2022

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui um aval ao conteúdo, que reflete apenas os pontos de vista dos autores e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita das informações aqui contidas.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Índice

Introdução	7
1. Para quem é este programa?	8
2. Objetivo Principal.....	9
3. Temas abrangidos pelo Programa de Educação Audiovisual	10
3.1. Empatia	11
3.2. Diálogo intercultural.....	12
3.3. A escola como um lugar seguro	13
3.4. Educação multicultural.....	14
3.5. Autoimagem e redes sociais.....	15
4. Definições e termos-chave.....	17
5. Metodologia	20
Capítulo I - Construção da confiança dentro da sala de aula	22
Capítulo II - Introdução à imagem em movimento	29
Capítulo III - O texto antes do filme	38
Capítulo IV - Do texto à imagem.....	47
Capítulo V - Narrativa através do som	57
Capítulo VI - Escrita e <i>Stop Motion</i>	64
Capítulo VII - Aula de Auto-Estima.....	71
Capítulo VIII - Ver Filmes.....	78
Capítulo IX - Visita de estudo cultural	84
Capítulo X - Projeto Final	86
Conclusão.....	88
Referências Bibliográficas	90



A iniciativa Edukino

O EDUKINO é uma iniciativa financiada pelo Programa Erasmus+ que procura contribuir para a implementação de um programa Audiovisual junto de crianças em contextos de maior vulnerabilidade e/ou em situação de migração. A iniciativa reúne um conjunto de especialistas de várias áreas, no sentido de produzir recursos, materiais e instrumentos que contribuam para a inclusão e integração de pessoas, nomeadamente crianças, em situação de maior vulnerabilidade nas sociedades de acolhimento. Os materiais apresentados podem ser adaptados a uma grande variedade de contextos.

A iniciativa Edukino surge como resposta a um conjunto de barreiras que as crianças em contexto de maior vulnerabilidade e/ou em contexto migratório enfrentam no acesso a determinados recursos – e cujas dificuldades foram ainda mais agravadas no período de confinamento provocado pela Covid19:



- Acesso a ferramentas digitais e à internet;
- Assistência no ensino em casa: analfabetismo, dificuldades no acesso à linguagem, analfabetismo digital, pais com pouca ou nenhuma escolaridade;
- Acesso à vida cultural e artística: pouco conhecimento dos lugares e atividades disponíveis na zona de residência, dificuldades em apresentar-se em determinados locais (medo do julgamento, rejeição, medo de que seja um evento pago);
- Capacidade crítica sobre notícias, meios de comunicação e outras imagens, em geral. É ainda fundamental que as crianças estejam conscientes

das implicações da sua representação em esferas públicas.

O EduKino foi, assim, concebido para responder a um conjunto de necessidades identificadas e promover o desenvolvimento de competências individuais, junto das crianças. A cooperação intersectorial e transnacional é fundamental para garantir o sucesso da iniciativa, uma vez que todos os parceiros do projeto contribuem com as suas experiências que permitem responder às necessidades de uma forma integrada e complexa.



Introdução

A Educação Audiovisual¹, com recurso à imagem e aos sons, é, nos nossos dias, essencial, uma vez que as crianças são cada vez mais confrontadas com a produção e difusão de imagens produzidas não só por profissionais, mas também por quaisquer outras pessoas no dia-a-dia. É, neste sentido, necessário sensibilizá-las para a produção de imagem, para a construção de discursos através de imagens, para serem críticos na produção destas imagens, para compreenderem como e quem as produz, etc.

A Educação Audiovisual pode ainda desempenhar um papel ativo na integração de grupos mais vulneráveis (como a população migrante) na sociedade de acolhimento, através de dinâmicas divertidas e atrativas para as crianças. Este programa disponibiliza a todos os profissionais – e demais interessados – um conjunto de ferramentas para a integração da Educação Audiovisual na sua prática profissional. Capacitar os alunos com competências relacionadas com a produção de imagem beneficia a sua integração, uma vez que lhes dá ferramentas para se tornarem agentes proativos. Estas competências permitem-lhes ter voz e comunicar o seu percurso, sensibilizando a comunidade envolvente para as suas realidades. Além disso, o programa promove a criação de um espaço seguro

para a partilha de experiências, o que, por si só, é fundamental para crianças provenientes de contextos mais vulneráveis.

Estas crianças enfrentam barreiras acrescidas - técnicas e sociais – no acesso a instrumentos que lhes permitem ser ativos nas suas representações individuais em esferas públicas. Programas como o do Edukino são desenvolvidos para que possam ser aplicados a um amplo número de indivíduos. Porém, o público-alvo encontra-se, por vezes, fora do sistema educativo, tornando-se mais difícil o acesso a estes. Por outro lado, os profissionais que implementam estes programas também enfrentam dificuldades em chegar ao público e em se adaptarem ao seu contexto (apresentam pouco uso/conhecimento da internet e ferramentas digitais, analfabetismo, adversidades em casa, dificuldades em manter a educação contínua, etc.).

O objetivo deste Programa é constituir-se como uma abordagem através da educação audiovisual baseada nas dificuldades que as crianças em situação de maior vulnerabilidade enfrentam. Tem em consideração as barreiras existentes, mas também se concretiza num conteúdo e num formato adequado às suas tarefas diárias. Adicionalmente, este Programa pode

¹ Tradução de “Education à L’image” em Francês e “Image Education” em Inglês.



funcionar como um mecanismo de sensibilização para professores e outros agentes educativos e comunitários, que desempenham um papel central no desenvolvimento das crianças. Capacitar os profissionais, dotando-os

de ferramentas para implementar programas de Educação Audiovisual, com os seus filhos e com os seus alunos, é uma forma de promover uma atitude mais inclusiva na escola e nas comunidades.

1. Para quem é este programa?

Este Programa destina-se a crianças, **entre os 6 e os 12 anos**, nomeadamente às que apresentam maiores dificuldades no acesso a recursos promotores de inclusão social. E, entre estas, encontram-se, por exemplo, as crianças provenientes de contextos migratórios, em fase de integração na sociedade de acolhimento. O contexto de pandemia e as conseqüentes medidas preventivas do COVID-19 acentuaram drasticamente algumas dificuldades vivenciadas pelas crianças, nomeadamente as que se encontravam já em situação de maior vulnerabilidade.

O programa pode ser implementado por **profissionais** que trabalham diretamente com estas crianças e querem aumentar os seus conhecimentos sobre Educação Audiovisual, enriquecendo a sua prática profissional com atividades dinâmicas e divertidas relacionadas com a produção de imagem. Os profissionais podem ser de diferentes áreas:



Setor Educativo: professores, mediadores, orientadores, coordenadores.



Setor social: assistentes sociais, mediadores culturais, educadores.



Setor cultural: animadores, artistas.



Outros setores que trabalham diretamente com este grupo-alvo.

O EduKino foi, assim, concebido para responder às necessidades identificadas no âmbito da Educação Audiovisual e promover o desenvolvimento de competências individuais das crianças entre os 6 e os 12 anos. A cooperação intersectorial e transnacional é um aspeto central para garantir o sucesso do projeto pela resposta integrada, coletiva e complexa que apresenta para as necessidades identificadas.



2. Objetivo Principal

Com este Programa Audiovisual pretende-se que os profissionais – com ou sem experiência nesta área – o possam implementar de forma a **capacitar os seus alunos com competências essenciais para analisar e interpretar conteúdos relacionados com a imagem, mas também para que estes se possam expressar através da produção de imagem. Desta forma, promovem-se competências audiovisuais, mas também a autoestima e a construção de uma imagem positiva de si mesmo.**

Portanto, o programa de Educação audiovisual do Edukino procura:

- Auxiliar os alunos na aquisição de novas competências, tais como o uso de vídeos, áudios e ferramentas numéricas.
- Melhorar a compreensão na produção de imagem e questões relacionadas com a representação de si mesmo.
- Reforçar uma imagem positiva de si mesmo.
- Potenciar o sentimento de pertença à sua comunidade, bem como ao contexto Europeu.
- Ser capaz de transferir as competências adquiridas para outras áreas da vida social, profissional e educativa.
- Estimular o interesse por outras áreas relacionadas, como a educação para os meios de comunicação, literacia numérica, artes e cultura.
- Potenciar o desenvolvimento de um trabalho intelectual em torno da imagem e da sua produção.
- Promover a aquisição de conhecimentos novos e centrais para a sua vida como cidadãos.
- Fortalecer a autoconfiança, levando-os a valorizar e a partilhar os seus conhecimentos e competências através de workshops dinâmicos.
- Dar voz às crianças, para que mais tarde se possam tornar líderes nas suas comunidades.
- Potenciar uma sala de aula mais inclusiva, promovendo e criando oportunidades para aprender sobre diferentes culturas.
- Criar oportunidades para o diálogo intercultural; promover a empatia; e trabalhar para uma educação multicultural.
- Promover um sentimento de pertença e integração em crianças migrantes.
- Incentivar crianças de grupos vulneráveis a partilharem as suas realidades e experiências.

Neste sentido, é importante que o programa inclua atividades dinâmicas, promova debates e discussões sobre temas relacionadas com as migrações, promova o envolvimento cultural, reforce uma imagem positiva de si mesmos e, conseqüentemente, reforce a autoconfiança.



Para as crianças	Para os profissionais
Reforça uma imagem pessoal positiva	É uma oportunidade para adquirir e implementar novas estratégias pedagógicas
Potencia o sentimento de pertença na comunidade	Promove a colaboração entre profissionais de diferentes setores
Promove a aquisição de competências	

3. Temas abrangidos pelo Programa de Educação Audiovisual

Os profissionais que implementam este Programa devem promover a integração bem-sucedida dos seus alunos. É fundamental que tenham sempre em consideração que, apesar de estarem perante um Programa de Educação Audiovisual, o seu objetivo final é a capacitação das crianças para uma melhor integração na sociedade (de acolhimento); e a sensibilização (nos países de acolhimento) para que acolham e integrem as pessoas de outros contextos, países e culturas. Neste sentido, o Programa centra-se num conjunto de tópicos cruciais para o sucesso da integração das pessoas, nomeadamente em situação de migração, nas sociedades atuais:

-  Empatia
-  Educação multicultural
-  Diálogo intercultural
-  Autoimagem e redes sociais
-  A escola como um lugar seguro

As atividades descritas à frente terão sempre em consideração a promoção destes diferentes temas e o desenvolvimento de competências necessárias para a produção de conteúdos de imagem.

3.1. Empatia



Mark Davis define a empatia como sendo o conjunto de "reações de um indivíduo às experiências observadas de outro" (Davis, 1983). Pode ser entendida como o sentimento e a compreensão da experiência emocional de outra pessoa. Isto é, a capacidade do observador de compreender emocional e cognitivamente o que a outra pessoa está a sentir. Ser empático com alguém pode trazer-lhe uma sensação de apoio e orientação.

De acordo com Miller, Stiff e Ellism (1988), existem dois aspetos da empatia: preocupação empática, que se refere ao sentimento de cuidado com o bem-estar da outra pessoa, sem experienciar o estado emocional da outra pessoa; e o contágio emocional, que é quando o estado emocional de um indivíduo é diretamente influenciado por outro, fazendo com que se viva as emoções da outra pessoa.

A empatia pode constituir um aspeto muito importante no sentimento de pertença de uma pessoa (Bodaghi, Cheong, & Zainab, 2016). Isto é evidente em pessoas que se mudam para países estrangeiros e necessitam de apoio.

Ser empático é um passo crucial para promover um sentimento de "pertença", e, eventualmente, o sentimento de se sentir integrado. Na pirâmide de Maslow, o sentimento de "pertença" é a terceira necessidade

mais importante, depois do "bem-estar físico" e da "segurança". Esta necessidade refere-se às relações através das quais partilhamos as realidades uns dos outros. Baumeister e Leary (1995) explicam que "os seres humanos são criaturas fortemente sociais que têm necessidade de pertencer e de interagir com outros (Baumeister e Leary, 1995)".

O educador tem um papel importante na promoção da empatia junto dos seus alunos. O educador deve estar disponível e incentivar os alunos a serem empáticos para os professores. Por outro lado, os alunos também têm de aprender a ser empáticos entre si. Através da empatia, aprendem a relacionar-se, construindo amizades assentes em relações de confiança (Sornson, 2014).

A empatia contribui também para o fortalecimento das relações na comunidade. As competências aprendidas através da comunicação cultural com os colegas, serão transferidas para as suas vidas na comunidade. As relações profundas que resultam do desenvolvimento de empatia fortalecem a comunidade e permitem construir relações de confiança (Owen, 2015).

A empatia também pode preparar os alunos para serem líderes nas suas comunidades. As crianças devem compreender as diferentes perspetivas das pessoas que lideram e ser capazes de mostrar que se preocupam (Owen,

2015). A literatura que investiga os processos relacionados com a liderança enfatiza que o desenvolvimento humano se baseia na liderança e sublinha como isso também pode estar

positivamente relacionado com o desempenho no contexto de trabalho (Owen, 2015; Sadri, Weber, & Gentry, 2011).

3.2. Diálogo intercultural



O diálogo intercultural (DIC) é "uma troca de experiências e pontos de vista entre indivíduos pertencentes a diferentes culturas que conduz a uma melhor compreensão do outro" (Conselho da Europa, 2008). Trata-se de um diálogo entre culturas, o modo mais antigo e fundamental da discussão democrática e pode atuar como um esforço para lutar contra a rejeição e a violência. O principal objetivo é permitir-nos viver juntos de forma pacífica e construtiva num mundo multicultural e desenvolver um sentido de comunidade e de pertença.

O conceito de diálogo intercultural aborda outros conceitos, que devem ser considerados:

Competências interculturais - refere-se a ter conhecimento sobre várias culturas, bem como conhecimentos gerais sobre o tipo de questões que surgem quando membros de diferentes culturas interagem. Envolve ser receptivo ao estabelecimento e manutenção do contacto com outras culturas, bem como ter as competências necessárias para aproveitar o conhecimento provindo desta interação.

Convívio - contribui para a partilha de mundos sociais distintos. Gerir interações nestes vários mundos sociais não depende da partilha dos mesmos valores, crenças, atitudes partilhadas, mas apenas da existência de curiosidade, interesse e tolerância. O convívio acaba por mudar a nossa perceção das relações sociais entre indivíduos e grupos.

Diversidade cultural - refere-se à existência de uma grande variedade de culturas. Através da diversidade cultural consegue-se compreender a própria cultura, mas também reconhecer que cada cultura oferece apenas um ponto de vista, entre muitas outras possibilidades.

Estes conceitos são importantes para serem promovidos dentro da sala de aula, uma vez que as escolas estão preenchidas com diferentes culturas. A iniciativa Edukino olha para o DIC como uma forma saudável de troca de ideias e, eventualmente, enriquecimento da sala de aula de diferentes conhecimentos e perspetivas.

Os professores e outros profissionais têm um papel muito importante na promoção de um diálogo intercultural, uma vez que são os mediadores da troca



de cultura dentro de uma sala de aula. O intercâmbio de diferentes perspetivas beneficia tanto o educador, que aprende e expande o seu conhecimento sobre diferentes realidades; como também as crianças, que beneficiam de

um espaço seguro para falar sobre as suas dificuldades e contextos de vida. (Para mais conceitos fundamentais sobre interculturalidade, visite: <https://en.unesco.org/interculturaldialogue/core-concepts>).

3.3. A escola como um lugar seguro



Tendo em conta a empatia e a promoção do diálogo intercultural, os educadores devem promover um espaço seguro para os alunos, de forma a que estes se sintam livres, até para cometer erros. A escola deve ser um lugar onde os alunos se podem envolver em discussões críticas, sinceras, cívicas e desafiantes sobre temas sensíveis. Como educador, deve promover o conforto junto dos alunos para que estes se sintam à vontade para abordar diferentes temas na sala de aula. Promover o sentimento de segurança nas escolas é um aspeto crucial na construção de uma relação positiva com a educação. Os alunos devem ser motivados para correr riscos intelectuais num ambiente saudável e seguro. Devem seguir regras e normas de comportamento bem definidas por professores e orientadores escolares. Esta comunidade caracteriza-se por relações positivas entre professores e alunos, baseadas no respeito e no sentimento de pertença ao contexto escolar (CAO Central, 2021).

Como educador, pode fomentar um ambiente de aprendizagem seguro através de:

- Revisão dos conteúdos curriculares - Inclua temas sobre diversidade que fomentem um ambiente de aprendizagem diversificado. Deve escolher uma lista de leitura diversificada com autores de diferentes etnias, ou planear o convite a profissionais de diferentes origens para a sala de aula. Estas atividades normalizam a ideia de que podemos aprender com pessoas diferentes de nós. É ainda de referir que é possível incorporar projetos que celebrem diferentes identidades e culturas, o que, conseqüentemente, incentivará os alunos a abraçarem e expressarem as suas diferenças (Fievre, 2021).
- Criar discussões em sala de aula - estas discussões são uma ótima forma de fomentar uma troca saudável de ideias entre diferentes etnias, raças, origens; e contribuirá para um ambiente de aprendizagem mais diversificado (Fievre, 2021).
- Pronuncie corretamente os nomes dos seus alunos - isto pode funcionar como um passo eficaz para construir respeito



e criar mais empatia, modelando a importância da correta pronúncia e inclusão (Fievre, 2021). (Pode tentar praticar os nomes dos alunos com a seguinte ferramenta: <https://www.howtopronounce.com/>).

Neste sentido, os seus alunos devem sentir-se confortáveis em partilhar as suas experiências, sem se sentirem julgados quando abordam temas mais sensíveis da sua vida. Os educadores são os agentes principais da escola e é sua responsabilidade garantir que a escola é um lugar seguro para todos os alunos.

3.4. Educação multicultural



A educação multicultural refere-se a qualquer forma de educação que inclua valores, crenças e perspetivas de pessoas de diferentes origens culturais. Baseia-se no princípio da equidade educativa para todos os alunos, independentemente da cultura e visa eliminar possíveis barreiras às oportunidades educativas e ao sucesso para estudantes de diferentes origens culturais. Na prática, os educadores podem modificar ou eliminar políticas educativas, programas, materiais e práticas pedagógicas que sejam discriminatórias ou insuficientemente

inclusivas, de diversas perspetivas culturais. A educação multicultural assume ainda que as formas pelas quais os alunos aprendem e pensam são profundamente influenciadas pela sua identidade cultural e pelo seu património. Ensinar alunos de diferentes culturas exige abordagens educativas que valorizem e reconheçam as suas origens culturais. Desta forma, a educação multicultural visa melhorar a aprendizagem e o sucesso de todos os alunos, em particular estudantes de grupos culturais historicamente sub-representados ou que sofrem de menor nível educativo (Definição de educação multicultural in The Glossary of Education Reform, 2013).



3.5. Autoimagem e redes sociais



Grande parte da informação dos dias de hoje é comunicada através das redes sociais. No entanto, devido à possível falta de precisão e visão objetiva, a informação pode ser enviesada. A comunicação através das redes sociais pode desencadear uma visão irrealista de vários aspetos da vida. Esta comunicação imprecisa pode resultar não só numa influência negativa sobre a forma como um grupo social é percecionado por outros, mas também como esse grupo se vê a si mesmo (Influence of Media and Culture on Self Image, 2017).

Os meios de comunicação social não refletem todos os grupos étnicos que compõem a cultura atual e, por vezes, podem afetar a autoimagem e a própria identidade. A autoimagem diz respeito às representações mentais de si mesmo, que dependem do feedback recebido no dia-a-dia.

A sociedade categoriza as pessoas de acordo com papéis específicos já definidos. Se uma pessoa não tem uma imagem sobre o grupo a que pertence (e.g., pessoas de origem migrante) pode ser difícil cumprir o papel definido

(Miller, Van Esterik, & Van Esterik, 2007).

Estudos demonstram que a representação de migrantes em textos mediáticos ingleses retrata os migrantes com um carácter negativo, como "invasores estrangeiros que vêm em grande número e representam uma ameaça para a sociedade de acolhimento" (Komarova, 2021). Por conseguinte, o papel das redes sociais e a má representação de grupos étnicos, pode ter um grande impacto na forma como as pessoas são vistas e até na forma como se vêem a si mesmas.

Os educadores, agentes de grande responsabilidade pela educação das crianças, devem procurar abordar esta tendência, dando voz às pessoas que se sentem mal representadas pelos *media*.

Dar a estas crianças a oportunidade de partilharem as suas experiências, dúvidas, medos e motivações pode ser uma forma eficaz de abordar este problema, bem como de promover uma sala de aula mais recetiva. Isto não só terá um grande impacto na perceção da sociedade sobre os migrantes, como também mudará a imagem que estes criam de si próprios, promovendo assim uma melhor autoimagem.



A parceria Edukino considera que estes são pilares centrais para a promoção de uma educação inclusiva, para potenciar o multiculturalismo, a diversidade e a inclusão. Assim, o Programa Audiovisual do Edukino não fornece apenas às crianças competências de produção de vídeo e imagem mas, acima de tudo, constitui uma oportunidade para promover um educação multicultural, destacando o escola como um lugar seguro para que as crianças expressem e comuniquem as suas experiências culturais; reforçando o empatia entre alunos e educadores. Isto, para que os alunos sejam capazes de se expressar através de plataformas como as das redes sociais, dando voz a diferentes culturas na promoção de um diálogo intercultural.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



2020-1-FR01-KA227-SCH-095474

4. Definições e termos-chave

Uma vez que este Programa pode ser implementado por qualquer profissional que se dedique ao trabalho com crianças, nomeadamente na promoção da integração de crianças de contextos mais vulneráveis, é importante que estes tenham as ferramentas certas para o fazer. Neste sentido, apresentam-se de seguida um conjunto de termos-chave cuja compreensão deverá ser comum e claro entre todos os que pretendem implementar o Programa.

17

Crianças



Ajudar e apoiar as crianças tem um impacto direto no seu ambiente, na sua família e na sua rede de relações próximas.

Centralizar nas crianças o foco do processo pedagógico pode fazer a diferença no processo de aprendizagem. Este tipo de abordagem potencia a motivação das crianças para o desenvolvimento de competências (como a consciência artística).

Para as que não consideram ter um espírito artístico muito desenvolvido, cabe ao educador captar a sua atenção e potenciar as suas capacidades no desenvolvimento de um projeto.

Cultura



O conceito de "cultura" é um termo essencial no desenrolar deste Programa. A cultura está envolvida na partilha de experiências culturais, que são simultaneamente fundamentais e universais. Uma definição exaustiva de cultura pode, por exemplo, ser encontrada na Agenda 21 e pela UNESCO.

A cultura cria oportunidades de partilha entre vários sectores (económico, social, jurídico, cuidados de saúde, etc.). Procuramos, neste programa, refletir sobre as formas de apoio social e educacional, envolvendo artistas, mediadores culturais e organizadores de eventos.

Trabalho social



Definição internacional do trabalho social aprovada pela Assembleia Geral da IASSW (Associação Internacional de Escolas de Obras Sociais) a 10 de julho de 2014, em Melbourne:

"O trabalho social é uma profissão baseada na prática e disciplina académica que promove a mudança, coesão e desenvolvimento social, assim como o empoderamento das pessoas. Os princípios da justiça social, dos direitos humanos, da responsabilidade coletiva e do respeito pelas diversidades são fulcrais para o trabalho social. Sustenta-se em teorias do trabalho social e das ciências sociais, e procura ultrapassar obstáculos vividos por pessoas com menos oportunidades e garantir o bem-estar de todos."

18

Integração e inclusão



Os conceitos de “integração” e “inclusão” podem ser definidos de várias maneiras, consoante as práticas em diferentes países.

* **Integração** (definida pela Fundação Suíça para a Educação Especializada) – É um termo utilizado principalmente na migração. Na maior parte das vezes, refere-se à adaptação de indivíduos inicialmente "externos" a sistemas modelares. O seu antónimo é: exclusão ou segregação.

* **Inclusão** - É um termo utilizado em contextos de trabalho social e de educação. A inclusão assenta, em primeiro lugar, num princípio ético que põe em causa a natureza segregacional dos sistemas sociais e educativos, promovendo a igualdade de oportunidades.

A inclusão defende que as pessoas não devem ser categorizadas pelas suas semelhanças. Todas as pessoas têm requisitos partilhados e individuais. A igualdade e a diferença estão presentes e a diversidade é a norma. Esta norma pode ser alcançada através da alteração das estruturas e opiniões existentes.

É importante distinguir os seguintes termos:



Inclusão social



O IIDRIS (Índice Internacional e Dicionário de Readaptação e integração social) define a inclusão social como uma "iniciativa destinada a capacitar um indivíduo marginalizado para que este estabeleça uma ligação satisfatória com o seu ambiente"; o Edukino tem como objetivo central a promoção deste tipo de relação, que se reflete na troca de conhecimento e experiências entre um indivíduo e o seu ambiente.

19

Para o Dicionário de Política Social da Suíça, "inclusão (...) refere-se a todas as iniciativas destinadas a aliviar os possíveis efeitos negativos que transformações socioeconómicas atuais têm sobre a inclusão social." "Inclusão", muitas vezes confundida com "integração", assenta numa definição sociológica precisa. Um grupo, ou sociedade, é "incluído" quando os seus membros se sentem ligados uns aos outros através de valores, objetivos partilhados; e existe sentimento de pertença ao mesmo grupo que é constantemente reforçado pela interação regular (cf. E. Durkheim). A inclusão social é, portanto, uma propriedade coletiva. A integração, neste contexto, refere-se à participação individual num sistema social.

Em suma, o termo "inclusão" é o resultado de mecanismos de integração, como a socialização, através dos quais todos os membros da sociedade, ao longo da sua vida, assimilam elementos que lhes permitem ocupar um lugar dentro das trocas sociais.

Por outro lado, a integração representa a simples introdução de indivíduos ou grupos em contextos sociais maiores, com padrões e normas mais gerais.

A utilidade da arte



A arte é uma ferramenta muito importante no trabalho social, especialmente com crianças e jovens. O objetivo da arte vai além da mera "expressão" dos seus contextos. A capacidade de expressão não é suficiente por si só. É necessário, como expectador dessa expressão artística, compreender de forma autêntica e genuína, o que o artista diz quando encena uma produção artística, sobre a sociedade e a sua visão da vida em geral.



5. Metodologia

Para garantir que as atividades deste Programa são inclusivas e adequadas aos objetivos da iniciativa Edukino, este programa foi examinado e avaliado numa fase piloto, durante um ano letivo, por crianças de contextos migratórios e/ou vulneráveis; e por profissionais que trabalham diretamente com elas (professores; mediadores; conselheiros académicos; coordenadores; trabalhadores sociais; educadores; coordenador; animadores; artistas; e outros). Por isso, estas atividades foram concebidas e pilotadas em cooperação com professores e alunos, cujas ideias, comentários e feedbacks foram considerados e incluídos nesta ferramenta.

20

Note que ao implementar este programa, deve adaptar as atividades aos alunos e ao contexto sociocultural da comunidade de acolhimento.

O Programa foi desenvolvido para ser implementado durante um ano escolar. No entanto, a duração pode variar dependendo da frequência e duração das aulas e das atividades implementadas.

Antes de iniciar a implementação deste Programa, os profissionais responsáveis devem consultar a ferramenta "Competências e Recomendações" do Edukino, desenvolvida no resultado anterior do projeto. Desta forma garante-se que a implementação será mais bem-sucedida, assegurando que o profissional tem as competências e ferramentas adequadas para implementar este programa.





O Programa de Educação Audiovisual

Considerando os termos supramencionados de: "Empatia"; "Diálogo intercultural"; "Escola como um lugar seguro"; "Educação multicultural"; e "Autoimagem positiva através das redes sociais", como pilares para desenvolver a inclusão e integração na sociedade, o capítulo seguinte descreve um conjunto de atividades e exercícios que se focam no desenvolvimento destes temas. Adicionalmente, como profissional, deve potenciar uma sala de aula que expresse a sua diversidade e trabalhar com a turma a aquisição de competências úteis de produção de imagem.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



2020-1-FR01-KA227-SCH-095474

Capítulo I

Construção da confiança dentro da sala de aula

Este capítulo é o primeiro passo do programa. Uma vez que se procura promover a inclusão e o envolvimento na sala de aula, o desenvolvimento de uma boa relação entre educador e aluno é fundamental. Como educador, deve ter em mente a promoção de empatia; uma educação multicultural; diálogo intercultural; e da escola como um lugar seguro.

22

Antes de começar os exercícios com as crianças, é importante conhecê-las; compreender os seus contextos específicos; e fazê-las sentirem-se confortáveis com o educador. As crianças devem sentir que não há obstáculos à autoexpressão. Para a primeira fase do programa, é importante que os alunos se sintam aceites e que este programa promova um lugar seguro para eles se expressarem. Nesta fase, o educador deve mostrar aos alunos que está disposto a dedicar tempo e esforço por eles. Os alunos só serão cativados se confiarem no educador e sentirem que podem criar ligações de reciprocidade.

Para facilitar o envolvimento dos alunos, os educadores precisam de ser pacientes; é também importante que sejam criativos e usem ferramentas e quebra-gelos que os façam sentir interessados em se conhecerem uns aos outros. O objetivo é criar uma boa ligação e promover confiança entre educadores e alunos.

Por isso, o primeiro capítulo inclui atividades dinâmicas e quebra-gelos, para criar um ambiente descontraído e confortável no grupo. É importante que o educador também participe nestas atividades, uma vez que a sua partilha pode promover mais confiança e conforto junto dos alunos. Seguem alguns exemplos de quebra-gelos úteis para promover o envolvimento na sala de aula:

- **I – O meu N.O.M.E. é...:** É uma forma divertida de fazer com que os alunos pensem nos seus gostos e no que gostam menos, assim como dá ao professor a oportunidade de conhecer os nomes dos alunos.
- **II - M&Ms:** Esta atividade funciona como uma estratégia eficaz para promover a partilha de experiências e mais informações pessoais. Complementarmente, o uso de chocolates também pode criar alguma motivação para a atividade.
- **III – Perguntas rápidas:** É uma boa atividade para ficar a conhecer melhor o estado de espírito de cada aluno. Este jogo vai colocá-los em situações hipotéticas, induzir alguma reflexão sobre o seu contexto; e é uma boa maneira do professor analisar o perfil da turma. Esta atividade também é benéfica para o educador poder determinar que exercícios e atividades são adequados às características da sala de aula.
- **IV - HELLO KITTY:** Este quebra-gelo é uma forma interativa e divertida de promover um ambiente leve na sala. Confere um início alegre, gerando expectativas para o resto do programa.



QUEBRA-GELO I



O meu N.O.M.E. é...

"O meu N.O.M.E." é um quebra-gelo simples adequado para as pessoas se conhecerem melhor. O objetivo é fazer com que todos saibam aspetos interessantes uns dos outros, usando as letras dos seus nomes e discutindo sobre os tópicos abordados. Assim, o objetivo é quebrar o gelo; induzir discussão sobre temas diversos; promover a partilha de experiências de vida dos alunos e compreender o seu passado; e, finalmente, aumentar o interesse em aprender mais uns sobre os outros e trabalhar em conjunto.

23



Materiais:

- Caneta
- Folha de papel



Instruções:

- Peça aos alunos que escrevam o seu nome numa folha de papel;
- Peça-lhes que escolham uma palavra a começar por cada letra do seu nome, com a qual se possam relacionar;
- Depois de terem arranjado palavras para todas as suas letras, devem apresentá-las à turma.

Dicas e sugestões:



- Dê respostas engraçadas sobre si mesmo;
- Ajude os alunos caso estes tenham dificuldades com as suas respostas;
- Não faça juízos de valor.



QUEBRA-GELO II



HELLO KITTY

Este quebra-gelo pode ser adaptado a um grupo de pessoas ou pode ser feito individualmente. Note que alguns alunos podem achar este quebra-gelo um pouco invasivo, especialmente se forem tímidos e introvertidos. No entanto, pode funcionar como uma boa estratégia para construir uma relação com o professor. Este quebra-gelo é um jogo curto para induzir um ambiente alegre. É uma boa estratégia para se conhecerem de forma mais informal. Esta atividade funciona para trabalhar a empatia, uma vez que permite ao professor colocar-se no lugar do aluno enquanto provoca uma emoção na outra pessoa. Este quebra-gelo também trabalha a motivação, porque se baseia em sentimentos e emoções positivas, que marcam o início da experiência do programa.

24



Materiais:

- Fita adesiva



Instruções:

- Delineie uma linha no meio da sala com fita adesiva;
- O professor e o aluno têm de estar em lados opostos da linha; ou se for jogado em grupo: de um lado estão os gatos e do outros os cachorros;
- O professor e o aluno fazem turnos, trocando os papéis de “gato” e “cachorro”;
- O gato não pode sorrir ou rir;
- O cachorro deve dizer olá ao gato de todas as formas possíveis e tentar fazê-lo sorrir ou rir;
- O cachorro não pode passar a linha no chão, tudo o resto é permitido.
- Quando um gato sorri ou ri, torna-se automaticamente um cachorro e deve atravessar para o outro lado da linha;
- O último gato é o vencedor.



Dicas e Sugestões:

- Para potenciar este quebra-gelo, é importante garantir que os participantes se estão a divertir e que se sentem confortáveis uns com os outros.



QUEBRA-GELO III



M&M's

Esta ferramenta envolve chocolates M & M para dar vida a um processo de compreensão mútua dos alunos. Cada aluno deve, com base na cor dos chocolates M&M, descrever e partilhar um aspeto da sua vida com o resto do grupo. Será interessante descobrir quantas coisas os alunos têm em comum. O objetivo é conhecerem-se melhor e fomentar a partilha.

25



Materiais:

- Chocolates M&M



Instruções:

Primeiramente, sem o partilhar com a turma, atribua um tópico a cada cor, como por exemplo o que está descrito abaixo:

- **VERMELHO:** partilha sobre os teus passatempos favoritos;
- **AMARELO:** partilha sobre a cidade onde nasceste;
- **AZUL:** partilhe sobre o teu animal favorito;
- **CASTANHO:** partilha sobre algo em que consideras ser bom;
- **VERDE:** partilha cerca de três palavras que um amigo usaria para descrever-te;
- **COR-DE-LARANJA:** partilha sobre qualquer coisa!

Organize o grupo de forma a sentarem-se em círculo. Passe o saco e peça aos alunos para tirarem um M&M, mas sem os comerem.

Cada aluno deve, com base na cor dos chocolates M&M que lhe calhou, descrever e partilhar um aspeto da sua vida com o resto do grupo. Será então interessante descobrir quantas coisas têm em comum.



Dicas e Sugestões:

- Uma possível sugestão é adaptar os vários itens ao tipo de alunos para tornar a partilha o mais eficaz possível.



PERGUNTAS RÁPIDAS

"Perguntas rápidas" é uma ferramenta que facilita a discussão sobre uma variedade de questões, partindo de perguntas simples até questões mais complexas. Permitir que o professor e os alunos respondam às mesmas questões, induz a partilha de perspetivas, discutindo as semelhanças ou possíveis diferenças. Promove também a partilha de experiências; aumenta a consciencialização cultural; desenvolve-se a confiança; e aumenta-se a empatia pelos colegas.

Com base nas respostas, o professor pode compreender melhor a situação dos alunos.



Materiais:

- Quadro branco ou um projetor para apresentar as perguntas



Instruções:

1. O educador prepara uma lista de perguntas fáceis, divertidas e leves, para ser respondida pelos alunos e por si também. As perguntas podem ser projetadas num ecrã ou escritas num quadro.
2. Começando com a primeira pergunta na lista, o educador deve ser o primeiro a responder à pergunta e depois seguem-se os alunos. Na pergunta seguinte, o educador pede aos alunos para responderem primeiro. As perguntas e respostas continuam até ao fim da lista. Não há problema em deixar que a discussão se desenrole. O objetivo da atividade é conhecerem-se e permitir ao educador ver o que os alunos têm em comum e criar oportunidades para estes aprenderem uns com os outros.



Dicas e Sugestões:

- Pode dar-lhes algumas opções de resposta se vir que têm dificuldades com a língua;
- Explique melhor caso não entendam uma pergunta ou não percebam a resposta dada por um colega;
- Peça mais informações sobre as suas respostas se não estiver familiarizado com elas.

Se pudesses ser um animal, qual serias?

Qual foi o presente mais estranho que já recebeste?

Quem é o teu super-herói favorito?

Se pudesses ter um super poder, qual seria?

Se tivesses dinheiro ilimitado, o que farias?

O que queres ser quando fores grande?

Qual é a tua Pessoa favorita no mundo?

Que habilidade ou talento gostarias de ter?





Conclusões do capítulo I:

Com este capítulo, o educador deve focar-se na construção de uma relação com os alunos e garantir que todos se sintam seguros e confortáveis na aula. Estas atividades devem quebrar o gelo e funcionar como uma introdução para o programa de Educação audiovisual.

Em resumo, o primeiro capítulo deve:

- **Promover a empatia entre o educador e os alunos;**
- **Ser uma oportunidade para todos se apresentarem;**
- **Criar um ambiente confortável para o desenvolvimento do programa;**
- **Esclarecer alguns tópicos relacionados com o que será feito durante programa.**



Capítulo II

Introdução à imagem em movimento:

Como foi supramencionado, este programa não só visa promover o desenvolvimento de competências importantes para a produção de imagem; mas foca-se essencialmente na promoção da empatia, do diálogo intercultural, da escola como lugar seguro, da criação de uma autoimagem positiva através das redes sociais; e numa educação multicultural.

A compreensão da imagem em movimento é o primeiro passo para a produção de diferentes materiais (stop-motion, vídeos, fotografia, etc). Dominar as regras básicas da imagem em movimento permitirá ao aluno expressar-se de forma mais eficiente através das mais variadas formas (vídeos de sensibilização, comunicação através das redes sociais, etc) que dão voz às suas realidades.

Antes de adquirirem algum conhecimento sobre a produção de imagem, os alunos devem aprender

sobre a história da produção cinematográfica e como o filme é criado. Isto é importante, uma vez que constitui o básico da produção de imagem e será útil na utilização de várias formas de produzir um filme.

Este conhecimento será importante para comunicar com a sociedade de acolhimento sobre a sua cultura, as suas experiências e, eventualmente, promover o multiculturalismo.

O cinema começou por consistir numa projeção muito rápida de uma série de imagens (24 fotogramas por segundo) que dá a ilusão de movimento. Em 1894, Thomas Edison introduziu a Cinematografia, a primeira câmara de imagem em movimento e o Cinetoscópio (fig. 1) - uma caixa iluminada para exibir filmes que produz. Isto levou à produção do primeiro filme nos Estados Unidos (<https://youtu.be/2tfs6WfbHyl>).

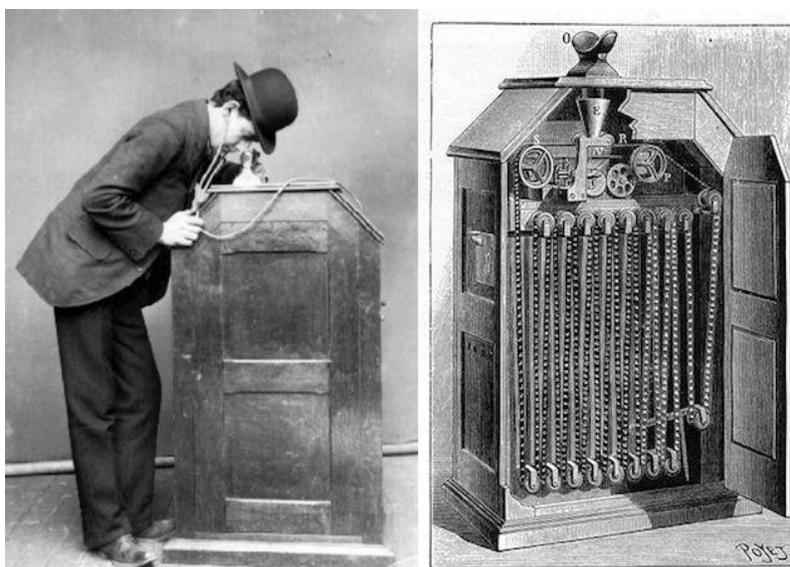


Fig. 1 Cinetoscópio



Enquanto o Cinetoscópio só podia exibir filmes individualmente, os irmãos Lumière, em França, trabalharam numa forma de projetar o filme num ecrã, onde muitas pessoas podiam vê-lo ao mesmo tempo, o *Cinematógrafo* (fig. 2).

Este dispositivo tinha três funções, uma vez que gravava, revelava e projetava filmes. Marcou a história da produção de imagem como a primeira câmara viável de filme. Através desta invenção, os irmãos Lumière filmaram os trabalhadores da sua fábrica a saírem do trabalho ao final do dia. Apresentaram o filme, "La Sortie des ouvriers de l'usine

Lumière" ("Trabalhadores a saírem da fábrica Lumière") numa reunião industrial em Paris, em março de 1895 (Pruitt, 2014; <https://www.youtube.com/watch?v=4jmCFzzCQvw>).



Fig. 2 Cinematógrafo

Atividades:

Para iniciar as atividades do workshop de Educação Audiovisual, o professor pode dividir os alunos em dois grupos: um grupo desenvolve uma **taumatrópio** e o outro um **folioscópio**. Isto é importante para que compreendam o princípio da persistência da retina.

Adicionalmente, para melhor cativar os alunos, pode ser interessante incorporar algum tema mais atrativo pelo qual se interessem. Por exemplo, pedir-lhes que incluam algo de com que realmente se identifiquem ou que desenhem um objeto de que gostem.

Atividade 1

Taumatrópio

O Taumatrópio é um dos primeiros meios para induzir a ilusão ótica do movimento utilizando apenas duas imagens.

O Taumatrópio é um brinquedo desenvolvido durante a Era Vitoriana. E é uma das primeiras representações da "persistência da retina".

O disco de duas partes, que pode ser mantido nas extremidades de uma palha, tem uma imagem de cada lado.

Ao esfregar as mãos (com a palha entre as mãos) de forma a fazer a palha girar, as imagens de ambos os lados sobrepõem-se numa única, dando a ilusão de movimento.

Os Taumatrópios formam assim a base da animação que atualmente é usada na produção de uma variedade de filmes e vídeos. Datados de 1826, representam um dos primeiros brinquedos de movimento.



Materiais:

- Lápis
- Tesoura
- Cola
- Palha
- Dois círculos cortados
- Cartão ou algo semelhante



Instruções:

1. Para esta atividade, pense numa ilustração simples de algo com que se identifica (um prato com comida; um livro aberto e fechado; ou a primeira metade e segunda metade do seu nome).
2. Uma vez pensado o desenho, pegue num dos círculos cortados e desenhe um elemento. Em seguida, pegue no segundo círculo e desenhe a outra parte do elemento. Certifique-se que coloca os desenhos no lugar certo.
3. Pegue num dos dois círculos e cole-o no cartão.
4. Coloque a palha na vertical no centro do círculo em cartão. Cole o segundo círculo, certificando-se de que está bem posicionado, em cima da outra face do cartão e mantenha tudo unido à medida que a cola seca.



- Quando estiver seco, coloque o Taumatrópio na palma das mãos. Enrole a palha entre as palmas das mãos para girar o Taumatrópio e veja os desenhos ganhar vida.



Dicas e Sugestões

- Faça desenhos simples;
- A colagem dos desenhos na palha é muito importante;
- Divirta-se e experimente ideias criativas.



Atividade 2

Folioscópio

Em 1868, o inglês John Barnes Linnett denominou esta invenção de cineógrafo.

O princípio do folioscópio baseia-se no movimento criado pela passagem das páginas de um livro. Em cada página há um desenho ligeiramente diferente da anterior. À medida que se vai passando as folhas, as imagens sucedem-se e a animação é criada pouco a pouco.

Uma vez que se trata de um único movimento e não de um movimento cíclico (como com o zootrópio ou o fenacístoscópio), pode ir improvisando à medida que vai produzindo o livro, estando apenas limitado pelo número de páginas do próprio livro.

33



Materiais:

- Caderno/bloco de notas adesivas
- Lápis de cor



Instruções:

1. Desenhe o objeto na primeira página do bloco de notas;
2. Na segunda página, desenhe o mesmo objeto, mas ligeiramente deslocado para um dos lados;
3. Continue a desenhar o objeto em cada página do bloco de notas. Em cada página deve mover ligeiramente o objeto;
4. Folheie o bloco de notas e veja a sua animação ganhar vida!

Escolhemos usar o exemplo de uma bola saltitante. É uma ótima maneira de começar a explorar o folioscópio. Repete-se o desenho do círculo, sempre com um ligeiro deslocamento da página anterior, de forma a dar o efeito de movimento.



Dicas e Sugestões:

Se quiser fazer o seu próprio folioscópio, o papel deve ser grosso e flexível (papel Bristol). Ter em atenção para não ser demasiado fino, nem muito grosso.

Também pode colocar pequenas folhas de papel num caderno, isto dará às folhas a rigidez e flexibilidade necessárias.

Exemplos de desenhos que funcionam bem:

- Um pássaro com as asas para cima / um pássaro com as asas para baixo.
- Um rosto sorridente / um rosto triste.



- Um atleta à frente da bola / um atleta a chutar a bola.



Atividade 3

Assista a um filme em *stop-motion*: Tokri (O Cesto)

Depois de terem realizado as atividades, os alunos podem assistir a um filme em *stop-motion*, para compreenderem o conceito da imagem em movimento.

O filme retrata uma família indiana humilde (pai, mãe e filha). Vivem numa casa pequena, mas apreciam o tempo em conjunto.

Um dia, a filha, por curiosidade, decide abrir a caixa secreta do pai e acaba por partir o relógio que lá estava dentro. Envergonhada, decide esconder o relógio e não contar ao pai. O pai acaba por descobrir e fica muito chateado.

A filha, com problemas de consciência, decide vender cestos, como forma de ganhar dinheiro para reparar o relógio. No entanto, não vivem num ambiente favorável e o seu desejo de reparar o relógio do pai não é concretizado.

35



Materiais:

- Projetor
- Computador
- O filme: <https://www.youtube.com/watch?v=5qKYrajRNwo>



Instruções:

- Reforce a importância dos alunos perceberem a história;
- No final do filme, peça-lhes para resumir a história.



Dicas e Sugestões:

Este filme de *stop-motion* compila o uso de fotografias para criar movimentos e abrange contextos adversos e o impacto que estes têm no alcance de objetivos pessoais.

Com esta atividade, o educador deve induzir uma discussão sobre o que os alunos interpretam a partir da curta-metragem. Para facilitar a sua análise, oriente-os, fazendo-lhes as seguintes perguntas:

- Qual é a tua opinião sobre a decisão da personagem principal de não contar ao pai sobre o acidente?
- Achas que o pai e a filha têm uma relação boa? Porquê?
- Porque é que a mãe está sempre em casa?
- Por que a personagem principal não vai para a escola?



Crie um ambiente favorável para que partilhem sobre as suas realidades (caso queiram).





Conclusões do capítulo II:

Neste segundo capítulo do Programa, o educador deverá trabalhar com os alunos alguns conceitos básicos relacionados com a produção de imagem em movimento. As atividades deste capítulo não só incidem no desenvolvimento do conhecimento sobre a imagem em movimento, mas também exploram os diferentes contextos das pessoas migrantes e alguns dos obstáculos que enfrentam.

No final deste capítulo, os alunos devem:

- **Compreender a utilização de várias fotografias para criar a perceção do movimento;**
- **Compreender como o folioscópio e taumatrópio são exemplos desta ilusão ótica;**
- **Sentirem-se confortáveis para partilhar características sobre si mesmos e da sua cultura;**
- **Desenvolver empatia uns com os outros, trocando os materiais produzidos;**
- **Partilhar culturas diferentes explicando o que escolheram para desenhar nos seus materiais.**



Capítulo III

O texto antes do filme:

A capacidade de traduzir ideias num papel é um dos aspetos mais centrais da produção de imagem. Entre outras competências, a escrita de guiões requer a capacidade de planear, estruturar, organizar e produzir ideias. Estas tarefas não são apenas importantes para produzir imagens, mas também são úteis para uma comunicação eficaz. Por conseguinte, este capítulo deve ser salientado e bem compreendido pelos alunos.

38

Antes do planeamento de qualquer produção de imagem, deve-se estruturar uma história.

"A escrita de um guião faz parte do processo da estruturação da história. O guião inclui a descrição de ações, as expressões e o diálogo das personagens em formato escrito. Embora o processo de escrita de um romance ou de um poema exijam todos planeamento e estruturação de uma história, cada um requer um processo de escrita diferente.

O guião é usado para, através de palavras, descrever visualmente a história. Guionistas escrevem para filmes, televisão, videojogos e agora até para séries. A escrita de guiões pode ser feita tendo uma ideia de um filme concebida; com uma equipa já organizada e definida; ou na esperança de se vender o guião ou encontrar um agente" (StudioBinder, 2019).

A escrita de um guião envolve diferentes fases:

PASSO 1: A história – Primeiro, é importante escolher a história. Pode ser um livro; banda desenhada; um excerto de um capítulo; ou até mesmo uma história criada. Uma boa história terá personagens marcantes e deverá provocar emoções no leitor. Que história vai usar?

PASSO 2: O conceito – De seguida, descreva o "conceito" da sua história. Este é o termo que se usa para referir a ideia principal da história. Para ajudar neste processo, pense na pergunta "e se". Por exemplo, pense no filme "Mary Poppins". A pergunta "e se" neste contexto seria: "E se uma ama com poderes mágicos viesse cuidar de três crianças e mudasse as suas vidas para sempre?" Escreva o seu "e se".

PASSO 3: Definir a cena – Agora que tem a tua história e um conceito, pode começar a escrever. Vai escrever a história em cenas. Cenas são segmentos do filme. Cada cena deve determinar quem está na cena; onde se decorre; em que período temporal decorre; e o que está a decorrer. É importante que haja aspetos relevantes para a história em todas as cenas. No final de cada cena, é importante responder à pergunta



"O que decorreu nesta cena que seja importante para a história?". Para cada cena, é importante incluir um título de cena. Isto diz onde a ação está a decorrer.

PASSO 4: Adicionar ação – Depois dos passos anteriores, estará apto para escrever a ação. Quando estamos a escrever um guião, escreve-se no presente, como se o que está a acontecer na cena estivesse a acontecer neste preciso momento.

Ao ensinar a escrever guiões, os educadores devem tentar sumariar o aspeto importante desta tarefa, que se trata de estruturar e organizar uma mensagem, organizando-a em diferentes fases.

39

Atividades:

Os alunos devem aprender a escrever o segmento de um filme hipotético.

No final deste capítulo, os alunos devem ter algum conhecimento sobre a estruturação de histórias e a importância do planeamento da escrita.



Atividade 1

Escrita cega

Esta atividade envolve criar uma história, sem ter a imagem completa do que foi escrito antes. Pede-se aos alunos que completem a frase que foi escrita anteriormente, para criar uma história. No final, a história é lida pelo educador.

40



Materiais:

- Caneta
- Folha de papel



Instruções:

1. Diga aos alunos que cada um deve escrever uma frase num pedaço de papel. Depois de escrevê-la, devem passar para o próximo colega;
2. O próximo colega lê a frase anterior para si mesmo, e acrescenta uma informação à história. Antes de passar para a próxima, deve esconder a frase anterior que foi lida, dobrando o papel em cima da frase;
3. Todos os alunos devem escrever uma frase e dobrar a anterior, até que todos tenham escrito uma frase;
4. No final, o educador deve ler toda a história em voz alta, para que os alunos oiçam a sua obra de arte.



Dicas e Sugestões:

Antes da atividade, é importante pedir aos alunos que escrevam a sua frase de forma clara, para que sejam lidas posteriormente pelos colegas.

O educador deve promover um ambiente confortável e pedir aos alunos que escrevam o que acharem apropriado para a história. É importante não serem julgadores e dar-lhes tempo para pensarem no que querem escrever.

Depois de ler a história, espera-se que não faça muito sentido. Esta é uma boa maneira de ensinar aos alunos que é importante refletir sobre um enredo da história e considerar informações anteriores ao criar um guião.



Atividade 2

Script-shuffle

O educador deve explicar a importância do trabalho em equipa na estruturação de uma ideia. O trabalho em equipa é valorizado na criação de uma nova ideia e a existência de múltiplas perspetivas da mesma informação pode ser benéfica, se a equipa for eficiente no trabalho conjunto.

41

Com esta atividade, o educador imprime a tabela abaixo, com as respetivas cores. Estas cores são importantes, uma vez que cada uma representa uma categoria diferente:

Vermelho: um adjetivo sobre o personagem;

Azul: o personagem principal;

Verde: uma ação/enredo da história.

O educador divide a turma em grupos de 3 membros e pede a cada membro que escolha uma carta (aleatoriamente). Cada membro deve escolher de uma categoria diferente. Ou seja, 1 grupo deve ter 1 vermelho, 1 verde e 1 cartão azul.

No final, o grupo deve criar uma história que seja congruente com as três cartas que escolheram aleatoriamente.



Materiais:

- 1 impressão da tabela seguinte e cortar cada célula individualmente:



irritante	feiticeiro	que perde o planeta numa aposta
fome	fada	que começa um parque eólico
tolo	Príncipe	que come uma aranha
ganancioso	Princesa	que escreve um romance
brincalhão	coruja	que conquista um Rei
bonito	cavalo	que desaparece
horrível	abóbora	que afunda navios
risonho	pirata	que salva a cidade
mau	cientista	que se perde no espaço
gigante	gato	que vive numa caravana
feliz	tia	que só come repolho
rabugento	salsicha	que coloca uma maldição sobre a cidade
terrível	canalizador	salva uma família de ursos

Corte seguindo o picotado 





Instruções:

1. Crie diferentes categorias de cartões: adjetivos; objetos/sujeitos; e ações;
2. Agrupe os alunos em grupos de 3 membros;
3. Os membros do grupo devem sortear uma carta de cada categoria (sendo 3 cartões, 1 de cada categoria);
4. Depois de cada membro ter escolhido um cartão, devem fazer uma história que seja congruente com o que os cartões dizem.

43



Dicas e Sugestões:

Peça a cada membro do grupo que leve um cartão, para que cada grupo compreenda que todos devem participar nesta atividade.

Promover a criatividade e não estabelecer limites para a imaginação. Devem sentir-se confortáveis para criar a sua própria história.



Atividade 3

Criar a sua própria história

Para esta atividade, deve pedir aos alunos que criem a sua própria história, com base no que gostariam de expressar. Os alunos, em grupos, devem escrever uma história com um começo (quem está na cena; onde se passa; quando se passa; e o que está a acontecer); um enredo (a história deve ter um propósito); e um final (a conclusão da história).

44

Com esta atividade, todos os grupos (com a assistência adequada do educador) devem estruturar uma história, que será apresentada no capítulo seguinte, utilizando fotografias (capítulo IV- do texto à imagem).



Materiais:

- Caneta
- Folha de papel



Instruções:

1. Peça aos alunos para formar grupos de 3/4 membros;
2. Peça-lhes para organizar e estruturar uma história que inclua um princípio, um enredo e uma conclusão;
3. Se os alunos não terminarem esta atividade durante a duração da aula, podem ter várias aulas dedicadas a esta atividade.



Dicas e Sugestões:

Como educador, é importante ajudar e apoiar na organização das suas ideias. Devem poder estruturar as suas histórias autonomamente, no entanto, o educador pode ser o moderador de um trabalho de equipa eficaz.

Não os impeça de se expressarem. Devem sentir-se livres para estruturar uma história como quiserem.

Se alguns grupos estão bloqueados no desenvolvimento de alguma ideia, ajude-os sugerindo histórias fáceis e divertidas.







Conclusões do capítulo III:

Este capítulo está preenchido de atividades divertidas para os alunos expressarem as suas ideias, bem como para refletir sobre como uma história deve ser estruturada.

Após este capítulo, os alunos devem:

- Compreender a importância da escrita de guiões;
- Compreender a importância de considerar informações anteriores durante a escrita de uma história;
- Compreender a eficácia do trabalho em equipa;
- Compreender as várias perspetivas do mesmo tema;
- Considerar toda a informação disponível no planeamento de uma cena;
- Escrever uma ideia;
- Trabalhar em equipa e respeitar diferentes perspetivas.



Capítulo IV

Do texto à imagem:

Este capítulo introduz aos alunos um conjunto de elementos relacionados com a imagem: a importância do enquadramento, os diferentes planos e a sua utilidade.

47

Este capítulo tem dois objetivos:

- Ensinar sobre a tradução de histórias em imagens;
- Sensibilizar para a importância da fotografia na comunicação e sobre o valor que esta traz à autoexpressão.

Apesar de alguns esforços para integrar "meios visuais como texto" nos padrões de educação, ensinar os alunos a abordar as fotografias com um olhar crítico não parece ser comum na educação europeia. "Uma imagem vale mais do que mil palavras" é uma expressão comum que muitos de nós já ouvimos, mas só pode valer mil palavras se interpretadas com um olhar crítico.

Neste capítulo, os educadores concentrar-se-ão em potenciar nos alunos o desenvolvimento de competências que lhes permita contar uma história através de imagens.

A utilização de diferentes planos difere do número de estímulos que se podem incluir na imagem. Portanto, ao tirar fotografias, é importante considerar qual o plano mais apropriado.

Plano pequeno

Este tipo de plano é perfeito para fazer um **retrato**. Oferece um ponto de vista que destaca a expressão facial. O rosto através do poder do olhar, das características e do sorriso, mostra a essência pessoal de um ser humano único e irrepetível. Este tipo de plano não é apenas usado em fotografia, mas também em pintura.



Plano geral

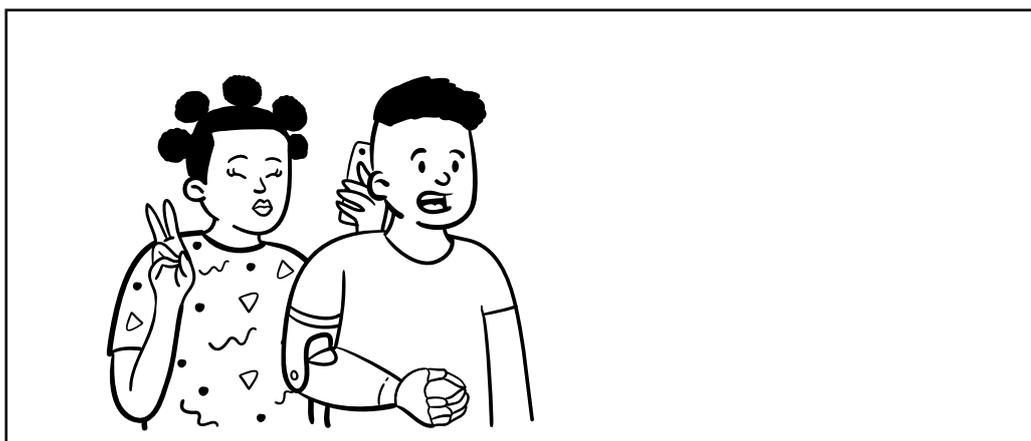
Em oposição ao ponto de vista anterior que descreve o rosto de uma pessoa em detalhe, o plano geral centra a atenção no protagonista de uma forma **completa**. Na imagem, é possível ver o modelo na sua totalidade. A escolha de um tipo de plano pode depender do principal objetivo da imagem. Esta foto, normalmente utilizada a imagens de moda, serve para mostrar o visual completo.

48



Plano médio

Outro plano usado para tirar uma fotografia é o plano médio que mostra a imagem centrada **desde o rosto até à anca** da personagem em questão. Para aperfeiçoar a sua técnica fotográfica deve focar-se na experiência prática dos diferentes tipos de fotos que dão origem a um catálogo interessante de possibilidades.



Plano amplo

Este tipo de plano é perfeito para fotografar a beleza de uma **paisagem natural**, por exemplo. Uma pessoa também pode estar incluída neste plano. Porém, este salienta o espaço como um todo e não os detalhes. Este plano permite ao espectador dessa imagem sentir-se um pouco mais próximo dessa cena.



Plano de detalhe

Ao contrário do plano anterior, neste, o fotógrafo coloca o foco de atenção num pequeno **detalhe**. Ou seja, aqui, a beleza não se encontra no geral, mas num ponto muito específico que, quando destacado, faz a diferença.



Atividade 1

Eu sou...

Depois de compreenderem os diferentes planos/focos na fotografia, os alunos devem ser capazes de tirar fotos por si mesmos.

Os smartphones com câmaras ajudaram-nos, durante a última década, a produzir mais fotografias do que nunca. Estima-se que em 2017 tenham sido partilhadas mais de 3 mil milhões de nas redes sociais todos os dias (Lavoie, 2018). As imagens podem induzir experiências nostálgicas; por isso, é importante adquirir as competências necessárias para fazê-lo de forma eficiente. A capacidade de tirar fotografias é muito importante quando se fala de produção de imagem. Esta comunicação está dependente da correta utilização dos diferentes planos.

A próxima atividade envolve tirar fotografias do que acreditam que as representa como pessoa. Os educadores pedem aos alunos que tirem fotografias de cenários significativos e, em seguida, que expliquem a foto (por exemplo, contexto de migração/ alimentos de que gostam/ o que representa a sua cultura).

50



Materiais:

- Câmera/telemóvel



Instruções:

1. Os alunos devem ter 1 semana para tirar as 3 fotografias que acreditam representar a sua cultura (por exemplo, reuniões familiares, comida de que gostam, igrejas, etc);
2. Depois de tirar as fotos, os alunos devem apresentá-las à turma. Na sua apresentação, devem esclarecer:
 - a. Que plano usaram e porquê?
 - b. Por que escolheram aquela foto?
 - c. Porque é que esta foto os representa?



Dicas e Sugestões:

Este exercício requer a partilha de informações pessoais. É importante que o aluno se sinta confortável em partilhar o seu contexto.

Como educador, não deve forçá-los a falar de informações que não estão dispostos a partilhar.

Deve validar as suas decisões e, se necessário, corrigir principalmente a escolha do planeamento das fotos. Não dê feedback negativo da seleção das fotos.



Promova uma sala de aula recetiva, explicando que devemos tentar ver as imagens na perspetiva de cada aluno.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



2020-1-FR01-KA227-SCH-095474

Atividade 2

Narração através de imagens

Para esta atividade, os alunos devem formar os mesmos grupos que foram estabelecidos na atividade do capítulo anterior ("Criar a tua própria história"). Como grupo, é agora importante dar alguma imagem à história que foi estruturada no capítulo anterior.

52

Os alunos terão agora a oportunidade de trabalhar em equipa e aplicar o que aprenderam sobre o planeamento de imagens.

Nesta atividade, será pedido que traduzam a história que desenvolveram anteriormente em 7 imagens.



Materiais:

- Camera/telemóvel
- A história criada no capítulo anterior
- Os adereços necessários para a história



Instruções:

1. O educador deve pedir à turma para se juntar nos mesmos grupos formados na atividade anterior, para a conceção da história;
2. É-lhes dado o tempo necessário para traduzir a história em imagens. Para isso, devem pensar:
 - a. No planeamento de fotos;
 - b. Na organização de adereços;
 - c. Nos planos que serão utilizados para melhor contar a história.
3. No final, é dada a oportunidade de apresentar as suas fotos ao resto da turma.



Dicas e Sugestões:

Esta atividade pode demorar mais tempo a ser desenvolvida. Por isso, como educador, deve dar-lhes o tempo adequado para concluir a atividade.

Nesta atividade, os alunos devem poder trabalhar em grupo, bem como ser capazes de planear as imagens para contarem a história.

Como educador, deve fornecer feedback sobre os planos das imagens, os adereços utilizados e o trabalho das personagens da história.



Como uma **atividade adicional**, pode ser interessante perguntar à turma o que eles interpretaram de cada sequência de fotos. Em seguida, peça ao grupo que planeou as fotos para explicar a história e ver se as versões coincidem.



A



B



C



D

Atividade 3

Autorretrato: Eu vs. eu

A atividade envolve os alunos fazerem dois autorretratos, usando fotografias. Um dos dois autorretratos deve representá-los como querem mostrar-se às outras pessoas. O outro autorretrato deve representá-los como pensam que realmente são.

54

Esta sessão tem vários objetivos para os alunos:

- Descobrir as técnicas associadas à fotografia cinematográfica (planeamento; tirar a fotografia; projetar) e para a fotografia em geral (enquadramento, design de exposições...).
- Pensar na diferença que há entre quem eles são e quem querem parecer perante outras pessoas: Descubrem que a importância colocada na aparência pode levá-los a agir de uma forma que não escolheram. Além disso, descobrem que as imagens publicadas nas redes sociais estão muitas vezes longe da realidade. Ao pensar em quem são e discutindo com os outros participantes, criam ligações sociais entre eles.



Fotografias tiradas num workshop que a L'Univers fez com adolescentes em julho de 2021.





Materiais:

- Câmera (ou telemóvel)
- Projetor
- Um bom cenário para as fotografias



Instruções:

1- **Apresentação** de diferentes tipos de autorretratos: 1 - "o que mostro da minha personalidade ao outro"; 2 - "Quem realmente sou";

2- **Tirar fotografias.** Uma mostrando como o aluno é percebido pelos outros; e a outra mostrando como o aluno realmente é. Isto pode demorar mais do que a duração da sessão. Por isso, os alunos podem precisar de alguma ajuda da família para terminar esta tarefa em casa;

3- Após a sessão fotográfica, os alunos devem **apresentar** as imagens e explicar as suas diferentes características na sessão seguinte. Devem também explicar os planos fotográficos que escolheram utilizar.



Dicas e Sugestões:

O educador deve estar aberto a diferentes apresentações e promover o conforto necessário dentro da sala de aula, para que cada aluno fale sobre si mesmo. Esta atividade é um grande exercício não só para construir confiança, mas também para que o educador aprenda sobre as diferentes realidades dos seus alunos.





Conclusões do capítulo IV:

Este capítulo inclui algumas atividades que requerem reflexão pessoal e partilha. Desta forma, o educador deve procurar promover um ambiente confortável dentro da sala de aula.

Com estas atividades, pretende-se que os alunos sejam capazes de:

- Aprender sobre os diferentes planos de fotografia;
- Compreender a necessidade de pensar na representação da imagem das histórias;
- Aumentar as suas capacidades de trabalho em equipa e o seu planeamento estratégico;
- Ficar a saber mais sobre diferentes realidades e contextos, expandindo assim os seus conhecimentos sobre várias culturas.



Capítulo V

Narrativa através do som

Até este capítulo, a produção de imagem tem-se baseado principalmente na parte visual do filme. No entanto, o foco no conteúdo visual é tão importante como o foco no conteúdo sonoro.

57

Neste capítulo, os alunos aprenderão sobre a importância do som no filme.

Embora a maioria dos filmes atualmente inclua som, no início da década de 1920 houve uma grande predominância de filmes mudos (por exemplo, filmes de Charlie Chaplin). Embora os filmes mudos transmitam narrativa e emoção visualmente, vários elementos do enredo (como um cenário ou época) ou linhas-chave de diálogo podem, quando necessário, ser transmitidos com recurso a cartões intertítulos.

Durante a era silenciosa, de meados da década de 1890 até o final da década de 1920, um pianista, organista de teatro — ou mesmo, em grandes cidades, uma pequena orquestra — tocava música para acompanhar os filmes. Pianistas e organistas tocavam improvisando algumas melodias. Por vezes, uma pessoa narrava os cartões intertítulos para o público (nas salas de cinema). Embora na altura não existisse a tecnologia para sincronizar o som com o filme, a música era vista como uma parte essencial da experiência do filme.

No entanto, com o desenvolvimento da tecnologia e consequente introdução do som nos filmes, grandes mudanças foram observadas na produção cinematográfica. Hoje em dia, os filmes integram três tipos de som: vozes humanas, música e efeitos sonoros. Os sons podem ser gravados, editados ou sincronizados artificialmente. Se já assistiu a um filme mudo, deve compreender os benefícios do som. Mesmo quando as salas de cinema tocavam filmes mudos, alguns teatros teriam um órgão de teatro para produzir efeitos sonoros.

1. VOZ



As vozes humanas incluem o diálogo do ator. Este diálogo deve ser sincronizado com a ação do filme e as vozes devem ser precisas e adequadas à cena. Também devem estar adequados aos atores do filme. Às vezes o diálogo é gravado mais tarde e sincronizado com a parte visual do filme. É importante que o som seja compreensível para o espectador.

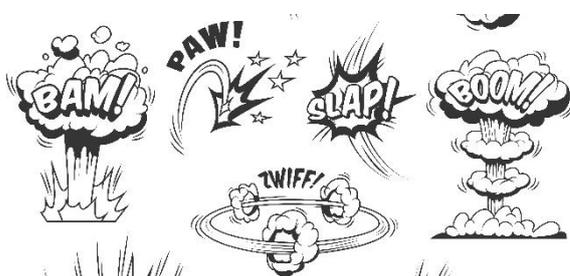


2. MÚSICA



A música do filme ajuda a criar contexto para a história, permitindo ao público antecipar o que vai acontecer, evocar uma resposta emocional ou simplesmente ajudar na transição entre cenas. O uso de música tornou-se muito frequente nos filmes atuais. Os estilos de música podem variar, consoante os objetivos do filme. Porém, deve procurar complementar a cena.

3. EFEITOS SONOROS



Os efeitos sonoros são cruciais para o filme. Quer se trate de um som de um cavalo a trotar ou de duas pessoas a lutar, os efeitos sonoros são essenciais para o realismo cinematográfico que os efeitos visuais não podem fazer de forma independente.

O som é essencial para a compreensão completa da história. É uma boa ferramenta para contar histórias e permitir que o público sinta todo o impacto do filme. A ponte sonora é algo que estabelece uma ligação entre cenas. Assim, o público pode ouvir a próxima cena antes de a ver. Isto pode ser usado em vez do tradicional *fade out*.

O som também pode dar algumas informações sobre a localização da cena. O uso da música temática e do som pode ajudar o público a localizar a cena no espaço. Quer os atores estejam numa rua movimentada, numa ilha isolada ou em frente a uma cascata, o contexto sonoro do filme pode auxiliar a narrativa da história.

O som também ajuda a evocar a resposta emocional nos espectadores. A música do filme é útil para criar emoção e permitir que o filme estabeleça determinado ambiente emocional. Seja um interlúdio romântico ou uma sequência de ação, a informação sonora pode complementar a informação visual e ajudar a construir a tensão adequada para a próxima cena.

(Mostre o seguinte vídeo para explicar melhor como podem ser produzidos diferentes sons: <https://youtu.be/B3sDrmZmgLA>).

Atividade 1

Ver um filme de Charlie Chaplin

Sir Charles Spencer Chaplin, Jr., KBE (16 de abril de 1889 - 25 de dezembro de 1977), mais conhecido como Charlie Chaplin, foi um ator de comédia inglesa premiado com o Óscar no início da era do cinema de Hollywood. É considerado um dos melhores mimos em filme e tem influenciado muitos artistas nesta área.

A sua personagem principal foi "O Tramp" (conhecido como "Charlot" em França e o mundo francófono, Itália, Espanha, Portugal, Grécia, Roménia e Turquia, e como "Carlitos" no Brasil). "O Tramp" é um cavalheiro, com maneirismos muito específicos e idiossincráticas. A personagem usa um casaco apertado, calças largas e sapatos pontiagudos e um *derby*; anda de bengala de bambu; e tem um bigode.



59

Para esta próxima atividade, o educador deve mostrar o filme de Charlie Chaplin: "The Kid (1921)", que não recorre ao uso de palavras. No entanto, utiliza-se a música para provocar uma resposta emocional e auxiliar a informação visual.



Materiais:

- Projetor
- Computador
- O filme: <https://www.youtube.com/watch?v=LQE0c1Zugx8&t=2s>



Instruções:

1. Diga aos alunos que vão ver um filme isento de qualquer diálogo verbal. No entanto, o uso do som está incluído para induzir emoções;



2. Peça-lhes que prestem atenção ao uso da música e que géneros são usados em diferentes cenários (por exemplo, música vibrante pode ser usada para induzir um ambiente mais feliz; canções mais lentas podem transmitir a ideia de tristeza).



Dicas e Sugestões:

60

Esta atividade é um exercício que requer menos proatividade, onde os alunos devem compreender como os filmes podem ser feitos sem o uso da voz dos atores. Podem também constatar que as informações podem ser comunicadas sem recurso a palavras e que este método também pode ser uma forma de comunicação.



Atividade 2

Efeitos de som diários

Nesta atividade, o educador deve pedir aos alunos que descrevam as suas rotinas diárias reproduzindo sons com objetos do dia-a-dia. Esta atividade é não só uma oportunidade para partilharem os seus hábitos diários, mas também é uma forma de pensar nos sons que estão presentes nas suas vidas e pensar em como reproduzi-los com objetos do quotidiano. Como esta atividade requer alguma reflexão e o uso de objetos que podem não estar presentes durante as sessões, os alunos podem pensar sobre os vários sons e apresentá-los na sessão seguinte.

61



Materiais:

- Caneta
- Papel
- Objetos



Instruções:

1. Diga aos alunos que devem escrever, numa folha de papel, a sua rotina diária, desde o acordar de manhã até ir para a cama à noite;
2. Depois de terem escrito a sua rotina, devem pensar nas diferentes tarefas que descreveram e pensar no som que essas tarefas produzem;
3. Para cada tarefa, o aluno deve tentar pensar em sons e imitá-los com diferentes objetos. Devem incorporar pelo menos 1 de cada tipo de som (ou seja, vozes, efeitos de som e música);
4. Os alunos devem pensar sobre que objetos podem trazer na sessão seguinte, para complementar a sua "história";
5. A sessão seguinte será uma oportunidade para todos os alunos partilharem as suas rotinas, enquanto produzem os vários sons que prepararam com os seus objetos.



Dicas e Sugestões:

O exercício é muito simples e é uma forma eficaz de pensar nos vários detalhes da produção de imagem. É claro que é importante incorporar som na produção de filmes/vídeos/filmes. No entanto, também é importante que compreendam que existem outras formas de comunicar através da imagem. As atividades acima descritas ajudam a trabalhar várias competências necessárias para a compreensão da produção de imagem e a utilização de vários métodos de comunicação. Possibilita ainda a partilha individual e em grupo.



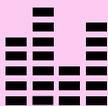




Conclusões do capítulo V

No final deste capítulo, os alunos devem ser capazes de:

- Compreender o papel do som na produção de imagem;
- Possuir a capacidade de planejar e escrever uma sequência de eventos;
- Identificar diferentes sons;
- Compreender várias formas de Comunicação;
- Demonstrar empatia, através da aprendizagem sobre as realidades dos outros;
- Possuir pensamento criativo e diferentes formas de expressão.



Capítulo VI

Escrita e *Stop Motion*:

Esta atividade baseia-se nos conhecimentos adquiridos nos capítulos anteriores.

Uma vez adquiridas as competências anteriores de compreensão do princípio da imagem em movimento, escrita de guiões, tradução de histórias em imagens e os diferentes planos para a produção de imagem, os alunos devem agora escrever e produzir um pequeno vídeo em *Stop Motion*.

64

O que é *Stop Motion*?

Stop Motion é uma técnica de animação na qual uma câmara (estática) tira várias fotografias a objetos inanimados e figuras de forma a criar a ilusão de movimento.

A animação *Stop Motion* (também chamada de animação stop-frame) é uma animação com objetos físicos que são movidos entre frames. Quando se reproduz a sequência de imagens rapidamente, cria-se a ilusão de movimento. É a mesma técnica utilizada nos primórdios dos filmes-animados da Disney. Porém, esta técnica utiliza objetos físicos em vez de desenhos.

O processo básico de animação envolve tirar uma fotografia dos objetos ou personagens, movê-los ligeiramente e tirar outra fotografia. Quando reproduz as imagens consecutivamente, os objetos ou caracteres parecem deslocar-se sozinhos.

Inicialmente, esta técnica era feita com câmaras de filme. Os animadores não conseguiam ver o desenvolvimento do seu trabalho até ao momento em que o seu filme era processado. Usaram medidores de superfície para acompanhar onde estavam os seus personagens e até onde os mover. Se o deslocamento das personagens não fosse fluido, se a câmara tivesse sido movimentada, ou se a iluminação estivesse má, o trabalho era perdido e o animador teria que começar tudo de início.

Mais tarde, as máquinas de vídeo especiais permitiram ao animador ver fotografias tiradas anteriormente e compará-las. Isto permitiu-lhes ter uma noção de como a sua animação estava a progredir.

Existem vários tipos de animação *Stop Motion*:



Objeto em movimento

Também pode ser chamado de Animação de Objeto e é simplesmente o movimento de objetos por fotografia. Estes objetos não são projetados para parecer um ser humano ou animal reconhecível, ao contrário do modelo e animação de marionetas que normalmente usam personagens reconhecíveis como seus súbditos (Baiat, 2022). Nesta técnica é permitido utilizar qualquer tipo de objetos.

65

<https://www.youtube.com/watch?v=IWcT36TsvZA>



Claymation — animação em barro

A *Claymation* é uma forma de animação em *Stop Motion* onde cada peça animada é construída a partir de uma substância maleável, normalmente barro e/ou plasticina. Este material é geralmente enrolado num esqueleto de arame. Isto permite que a estrutura seja movida entre frames (StudioBinder, 2020). Exemplos clássicos disso são Gumby e A fuga das galinhas.



<https://www.youtube.com/watch?v=kA2XrXeHSRg>

Pixilação — animação com pessoas

É uma técnica de filmagem onde atores e objetos ao vivo são fotografados para dar a ilusão de movimento. Isto resulta num filme animado, onde um humano e as coisas à sua volta, se movem. Uma vez que se trata de uma técnica muito dispendiosa em termos



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



2020-1-FR01-KA227-SCH-095474

de tempo, não é usado com muita frequência. Além disso, também é preciso muita dedicação do ator e dos produtores de imagem para fotografar movimentos.

Esta técnica apela à criatividade e é uma ótima forma de ser trabalhada caso haja tempo e imaginação!

(<https://www.youtube.com/watch?v=lzw4c0Li9fE>)

66



Recorte em movimento — animação em papel/2D

A animação “recorte em movimento” é feita através da utilização de adereços cortados de diferentes materiais, como papel, cartão ou tecido. Envolve mover estes objetos e fotografá-los em movimento, utilizando uma câmara que deve estar estática (Baiat, 2022). De forma a expressar mais emoção através desta técnica, pode colori-los, cortá-los, escolher folhas de diferentes cores, etc...

Esta técnica pode ser muito divertida. No entanto, pode ser muito cansativo caso tenha de cortar centenas de peças.

(<https://www.youtube.com/watch?v=Wo6-6ENTI7o>)



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



2020-1-FR01-KA227-SCH-095474



Animação de marionetas — marionetas em movimento

De forma semelhante ao processo de animação de objetos, uma marioneta é fotografada num fotograma e depois move-se ligeiramente para o próximo fotograma. As marionetas podem ser facilmente movidas para apresentar mais intervalos de movimento. São também uma forma mais eficaz de imitar o comportamento humano.

A principal diferença entre a animação de Claymation e marionetas é o material utilizado em ambos (Baiat, 2022). Porém, ambos usam personagens tridimensionais, utilizando diferentes fotogramas para dar a ilusão de movimento. Os objetos feitos com argila geralmente parecem mais brilhantes; as marionetas podem transmitir mais emoções (Baiat, 2022).

(<https://www.youtube.com/watch?v=5c9wtTqMT0E>)



Animação de Silhueta — recortes com iluminação de fundo

Utilizando uma folha branca fina, coloque as personagens atrás da folha. Com a luz de fundo, ilumine as personagens, de forma que se veja a sua sombra na folha. A animação da silhueta utiliza as sombras das personagens em movimento. Mover as silhuetas requer cortar diferentes partes do corpo e reencaixá-las usando pequenas dobradiças de arame.

68



(https://www.youtube.com/watch?v=k_TSOY4KQ3w)



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



2020-1-FR01-KA227-SCH-095474

Atividade 1

Narrativa através do *Stop Motion*

Neste capítulo é apenas apresentada uma atividade. Para esta atividade, os alunos terão de pensar nos adereços, nos atores e num enredo da história. Também terão de escrever, organizar e produzir uma animação em *Stop Motion*.

69

Os educadores devem organizar a turma em grupos de 3 elementos e propor um tema (por exemplo, migração, viagem, cultura). Depois de decidirem o tema, devem escolher que tipo de *Stop Motion* gostariam de produzir.



Materiais:

- Telefone/câmara
- Tripé (ou um estabilizador para a câmara/telefone)
- Caneta e papel
- Aplicação móvel para *Stop Motion* (por exemplo, stop motion studio; iMotion)
- Adereços (opcional)



Instruções:

1. Os educadores devem agrupar a turma em grupos de 3/4 elementos;
2. Os alunos são orientados para a escrita e produção de um *Stop Motion* sobre o tema que foi proposto;
3. Devem ter algum tempo para escrever as suas ideias e chegar a um acordo em grupo sobre o que fazer;
4. Uma vez tendo escrito a sua história, podem começar em pensar em planos de imagem;
5. Finalmente, podem começar a tirar fotografias para o *Stop Motion*;
6. No fim, os alunos devem apresentar a sua obra de arte à sala de aula.



Dicas e Sugestões:

Como educador, deve ajudar quando necessário. Também é importante gerir as expectativas dos alunos sobre o que podem e querem fazer. No entanto, deve-se promover um pensamento criativo.

Conclusões do capítulo VI

No final deste capítulo, os alunos devem:

- Compreender a diferença entre as várias animações *Stop Motion*;
- Ser capazes de organizar as suas ideias;
- Saber trabalhar em grupo;
- Aprender a estruturar os passos para alcançar um objetivo comum.



Capítulo VII

Aula de Auto-Estima

Esta aula sublinha a importância do valor pessoal nas crianças. São aplicadas algumas estratégias para se sentirem confiantes e bem consigo mesmas.

Uma vez que os alunos, durante este Programa, se apresentam através de vários métodos de produção de imagem e serão vistas por outros, é importante que tenham uma boa autoestima para estarem confortáveis com a partilha dos materiais produzidos. Esta partilha pode ser vista como assustadora para pessoas menos confiantes. Portanto, é crucial trabalhar essa autoestima em contexto de sala de aula.

Esta aula centrar-se-á na promoção do bem-estar dos alunos e no reconhecimento das diferenças de cada indivíduo (físicas e psicológicas) como valores centrais para a partilha de conhecimento e cultura com os outros.

Antes do educador implementar este plano de aulas, deverá rever as seguintes informações sobre a autoestima. Estes pontos podem ser discutidos com os alunos durante as aulas.

- **Autoestima é o valor que se atribui a si mesmo.** Este valor pode mudar à medida que o contexto sofre alterações, como ir para uma nova escola ou tornar-se um irmão ou irmã.
- **A autoestima pode ser positiva** quando a pessoa se valoriza, respeita e confia em si mesmo **ou negativa** quando se sente insegura e impotente.
- A imagem corporal pode influenciar a autoestima. Pode estar dependente da forma como se sente sobre a sua aparência. A imagem corporal também inclui a forma como pensa que os outros o vêem.
- Ter uma **imagem corporal positiva** significa que:
 - Se sente confortável com o seu corpo e com a sua aparência;
 - Não se sente limitado pelo seu corpo;
 - Sente-se capacitado para cuidar bem da sua saúde física.



Reflexão

Peça às crianças para pensarem numa lista de características em que as pessoas podem ser diferentes umas das outras. Inclua diferenças físicas (como a cor dos olhos) e não físicas (como a preferência musical). Faça uma lista num quadro ou num *flipchart*. Os elementos da lista podem incluir:

- Gostos/coisas de que não se gosta;
- Competências (algumas pessoas são boas em matemática, algumas na escrita, algumas na arte, algumas no desporto, outras na música, etc.);
- Interesses;
- Altura;
- Peso;
- Estrutura corporal (ser, por exemplo, esguio, musculoso, etc);
- Cores/tipo de cabelo (liso, encaracolado, etc);
- Cor dos olhos;
- Preferências.

Saliente que algumas coisas podemos mudar através do esforço (estudando, praticando, aprendendo), algumas coisas estão fora do nosso poder de mudar (altura, raça, quem são os nossos pais) e algumas vão mudar com o tempo (a nossa cor natural do cabelo, as nossas articulações e músculos, as nossas experiências).



Atividade 1

Atividade de auto-imagem

Como foi já mencionado, o Programa Edukino centra-se em desenvolver mais do que um conjunto de *hard skills* nos alunos. Nesta atividade, a promoção de uma imagem positiva é o principal objetivo, uma vez que é crucial para a comunicação eficaz através da imagem.

73



Materiais:

- Quadro branco ou flipchart
- Marcadores



Instruções

- Peça aos alunos para descreverem, numa folha de papel, três coisas que gostam sobre si mesmos e três coisas em que são bons. Peça aos alunos que partilhem exemplos do que escreveram. Escreva estas partilhas num quadro ou num *flipchart*.
- Saliente que todos têm pontos fortes e que esses pontos fortes fazem parte do que nos torna únicos e especiais. O facto de sermos todos diferentes também faz parte do que torna o mundo mais interessante.
- Pergunte se alguém já foi discriminado por algo que os torna únicos, ou eles mesmos já discriminaram outros por serem “diferentes”. *Como se sentiu? Como lidou com a situação? Como poderia lidar de forma diferente com essa situação?* Deixe que este seja um tempo de partilha sem muita tentativa de resolução de problemas. Não deixe que se transforme num momento para provocar ainda mais os alunos. Agradeça aos alunos que estão dispostos a partilhar as suas reflexões. Reconheça que a discriminação baseada em características que possam ser “diferentes” não promove uma sala de aula inclusiva e pode provocar danos no aluno discriminado. Como profissional, deve promover ações positivas ou pensamentos comuns entre alunos. Se os alunos partilham acontecimentos discriminatórios que se estão a decorrer, deve falar com eles em privado para saber se precisam de apoio ou intervenção adicional.
- Peça à turma para fazer uma lista de tarefas/atividades que possam fazer para ter uma autoestima positiva e imagem corporal. Deve encorajá-los a serem criativos; podem surgir sugestões originais e divertidas. A lista pode incluir:
 - Passa tempo com pessoas que te tratam bem e te ajudam a sentires-te bem contigo mesmo.
 - Usa um discurso positivo contigo mesmo, como: "Sou forte, confiante e capaz."



- Guarda um diário para te ajudar a ver que áreas da tua vida precisam de maior foco.
- Valoriza as tuas qualidades e trabalha em mudar coisas de que não gostas tanto.
- Lembra-te que és único, especial e importante.
- Participa em atividades com a tua família e amigos.
- Pratica uma alimentação completa, diversificada e saudável.
- Está ativo pelo menos 60 minutos por dia.
- Fala com um familiar de confiança ou amigo quando precisas de algum apoio.
- Trata os outros com respeito.



Dicas e Sugestões

A autoestima dificilmente é ensinada, mas existem hábitos de vida que ajudam a reforçá-la. Esta aula sobre autoestima pode induzir alguns sentimentos difíceis para as crianças mais inseguras. Durante estas atividades, encoraje as crianças a falar com um amigo ou adulto de confiança caso se sintam inseguros regularmente.



Atividade 2

Enigmas

Uma forma eficaz e divertida de potenciar a autoestima nas crianças é apresentar-lhes exercícios de resolução de problemas (Mead, n.d.). Proponha-lhes desafios e deixe-os pensar em formas de criar soluções.

Para esta atividade, o educador apresentará alguns enigmas e a turma (em grupo) deve tentar resolvê-los. Isto promove a autoestima, uma vez que a capacidade de resolver um "problema" contribui para aumentar o sentido de realização, enquanto se potencia também o trabalho em equipa.

75



Materiais:

- 50 enigmas
- Caneta
- Papel



Instruções:

1. Divida a turma em grupos de 3 elementos;
2. Cada grupo recebe 5 enigmas (todos devem ser diferentes);
3. São dados 30 minutos para resolver todos eles;
4. Quando terminarem todas as respostas, devem apresentá-las;
5. O educador deve corrigi-los e se alguma resposta não estiver certa, deve orientá-los no sentido da resposta correta.



Dicas e Sugestões:

Nesta atividade, o educador deve estabelecer algumas regras:

Regra nº 1: Os enigmas devem estar na língua que as crianças envolvidas falam. Muitos enigmas envolvem trocadilhos com palavras e que não são passíveis de tradução.

Regra nº 2: Dê aos alunos uma sugestão que os oriente para a resposta certa para que se mantenham motivados e trabalhem arduamente na resolução dos enigmas. Se houver algum enigma mais complexo, é importante que os alunos tenham conhecimento da dificuldade.

Regra nº 3: Esclareça que não há problema em não saber as respostas. Para responder à maioria dos enigmas, os alunos precisam de saber o significado das palavras. Por exemplo, quando se pergunta: "O que tem uma cabeça, pés e quatro pernas?" o aluno precisa de saber que o conceito de "pernas" se aplica



não só aos animais e pessoas, mas também às camas. Caso não tenham conhecimento dos vários significados das palavras, o enigma pode ser uma forma de ensinar e de expandirem o seu vocabulário.
Se um grupo está a ter dificuldade em completar o enigma, oriente-o.





Conclusões do Capítulo VII:

Como foi já mencionado, o foco deste capítulo é contribuir para a promoção de um sentimento mais positivo para consigo mesmo e aumentar a autoestima. Embora isso possa não estar diretamente relacionado com o tema Audiovisual, é crucial quando se fala na representação em público. Para comunicar com os outros de forma mais eficiente, é importante ter uma imagem de si mesmo positiva e, conseqüentemente, ser capaz de apresentar essa autoimagem positiva através de vários métodos de produção de imagem.

No final deste capítulo, os alunos devem:

- Sentir-se mais positivos perante as suas capacidades;
- Respeitar as diferenças dos outros;
- Reconhecer nas suas diferenças traços valiosos;
- Compreender a eficiência do trabalho em equipa.



Capítulo VIII

Ver Filmes

Apesar do visionamento de filmes ser usado essencialmente para fins de entretenimento, pode também contribuir para a educação e o processo de aprendizagem de um tema específico. Por isso, os filmes podem ser usados de forma eficiente como ferramentas educativas para as crianças, especificamente para promover a inclusão e o multiculturalismo dentro de uma sala de aula.

78

Existem vários benefícios na visualização de filmes dentro da sala de aula:

Ajuda os alunos a expressarem-se eficazmente

Os filmes abordam temas através do diálogo entre personagens. Isto significa que os filmes podem servir como uma ferramenta para abordar temas culturais. Adicionalmente, ao ver como as personagens comunicam entre si, os alunos recebem pistas sobre se expressarem corretamente. Desta forma, os filmes ajudam os alunos a aprender a relacionarem-se entre si de uma forma mais saudável (Reed, 2022).

Ajuda a compreender a sociedade

Diferentes personagens geralmente têm diferentes perspetivas sobre a história do filme e todos usam métodos diferentes para lidar com certas situações. Quando os alunos vêm as diferentes perspetivas e pontos de vista da história, refletem também sobre uma nova perspetiva sobre as coisas, sobre a vida. Compreendem que todos são diferentes e que há mais do que uma forma para enfrentar uma situação com sucesso (Reed, 2022).

Fomenta a compreensão de conceitos

Os filmes costumam transmitir uma mensagem geral. Por vezes, um filme pode permitir uma melhor compreensão sobre determinados temas (Reed, 2022).

Aumento da eficiência da aprendizagem

Finalmente, os filmes alargam o horizonte de aprendizagem e introduzem métodos de aprendizagem alternativos. Ir além dos métodos mais formais é uma prática inovadora que os professores devem experimentar.

Os filmes provocam emoções nos alunos, o que pode induzir processos de pensamento acrescidos. Estas emoções, por vezes, podem aumentar a eficiência da recolha de informação e a sua retenção na memória (Tyng et al., 2017).





Atividade 1

Rastreio

Após o visionamento do filme, o professor inicia uma discussão sobre os temas nele abordados. Faz algumas perguntas para gerar um debate sobre o que foi visualizado. Os filmes devem estar relacionados com a migração e a multiculturalidade. Portanto, os alunos devem entender as diferentes perspectivas da migração e os desafios que podem surgir da mudança do local de residência.

80

A escolha dos filmes deve ser feita pelo profissional. No entanto, deve seguir algumas diretrizes, para garantir que o filme se adapta ao programa:

1. O filme deve ser adequado à idade dos alunos. O que significa que não deve haver nenhum conteúdo que não seja adaptável a crianças com idades compreendidas entre os 6 e os 12 anos;
2. Os filmes devem ser relacionáveis e devem abranger temas como as migrações e/ou contextos de vulnerabilidade;
3. O educador deve respeitar e compreender caso os alunos não se sintam confortáveis para assistir a um filme específico;
4. Se possível, o educador deve escolher filmes locais, para melhor retratar a realidade dos alunos naquele país;
5. Os filmes não devem ser muito longos, para que o visionamento pode ser feito numa aula.



Materiais:

- Projetor
- Computador



Instruções:

1. Antes do visionamento do filme, o educador deve explicar o tema do filme. Por exemplo: "Viagem e aprendizagem". O professor faz algumas perguntas aos alunos, como.
 - *O que significa "viajar"? Palavras-chave para descrever "Viagem": deslocamento, escolhido ou forçado, meios de transporte, diferentes países, diferenças culturais*
 - *Já viajou?*
 - *Que países conhece?*
 - *As viagens trazem novas aprendizagens: cada país ou comunidade tem as suas próprias roupas, línguas, hábitos de cozinha, celebrações. Desta forma, aprendemos coisas novas conhecendo pessoas vindas de outro lugar.*



- *De acordo com os países que os alunos acabam de referir, o educador pode perguntar-lhes sobre as especificidades destes países: que língua é utilizada em Itália? Etc...*
2. O educador apresenta o filme.
 3. Após a exibição do filme, o educador deve então pedir aos alunos que reflitam sobre o que viram. O educador deve fazer perguntas como:
 - *Gostou do filme?*
 - *Alguém pode descrever o que acontece no filme?*
 - *Que país ou parte do mundo reconheceu?*
 - *Viu diferenças entre a região em que vivemos e este país/ parte do mundo? E semelhanças?*
 - *Há algum lugar neste filme onde gostaria de viver? Um lugar onde não podia ir? Porquê?*



Dicas e Sugestões:

De seguida, o educador inicia um workshop relacionado com o tema do filme. Por exemplo: pede-lhes para fazerem um desenho do lugar perfeito ou ideal onde gostariam de viver. No centro do desenho, os alunos devem desenhar uma ação: neste lugar especial, o que faria?

No final desta sessão, quando todos terminam o seu desenho, os alunos podem apresentar o seu desenho à turma.

Podem ser abordados temas muito pessoais através dos filmes. Tanto por crianças, como por educadores. Com este tipo de partilha, estabelece-se uma relação de confiança não só com o educador, mas também com os colegas da turma.

Este visionamento do filme pode ser feito num cinema. O ensino num local neutro, fora do contexto escolar, permite focar noutros temas, como: a pontualidade, o deslocamento para o cinema através de transportes público, entre outros.





POPCORN



Conclusões do Capítulo VIII:

Neste capítulo, os alunos devem desenvolver competências de interpretação dos filmes. Deverão conseguir ver filmes adotando uma perspetiva mais crítica, compreendendo o significado da história.

Com estas atividades, os alunos devem:

- Ser capazes de discutir sobre os diferentes tópicos que foram abordados nos filmes;
- Compreender diferentes pontos de vista;
- Adotar uma postura mais crítica no visionamento de filmes;
- Compreender a realidade da migração;
- Ser mais inclusivo e compreensivo em relação à migração e aos seus colegas migrantes.



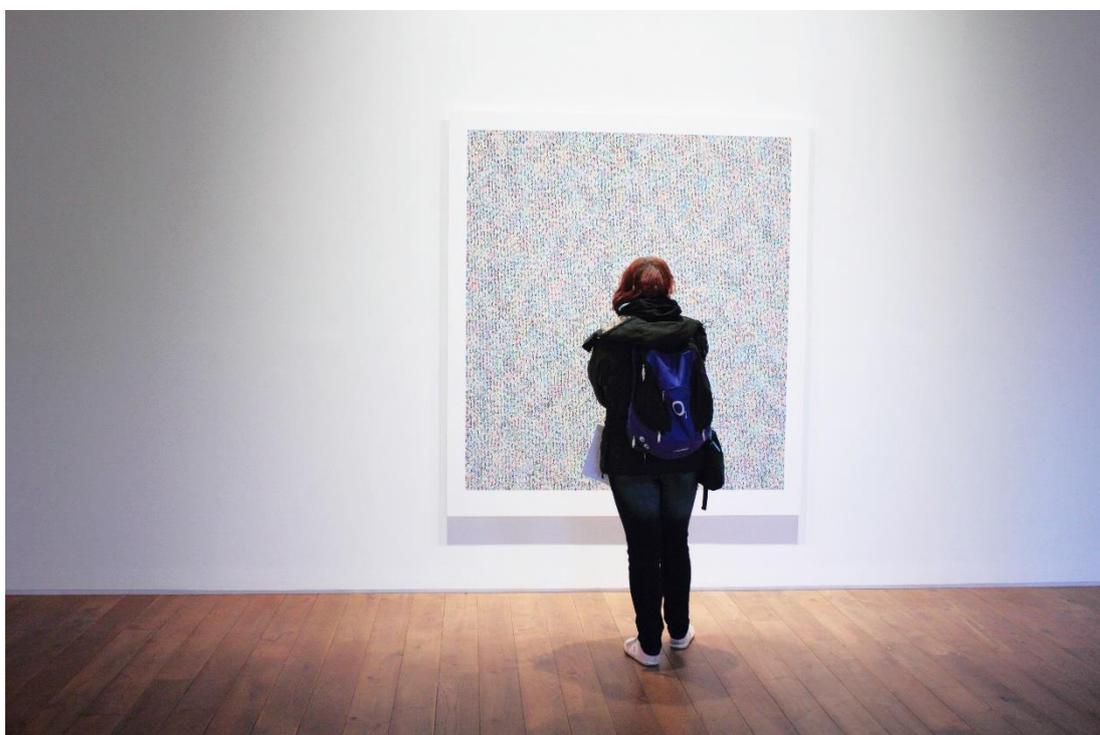
Capítulo IX

Visita de estudo cultural

Antes de iniciar a implementação do Programa Audiovisual, pode ser importante o educador explorar os recursos presentes no local (cinemas, bibliotecas, escolas de cinema, festivais, instituições públicas, museus, exposições de arte, etc.) e contactá-los para possíveis colaborações durante esta implementação. Estas entidades podem proporcionar apoio humano, técnico ou mesmo auxiliar com recursos materiais.

84

Na descoberta do mundo do cinema e audiovisual, também é importante induzir a curiosidade e o espírito crítico. Assim sendo, o educador deve procurar abrir portas para pontos culturais aos alunos. Como se encontram numa situação mais vulnerável, numa sociedade que não lhes envia muitas imagens positivas de si mesmos, podem sentir-se reprimidos em visitar certos espaços culturais (como cinemas). É importante quebrar esta barreira, acompanhando os alunos durante a visita ao cinema. Isto é feito de forma a que os alunos possam compreender algumas regras de cinema: silêncio durante a projeção; a possibilidade de debate ou um momento de troca no final do visionamento do filme. Professores e educadores também podem organizar, por exemplo, uma visita a uma exposição ou uma participação no lançamento de um livro com o objetivo de promover as "capacidades sociais" e o envolvimento e participação das crianças em atividades cívicas e artísticas na comunidade.



Orientações para escolher "pontos culturais":

- Antes de apresentar a aula com as suas sugestões, o educador deve primeiro fazer uma lista de lugares que podem ser interessantes para os alunos;
- Esta lista deve incluir museus, exposições, associações e ONGs relacionadas com a migração e/ou produção de imagem;
- O educador deve dar voz aos alunos para que estes possam partilhar os seus próprios interesses e os locais ou atividades artísticas que gostariam de fazer;
- As entidades escolhidas devem ser contactadas previamente ao dia da visita e deverão, se possível, planear atividades e dinâmicas a implementar com os alunos;
- É importante ter em mente que os locais a visitar devem promover um ambiente confortável para que os alunos partilhem os seus pontos de vista e devem ainda ser uma oportunidade para aprenderem sobre várias áreas (como migração, produção de imagem, cinema, integração na sociedade, etc).



Capítulo X

Projeto Final

Neste capítulo, os alunos devem ter a oportunidade de passar por todos os pontos discutidos neste Programa.

As várias atividades devem procurar promover a empatia dos alunos entre si, bem como para com as pessoas que vêm de contextos mais vulneráveis. Isto é importante, uma vez que estes alunos podem um dia, por exemplo, ser líderes das suas comunidades. A empatia é uma característica que lhes permite criarem relações com pessoas de diferentes origens e, mais facilmente, enfrentarem as realidades adversas do mundo.

Complementando a empatia, o diálogo intercultural e a educação multicultural são também importantes para a comunicação nos dias de hoje. A capacidade de comunicar com pessoas diferentes é crucial em contextos multiculturais e diversos. Por isso, este programa, através das várias atividades, promove a *teambuilding* e a aceitação de diferentes perspetivas. Além disso, uma educação que destaca a riqueza de diferentes culturas e cria oportunidades para a partilha dessas culturas, é uma educação que pode trazer inúmeros benefícios a todas as partes envolvidas.

A implementação deste Programa pode variar, uma vez que é adaptável para profissionais de produção de imagem, bem como para profissionais escolares. No geral, este Programa procura promover um ambiente seguro para um processo de aprendizagem eficiente. Isto não só é benéfico para os alunos, que podem ter uma experiência mais enriquecedora na aquisição de competências, mas também para os educadores, uma vez que os alunos podem sentir-se mais confortáveis na partilha de experiências mais pessoais, enriquecendo a experiência do próprio educador.

No geral, aprender a produzir imagens também é útil para se representar nas redes sociais. Este Programa também pretende contribuir para a definição de uma imagem mais positiva de si mesmo, bem como da sua comunidade.

Para este capítulo final, os alunos terão a oportunidade de apresentar a sua obra de arte ao resto da turma e até aos seus pais.

Como educador, deve organizar um evento onde os pais, a família e os próprios alunos são convidados. Neste evento, vários tópicos podem ser abordados: educação audiovisual; competências adquiridas; feedback sobre o programa.

Uma segunda parte do evento deve ser uma oportunidade para os alunos, em pequenos grupos de trabalho, apresentarem um pequeno produto que foi desenvolvido (sozinho, ou em colaboração com outros alunos) para serem partilhados com o resto da turma.

Este produto deve compilar as aprendizagens do programa (planeamento de imagens, Stop Motion, etc).

Dependendo dos projetos dos alunos, pode ser importante criar algumas parcerias com estúdios de produção de imagem locais ou profissionais de educação audiovisual, para a possível edição de vídeos.



Conclusão

Ao implementar este Programa, os educadores devem sentir que mantêm a sua turma envolvida nas várias atividades ao longo dos capítulos. Os educadores devem analisar a motivação e a facilidade da turma em realizar os vários exercícios e adaptá-los de acordo com as necessidades dos alunos.

Como já foi referido, a implementação deste Programa deve ser benéfica não só para os alunos, mas também para os profissionais que os implementam. Estes últimos devem sentir-se mais ligados aos alunos e estar mais atentos às diferentes realidades existentes dentro da sala de aula. Consequentemente, o professor deverá conseguir promover um estilo de educação mais inclusivo.

Por outro lado, os alunos devem aprender algumas técnicas de produção de imagem (pelo menos as que foram apresentadas nos capítulos) mas, mais importante, devem sentir que, com este Programa, podem expressar-se mais facilmente na escola. Também devem desenvolver uma melhor autoestima e um sentimento de pertença à sociedade.

Ao criar um espaço onde os alunos possam realmente ser eles mesmos e dedicar tempo para produzir materiais e partilhá-los com os seus colegas, os alunos beneficiam de um ambiente mais confortável e estável, ao qual sentem que pertencem.





Referências Bibliográficas

Baiat. (2022). Stop motion animation. Retrieved from: <https://www.baianat.com/books/animation-revolution/stop-motion-animation>

Baumeister, R. F., & Leary, M. R. (1995). The need to belong: Desire for interpersonal attachments as a fundamental human motivation. *Psychological Bulletin*, 117(3), 497–529. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.117.3.497>

90

Bodaghi, N. B., Cheong, L. S., & Zainab, A. N. (2016). Librarians empathy: visually impaired students' experiences towards inclusion and sense of belonging in an academic library. *The Journal of Academic Librarianship*, 42(1), 87-96.

CAO Central. (2021). Children learn best when they feel safe and valued. The Thomas B. Fordham Institute. Retrieved from <https://fordhaminstitute.org/national/commentary/children-learn-best-when-they-feel-safe-and-valued>

Council of Europe. (2008). White Paper on Intercultural Dialogue. Retrieved from https://www.coe.int/t/dg4/intercultural/source/white%20paper_final_revised_en.pdf

Davis, M. H. (1983). Measuring individual differences in empathy: Evidence for a multidimensional approach. *Journal of Personality and Social Psychology*, 44, 113– 126.

Reed, D. P. (2022). 11 Advantages and Disadvantages of Movies in School. Retrieved from: <https://cflax.com/11-advantages-and-disadvantages-of-movies-in-school.html>

Fievre, M. J. (2021). Cultivating the classroom as a safe space. *Edutopia*. Retrieved April 11, 2022, from <https://www.edutopia.org/article/cultivating-classroom-safe-space>

Influence of Media and Culture on Self Image. (2017, Jul 20). Retrieved from <https://graduateway.com/influence-of-media-and-culture-on-self-image-34122/>

Komarova, E. V. (2020). Effects of Social Media on the Migrant Image Formation. In *Knowledge in the Information Society* (pp. 384-390). Springer, Cham.

Lavoie, S. (2019, August 9). Modern photography is changing how we remember our lives. *Medium*. Retrieved May 9, 2022, from <https://onezero.medium.com/modern-photography-is-changing-how-we-remember-our-lives-4b59adab4a2e>

Mead, S. (n.d.). 6 self esteem activities to help your child develop confidence. *Whitby School*. Retrieved May 11, 2022, from <https://www.whitbyschool.org/passionforlearning/6-self-esteem-activities-to-help-your-child-develop-confidence>



Miller, B. D., Van Esterik, J., & Van Esterik, P. (2007). Cultural anthropology (Vol. 200). Pearson/Allyn and Bacon.

Miller, K. I., Stiff, J. B., & Ellism B. H. (1988). Communication and empathy as precursors to burnout among human service workers. *Communication Monographs*, 55, 250-265.

Multicultural education definition. The Glossary of Education Reform. (2013). Retrieved April 11, 2022, from <https://www.edglossary.org/multicultural-education/#:~:text=Multicultural%20education%20refers%20to%20any,people%20from%20different%20cultural%20backgrounds.>

Owen, L. (2015). Empathy in the classroom: Why should I care? Edutopia. Retrieved April 11, 2022, from <https://www.edutopia.org/blog/empathy-classroom-why-should-i-care-lauren-owen>

Pruitt, S. (2014). The Lumière brothers, pioneers of cinema. History.com. Retrieved April 12, 2022, from <https://www.history.com/news/the-lumiere-brothers-pioneers-of-cinema>

ReadingRockets. (2020, September 30). Inclusive Classrooms: A primer for teachers. Reading Rockets. Retrieved April 11, 2022, from <https://www.readingrockets.org/teaching/inclusive-classrooms#:~:text=An%20inclusive%20classroom%20is%20a,communication%20needs%20of%20all%20students.>

Sadri, G., Weber, T. J., & Gentry, W. A. (2011). Empathic emotion and leadership performance: An empirical analysis across 38 countries. *The Leadership Quarterly*, 22(5), 818-830.

Sornson, B. (2014). Developing empathy in the classroom. Corwin Connect. Retrieved from: <https://corwin-connect.com/2014/06/developing-empathy-classroom/>

StudioBinder. (2019, August 26). The fundamentals of scriptwriting. StudioBinder. Retrieved April 13, 2022, from [https://www.studiobinder.com/blog/what-is-script-writing/#:~:text=Script%20writing%20\(or%20screenwriting\)%20is,entirely%20different%20than%20script%20writing.](https://www.studiobinder.com/blog/what-is-script-writing/#:~:text=Script%20writing%20(or%20screenwriting)%20is,entirely%20different%20than%20script%20writing.)

StudioBinder. (2020, November 1st). What is Claymation — A History of Claymation Movies. StudioBinder. Retrieved from: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-claymation-definition/>

StudioBinder. (2022, January 2nd). Pixilation Animation — Definition, Examples and Techniques. StudioBinder. Retrieved from: <https://www.studiobinder.com/blog/pixilation-animation-definition-examples/>

Tyng, C. M., Amin, H. U., Saad, M., & Malik, A. S. (2017). The Influences of Emotion on Learning and Memory. *Frontiers in psychology*, 8, 1454. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.01454>



