



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

**EDUKINO Project:**  
2020-1-FR01-KA227-SCH-095474

# **EDUKINO :** **PROMOVER A EDUCAÇÃO AUDIOVISUAL** **PARA A INCLUSÃO DE CRIANÇAS** **EM SITUAÇÃO DE MAIOR VULNERABILIDADE** **E/OU COM PASSADO MIGRATÓRIO**

## **BOOKLET:** **CAMPANHA(S) DE SENSIBILIZAÇÃO**



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

# **EduKino: Promover a Educação Audiovisual para a inclusão de crianças em situação de maior vulnerabilidade e/ou com passado migratório**

## **BOOKLET: Campanha(s) de sensibilização**

Número do Projeto: 2020-1-FR01-KA227-SCH-095474

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

## *Conteúdos:*

1. A iniciativa Edukino
2. Introdução ao Booklet
3. Requisitos e necessidades dos profissionais
4. Material criado pelas crianças
  - 4.1. França
  - 4.2. Roménia
  - 4.3. Portugal



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

## *A iniciativa EduKino*

O EduKino é uma iniciativa Erasmus+ que tem como objetivo promover o acesso à educação através da imagem junto de crianças mais vulneráveis e marginalizadas, na Europa. A crise de refugiados que a Europa e o Mundo enfrentam significa que é necessário definir a partilhar ferramentas e recursos que potenciam a quebra das barreiras culturais e facilitem a comunicação. Foi esta crise que desencadeou a ideia do Programa de Educação Audiovisual desenvolvido pela iniciativa EduKino, através da co-produção e co-desenvolvimento destas ferramentas, reunindo contributos de especialistas e das próprias crianças. O EduKino é uma ferramenta útil e acessível para todos os que trabalham com crianças em circunstâncias de maior vulnerabilidade.

Durante o período de implementação do projeto, especialistas e organizações do Reino Unido, Roménia, França e Portugal trabalharam nas comunidades, com vários profissionais das diferentes áreas relacionadas e com as crianças para criarem um conjunto de recursos. Estes recursos procuram facilitar a cooperação entre os setores e as organizações envolvidas, a criação de um programa de educação audiovisual para as crianças, a capacitação dos profissionais envolvidos e uma campanha de sensibilização para iniciativas como o EduKino e outros programas semelhantes.

A Educação através da experiência audiovisual permite compreender a criação e o significado das imagens, bem como analisar o seu contexto. O EduKino utiliza esta estratégia para criar um diálogo entre profissionais e crianças, para além da criação de um ambiente de sala de aula inclusivo e integrado.



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

## *Introdução ao Booklet*

Este Booklet consiste numa pequena seleção de trabalhos realizados pelos alunos/crianças que participaram em atividades do projeto e pretende realçar conteúdos e resultados que os profissionais conseguem alcançar a partir da implementação do Programa de Educação Audiovisual. As crianças, orientadas por profissionais experientes na metodologia EduKino, criaram desenhos, ferramentas de imagem, bem como componentes audiovisuais com significado para elas. A partir de exercícios de grupo simples, os profissionais passam depois a conversar em grupo para analisar imagens, antes de avançarem para a criação dos seus próprios conteúdos. Estas imagens podem assumir várias formas, consoante os materiais disponíveis para as sessões ou o tempo disponível. Da mesma forma, o Programa de Educação prevê uma variedade de tarefas que a criança pode realizar, ou que o profissional pode escolher em função da dinâmica do ambiente ou da composição do grupo.

A Educação Audiovisual é hoje um desafio: ver um filme de forma ativa, colocar a questão do ponto de vista do realizador e questionar as técnicas de realização de um filme, permite analisar o que vemos e compreender como as imagens nos podem manipular. Desenvolver imagens, proporciona-nos uma nova experiência enquanto nos divertimos. Produzir imagens ou fazer uma sequência, numa turma e em conjunto, implica partilhar as ideias uns dos outros, estimular a criatividade, aplicar vocabulário e técnicas audiovisuais, enquanto se valoriza a participação de cada um e de todos os participantes.

O objetivo deste Booklet é apresentar alguns dos trabalhos produzidos pelas crianças, realçar as vantagens do Programa EduKino e fornecer inspiração para replicar as atividades de educação e sensibilização, pela imagem.



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

## *Requisitos e necessidades dos profissionais*

O EduKino preocupa-se essencialmente com a melhoria das competências dos profissionais, sejam eles professores, assistentes sociais ou profissionais das artes. Há muitos elementos em consideração quando se trabalha com crianças que são vulneráveis por motivos de migração ou outros fatores relacionados com a marginalização social. As necessidades das crianças são complexas e podem ser de vários âmbitos: sociais, educativas, mais relacionadas com a dinâmica da sala de aula ou com o mundo em geral.

Por esta razão, o primeiro objetivo do EduKino é a criação de uma metodologia para a cooperação de múltiplas organizações, de modo a garantir uma proteção de qualidade, o acesso das crianças a serviços sociais, governamentais e de apoio adequados às suas necessidades; e a criação de um ambiente seguro e informal. Muitas destas crianças têm problemas para além da sala de aula, pelo que a construção de uma rede de diferentes organizações multisectoriais é um passo importante para corresponder às suas necessidades e potenciar uma participação plena no EduKino ou em qualquer outro programa ou proposta educativa.

O EduKino está centrado na prestação de serviços a crianças marginalizadas e na sua integração em comunidades mais alargadas e em diálogos culturais. Por isso, um elemento proeminente da metodologia é a criação de diálogos abertos na sala de aula e a construção de confiança e respeito entre professor e alunos, bem como entre os colegas de turma, que podem, na sua maioria, provir de contextos e origens muito diferentes. Por esta razão, o Programa de Educação Audiovisual começa com tarefas concebidas para estimular a conversação e a compreensão, em que os indivíduos são encorajados e estimulados para participar em discussões de grupo.

Os profissionais devem considerar o Programa de Educação do EduKino como um meio de integrar os alunos e ter conversas significativas. Os diálogos em torno de imagens e significados fornecem uma ideia de como os alunos têm diferentes pontos de vista e até, quando apropriado, falam sobre as suas vidas e experiências.



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

## *Material criado pelas crianças*

Crianças da Roménia, França e Portugal participaram em muitas das atividades propostas pelo Programa do EduKino. As imagens que compõem este Booklet são criações das crianças, ou fotografias das suas atividades ou das próprias crianças. A decisão sobre o que foi criado coube aos profissionais e às crianças envolvidas, escolhidas entre as tarefas detalhadas no Programa de Educação apresentado.

Algumas das imagens apresentadas foram criadas a partir de diálogos com as crianças, começando com frases ou perguntas simples. Um exemplo consiste em começar com questões como: que tipo de super-herói gostariam de ser, ou quais são os seus passatempos. Isto pode facilitar as discussões no grupo, fazer sobressair as razões pelas quais fariam uma determinada escolha em vez de outras e por que é que podem ter preferências diferentes das dos seus colegas.

Exemplo de uma das atividades é a criação do Taumatrópio, uma das primeiras e mais simples formas de criar imagens em movimento na sala de aula. Trata-se de uma tarefa física e envolvente, com poucas necessidades materiais. Basta que o aluno desenhe duas imagens simples à sua escolha (por exemplo, uma imagem de um livro fechado e outra de um livro aberto), imagens essas que devem relacionar-se e retratar o movimento. Em seguida, o aluno recorta estas duas imagens em pequenos círculos de papel e cola-as num círculo de cartão do mesmo tamanho. Coloca as imagens num pequeno pau de madeira, de forma a parecer um chupa-chupa. Quando tudo estiver seco, o aluno pode rodar o taumatrópio com as mãos e o ritmo do movimento deve tornar os desenhos animados. Este exercício ensina à criança o movimento das imagens, como são criadas e pode conduzir a conversas sobre o facto de o cinema e a televisão funcionarem segundo o mesmo princípio.

As imagens deste Booklet representam o trabalho crianças e dos profissionais, e as ideias que surgiram das conversas entre todos.



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

## FRANÇA

### *AFEJI & CINELIGUE*

A Cinéligue organizou um atelier de cianótipo na casa de acolhimento da AFEJI (MECS-Maison d'enfants à caractère social) em Gravelines, França. O cianótipo é um processo de impressão fotográfica muito simples que permite obter imagens azuis a partir de um negativo ou de um objeto translúcido, graças à luz solar. Neste atelier, as crianças podem criar individualmente as suas próprias impressões fotográficas a partir de objetos recolhidos (penas, folhas, flores...), e criar uma imagem composta, entre fotografia e desenho, com a sua imaginação. A "revelação" é feita, simplesmente, quando se mergulha o papel em água.

A Cinéligue organizou também um atelier de pixilização no MECS de Gravelines. A pixilização é uma técnica cinematográfica de animação que utiliza o princípio básico do cinema: a ilusão de movimento através da deslocação de imagens fixas. Na introdução a esta oficina, as crianças descobrem como o cinema nasceu na sequência de várias invenções que recriam a ilusão de movimento graças a brinquedos óticos. O taumatrópio, o zootrópio ou o praxinoscópio deixam, assim, de ser algo desconhecido para as crianças. As crianças podem descobrir por si próprias este fenómeno de decomposição do movimento, realizando pequenas sequências imagem a imagem, imaginadas por elas, utilizando a técnica da pixilização. Neste sentido, a Cinéligue organizou um atelier para descobrir os vários "brinquedos óticos" que permitiram a invenção do cinema. As crianças puderam manusear objetos como o taumatrópio, o zootrópio, o folioscópio, o praxinoscópio. Este atelier permitiu-lhes compreender o princípio do cinema e a ilusão do movimento. Puderam fazer sozinhos vários taumatrópios e folioscópios.

Por último, foi organizado um atelier de efeitos especiais no MECS de Gravelines. Este workshop centrou-se em várias atividades que ensinaram às crianças truques cinematográficos, pioneiros do mágico e realizador de cinema francês Georges Méliès no início do século XX. Utilizando telemóveis, uma câmara fotográfica e uma aplicação de edição simples, as crianças aprenderam e utilizaram efeitos especiais como: fazer aparecer e desaparecer objetos e pessoas no ecrã, um efeito fantasma sobrepondo dois vídeos e alterando a opacidade de um deles e "perspetiva forçada", um truque que faz com que os objetos e as pessoas pareçam mais pequenos ou maiores do que são na realidade.

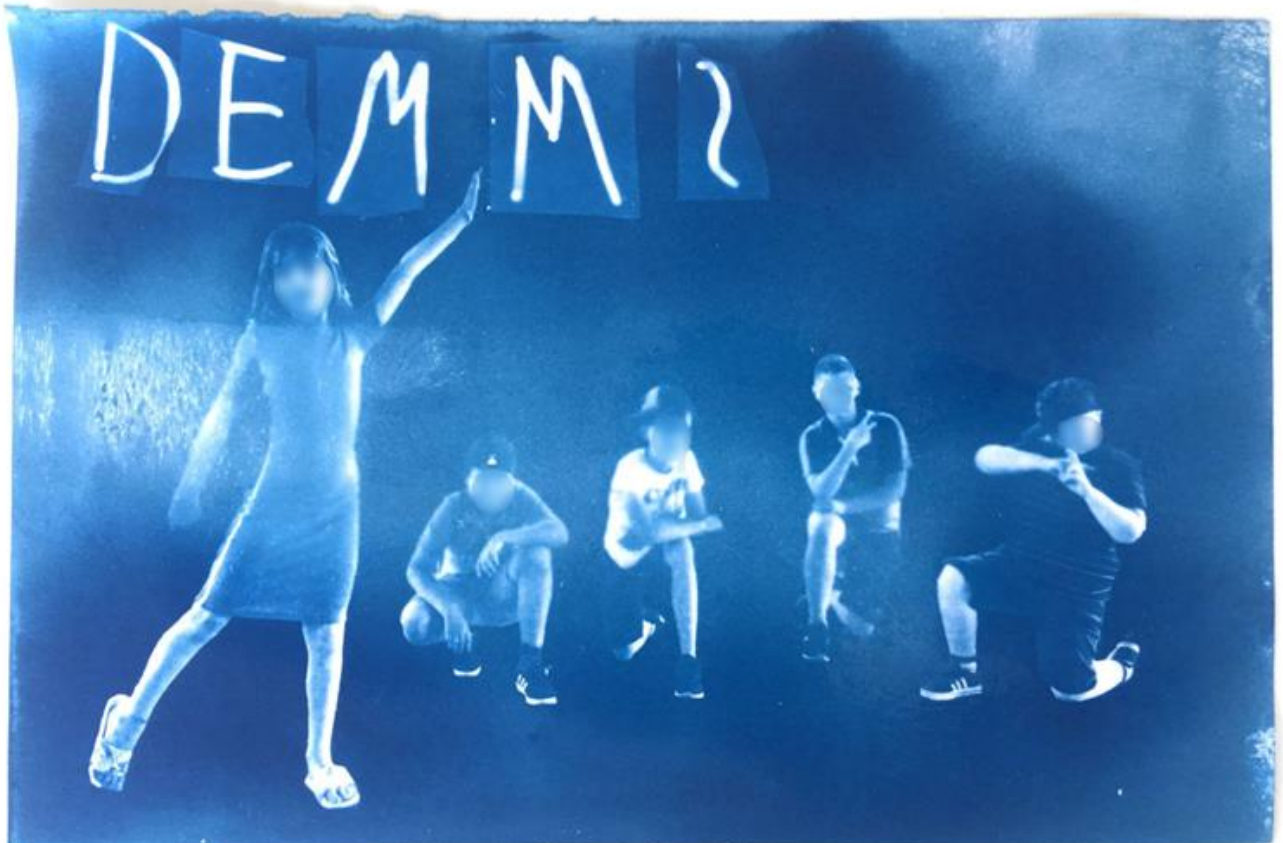
As crianças estavam concentradas, altamente motivadas e criativas.





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

***O atelier de cianotipia:***



Número do Projeto: 2020-1-FR01-KA227-SCH-095474

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

### *O workshop de pixilização:*



Número do Projeto: 2020-1-FR01-KA227-SCH-095474

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

## *L'UNIVERS*

No final de Abril, teve lugar no Cinéma l'Univers um workshop de programação com adolescentes do lar de acolhimento ALEFPA. 6 adolescentes e 2 assistentes sociais estiveram envolvidos na criação de uma curta sessão de cinema para crianças.

O objetivo deste workshop era colocar o participante na pele de um programador de cinema e dar-lhe as ferramentas para responder à pergunta: Como escolher filmes para um público específico?

De facto, a organização de uma sessão de cinema exige muita reflexão e análise prévia das imagens. Durante a oficina, os jovens puderam descobrir diferentes formas de analisar imagens e criar a sua própria seleção de curtas-metragens.

Escolheram fazer a sua projeção sobre o tema das redes e dos ecrãs e foram confrontados com um conjunto de dificuldades: adaptar e tornar este tema compreensível para as crianças, trabalhar em conjunto, ouvir-se mutuamente e dar a sua opinião durante o debate, aprender a escolher um filme adaptado que pode não ser o seu favorito, entre outras.

Este atelier decorreu durante a última semana de Abril e, todas as manhãs, foram projetadas curtas-metragens para os adolescentes, aos quais foi pedido que voltassem a cada filme que tinham visto e dessem a sua opinião com base numa ficha de análise de imagem. A ideia era também que eles se tornassem autónomos na utilização do cinema: dar-lhes a responsabilidade da projeção, do som, da apresentação dos filmes e gerir eles próprios o dia da sessão.

No final do workshop, chegaram finalmente a acordo sobre 11 curtas-metragens, para uma projeção de 40 minutos, adequada a crianças a partir dos 7 anos de idade.



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

### ***O Workshop de movie-making:***



Número do Projeto: 2020-1-FR01-KA227-SCH-095474

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



Número do Projeto: 2020-1-FR01-KA227-SCH-095474

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

# ROMÉLIA

## CPIP

36 crianças foram envolvidas pela CPIP na criação de desenhos e gráficos no Canva. Estes materiais de educação audiovisual foram criados segundo uma metodologia de grupo, com a supervisão de professores e profissionais.

As crianças foram envolvidas na escolha do tema da campanha, mas também na escolha da mensagem ilustrativa, utilizando a sua criatividade. Trabalharam em grupos, sendo supervisionadas por professores e profissionais, mas também orientadas, em formato online, por representantes da CPIP.

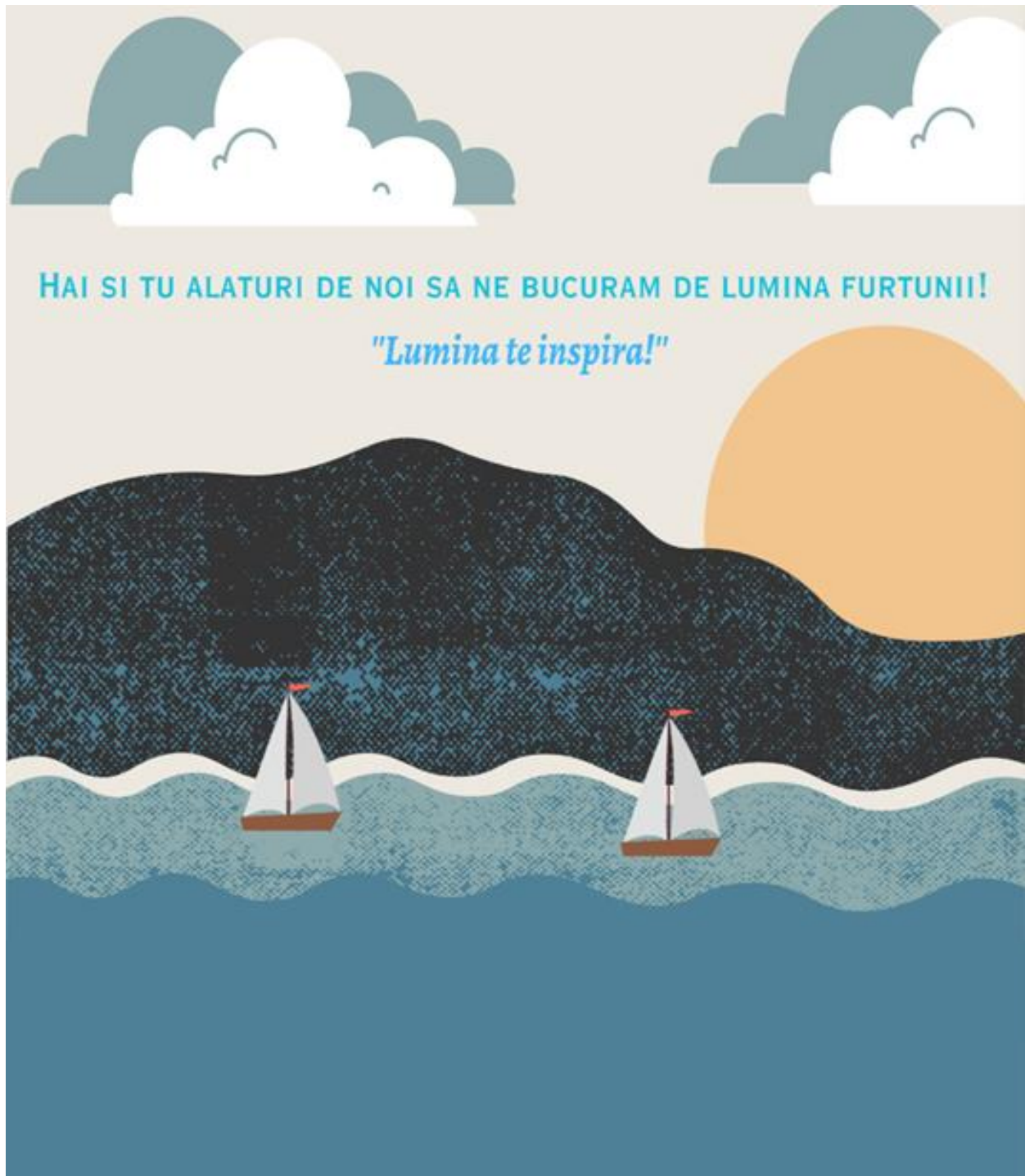
A metodologia utilizada pelos professores nos desenhos das crianças obedeceu a duas estratégias: por um lado, as crianças tiveram a liberdade de escolher o que desenhar, esboçando coletivamente um logótipo, um slogan, etc.; e, por outro lado, os professores ajudaram as crianças a utilizar os modelos Canva para apoiar no desenvolvimento da campanha de sensibilização.

Todo o processo decorreu na sala de aula e a maioria das crianças envolvidas era de etnia cigana (especialmente da Școala Gimnaziala nr.1 Bughea de Jos, Argeș), ou era proveniente de meios desfavorecidos com contextos familiares e sociais mais frágeis (principalmente do concelho de Arges).



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

***O Workshop de Desenhos e Gráficos:***



Número do Projeto: 2020-1-FR01-KA227-SCH-095474

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



Número do Projeto: 2020-1-FR01-KA227-SCH-095474

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

## ASSOC

Mais de 60 crianças foram envolvidas pela ASSOC na criação dos conteúdos do Booklet.

Mais concretamente, 25 delas participaram num workshop durante o qual tiveram a oportunidade de aprender a construir um taumatrópio. Eram crianças ucranianas ou provenientes de comunidades ciganas, com idades compreendidas entre os 5 e os 10 anos, e foram apoiadas por professores do ensino primário. Um taumatrópio é um brinquedo ótico composto por um disco com uma imagem de cada lado, preso a dois pedaços de fio. Quando os fios são rodados rapidamente entre os dedos, as duas imagens parecem fundir-se numa só, devido à persistência da visão, proporcionando assim uma ilusão de movimento.

35 crianças ucranianas refugiadas participaram no segundo workshop durante o dia nacional dos museus. As crianças foram ao "Museu da Aldeia" de Baia Mare, um museu ao ar livre com monumentos de arquitetura popular que representam as quatro áreas etnográficas do condado de Maramures. As crianças tiveram a oportunidade de ficar a saber mais sobre as tradições e a cultura populares da região de Maramures, onde vivem desde o início da guerra. Após a visita, receberam algumas t-shirts e foram convidadas a desenhar nelas algumas imagens que representassem a cultura e a tradição do seu próprio país, a Ucrânia, fazendo assim uma comparação entre estes dois países, realçando semelhanças e diferenças.

### ***O Workshop de Criação do Taumatrópio:***





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

### *O Workshop sobre Cultura e Tradições:*



Número do Projeto: 2020-1-FR01-KA227-SCH-095474

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

## *PORTUGAL*

### *APROXIMAR*

19 crianças, com idades compreendidas entre os 7 e os 8 anos, participaram no workshop onde debateram questões relacionadas com a empatia e aprenderam a construir um taumatópio. Constituído por diferentes nacionalidades, o grupo esteve ativamente envolvido na discussão sobre a forma como compreendem os seus pares, como vêm as suas semelhanças e diferenças.

Começaram por assistir a uma curta-metragem sobre empatia - Umbrella ([UMBRELLA | Oscar® Contender and Multi-Award Winning Animated Short Film - YouTube](#)) e, depois disso, a professora iniciou o debate sobre o tema. As crianças mostraram-se muito reflexivas e sensíveis ao vídeo e partilharam a sua preocupação com a situação de outras crianças numa situação mais vulnerável.

Após este momento, a professora apresentou-lhes um conjunto de imagens. Cada aluno foi convidado a escolher a que, para si, melhor representasse o significado de empatia. Depois de a pintarem, construíram o taumatópio e brincaram em conjunto com os diferentes taumatópios.

As crianças estiveram muito envolvidas em todo o processo, desde o vídeo até ao resultado final e mostraram um grande interesse pelo tema e pela produção da ferramenta visual.



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

**A curta-metragem “Umbrella”:**



Número do Projeto: 2020-1-FR01-KA227-SCH-095474

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.

### ***O Workshop de Criação do Taumatrópio:***





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

Pode encontrar os resultados produzidos no âmbito da iniciativa Edukino no Website do projeto: [edukino.assoc.ro](http://edukino.assoc.ro) (“Results”)