

**Título completo do manuscrito: Idosos autores digitais: um olhar sobre a criação de filmes em *stop motion***

**Título completo do manuscrito: Idosos autores digitais**

**Bruna Kin Slodkowski**

Universidade Federal de Rio Grande do Sul

ORCID: 0000-0002-9028-366X

**Leticia Rocha Machado**

Universidade Federal de Rio Grande do Sul

ORCID: 0000-0003-4102-2225

**Patricia Alejandra Behar**

Universidade Federal de Rio Grande do Sul

ORCID: 0000-0001-6939-5678

**Resumo**

O presente estudo objetiva identificar as contribuições da criação de filmes em *stop motion* por idosos para a construção da competência Autoria Digital. Atualmente, observa-se um aumento na longevidade da população idosa brasileira, associado a isso alguns seniores demonstram interesse em aprender sobre as tecnologias digitais para criar filmes. Contudo, para essa produção, são necessárias competências digitais para atuar com as tecnologias e suas ferramentas. Assim, a Autoria é um conjunto de competências que se referem à capacidade de utilizar as tecnologias digitais com autonomia e criticidade, a fim de construir materiais nesse contexto. A metodologia caracteriza-se como qualitativa, de natureza aplicada, sendo exploratória do tipo estudo de caso. Na coleta de dados foram utilizados questionários on-line e observação participante. Os sujeitos da pesquisa foram 31 idosos com idades entre 60 e 89 anos que já possuíam noções básicas de informática e que participaram do curso CineSênior em 2021, ou seja, na pandemia de COVID-19. Além disso, participaram 17 especialistas com idades entre 36 e 62 anos que validaram a competência específica “Criar filmes

utilizando a técnica de *stop motion*". Desse modo, a partir dos principais resultados, constatou-se que a maior motivação para produção do filme foi a de expressar as vivências pessoais na pandemia de COVID-19 (35,3%). Portanto, conclui-se que cursos que tenham como foco a produção de filmes em *stop motion* podem contribuir para uma perspectiva autoral e ativa dos idosos na sociedade.

*Palavras-chave:* autoria digital; filme; *stop motion*; idoso; inclusão digital

## **Introdução**

Os dispositivos móveis estão se popularizando nas atividades cotidianas possibilitando a criação e o compartilhamento de conteúdos, bem como a captura de fotos, gravação de vídeos, áudios, edição de materiais e, sobretudo, a interação entre usuários (Sonego *et al.*, 2023). Em vista disso, os idosos demonstram interesse em aprender sobre o uso das tecnologias digitais a fim de ampliar o contato familiar, interagir com as novas gerações, buscar informações e entretenimento, para demandas cotidianas ou profissionais (Dol *et al.*, 2019). Liesenberg (2022) ainda salienta que alguns idosos utilizam as redes sociais para produção de conteúdo por meio das postagens, além de buscar a participação em cursos de inclusão digital para seguir aprendendo.

Além disso, em âmbito mundial houve uma pandemia denominada de COVID-19 que impactou a todos entre 31 de dezembro de 2019 a 5 de maio de 2023, porém os idosos foram considerados grupos de risco. Em vista disso, a Organização Mundial da Saúde (OMS) indicou o distanciamento social como uma estratégia para combater a propagação do coronavírus. No entanto, segundo Pires e Bernardes (2020) o uso dessas tecnologias nesse cenário pandêmico se tornou uma aliada para enfrentar o distanciamento social por meio das ferramentas digitais de comunicação tendo um crescimento de 41% em conversas e 26% na utilização de videochamadas.

Diante disso os idosos procuram se atualizar por meio de cursos, oficinas e palestras de inclusão, a fim de ter uma maior participação social, qualidade de vida, lazer e inserção nas redes sociais digitais, promovendo um envelhecimento mais saudável e ativo (Alvim *et al.*, 2017; Machado 2019). Alvim *et al.* (2017) apontam que esse tipo de oferta ao público com mais de 60 anos propicia o empoderamento e a construção da autonomia

para se tornar sujeito de mudanças no próprio processo de envelhecimento. No entanto, para atuar com as tecnologias digitais é necessário construir e/ou aprimorar um conjunto de competências para essa finalidade.

Nesse sentido, entende-se que a Autoria Digital é um conjunto de competências digitais que se referem à capacidade de utilizar as tecnologias com autonomia e criticidade, a fim de construir materiais digitais. Além disso, envolve três competências específicas: a Criação de Conteúdo Digital, Compartilhamento de Conteúdos Digitais e Segurança e Privacidade digital (Slodkowski, 2019).

No entanto, em se tratando do filme em *stop motion*, é compreendido como uma linguagem que propicia ao estudante expressar seus pensamentos, sentimentos, leitura de mundo e materializá-los através de materiais concretos com o objetivo de contar uma história e envolver o espectador. Em síntese, a técnica de animação em *stop motion* caracteriza-se por utilizar uma sequência de fotos de um ponto, geralmente de um objeto inanimado, sofrendo mudanças leves de lugar para gerar movimento (Slodkowski, 2019).

Portanto, o artigo objetiva identificar as contribuições da criação de filmes em *stop motion* por idosos para a construção da competência Autoria Digital. Para tanto, está organizado em cinco seções. A primeira contextualiza o tema do artigo. Já a segunda caracteriza os métodos da pesquisa. Em seguida a terceira apresenta os principais resultados e na sequência são discutidos com base no referencial. Por fim, são explicitadas as conclusões.

A seguir são apresentados os métodos da pesquisa.

## **Métodos**

A metodologia caracteriza-se como qualitativa, de natureza aplicada, sendo exploratória do tipo estudo de caso. A pesquisa qualitativa oportuniza que se empoderem os sujeitos para compartilharem suas experiências e histórias (Creswell, 2014). Portanto, escolheu-se este tipo de abordagem, pois, segundo Yin (2016), envolve o aprofundamento a partir das experiências, visões e perspectivas tecnológicas do público-alvo. Nesse sentido, o presente estudo foi realizado com idosos com 60 anos ou mais, com acesso a smartphone e internet, interesse na criação de filmes em *stop motion* e alfabetizado digitalmente. O público-alvo participou de um curso, intitulado CineSênior, que ocorreu

à distância, ofertado pela Unidade de Inclusão Digital (UNIDI) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul em 2021. A Figura 1 ilustra as etapas da pesquisa.

### Figura 1

*Etapas de desenvolvimento da metodologia.*



Fonte: as autoras (2023).

#### *Etapa 1– Construção do referencial teórico*

Esta etapa foi voltada à revisão sistemática da literatura (RSL) a respeito de dois temas: a autoria digital e a produção de filmes e/ou vídeos por idosos. Desse modo, a RSL visa identificar lacunas nas temáticas atuais com o intuito de sugerir áreas para futuras investigações e estruturar novas pesquisas (Kitchenham, 2007). Para isso, utilizou-se como fonte de pesquisa 5 bases internacionais (ACM, Science Direct, Scielo, Google Acadêmico e Scopus) e 4 nacionais (Revista Estudos Interdisciplinares sobre o envelhecimento, SABI, Revista Ciência e Educação e Educação em Revista), através da combinação de termos relacionados à temática do estudo que foram aplicados nos títulos, resumos e palavras-chave dos artigos durante as consultas. A pesquisa sobre "Autoria digital de idosos" considerou as seguintes expressões de busca: "competência digital" OR "autoria digital" AND "idoso"; "digital competence" OR "digital authorship" AND "elderly"; "competencia digital" OR "autoría digital" Y "ancianos". Em relação às pesquisas sobre "Produção de filme e/ou vídeo por idosos", foi realizada utilizando as seguintes expressões de busca: "produção de vídeos" OR "produção de filmes" AND "idoso"; "videoproduction" OR "filmproduction" AND "Elderly"; "producción de video" O "producción de películas" Y "personas mayores". Quanto à seleção de artigos, foi

realizada por meio de critérios de inclusão e de exclusão, conforme especificam as diretrizes de Kitchenham e Charters (2007).

#### *Etapa 2– Mapeamento da competência para criação de filmes em stop motion*

A partir dos dados da etapa 1 foi possível realizar um mapeamento prévio da competência específica “Criação de filmes em stop motion” com base na literatura. Em seguida, foram identificados os conhecimentos, habilidades e atitudes necessárias para a construção do filme em stop motion por idosos, conforme descrito na próxima etapa. Logo, foi realizado um cruzamento entre esses CHA complementando a definição e elementos da competência específica.

#### *Etapa 3– Curso CineSênior*

Essa etapa foi desenvolvida no período de 2021 em um curso de inclusão digital para idosos cujo objetivo foi proporcionar subsídios para idosos construírem um filme em *stop motion*. Nesse sentido, os conteúdos foram organizados de modo a atingir esse objetivo, para tanto foi necessário introduzir a técnica de *stop motion*, construção de roteiro e exploração da técnica a partir de atividades práticas a distância tendo em vista a Pandemia de COVID-19. O curso teve 36 aulas, ou seja, totalizando 108h na modalidade a distância, sendo divididos em dois módulos com 54h cada. Para tanto, foi utilizado, no curso, o ambiente virtual de aprendizagem Rede Cooperativa de Aprendizagem (ROODA), ferramenta de videochamada Google Meet e criado um grupo de WhatsApp para comunicação dos participantes.

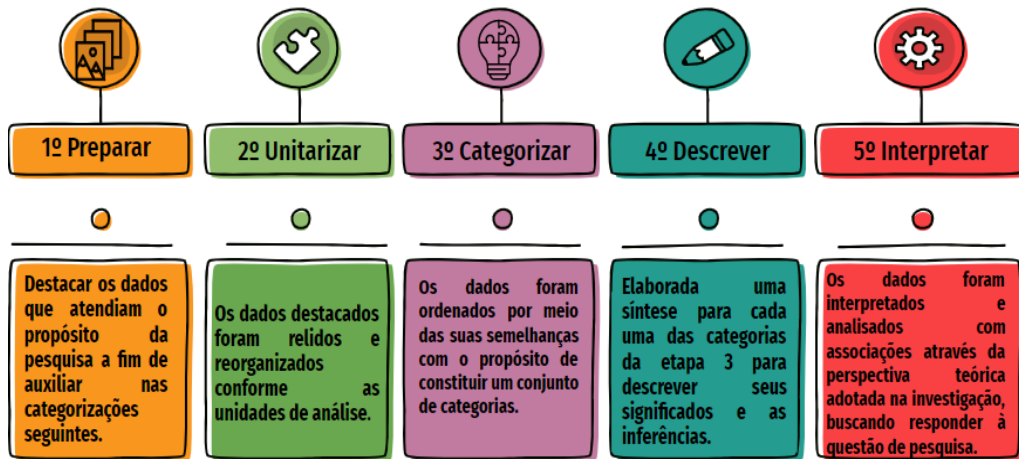
#### *Etapa 4– Validação da competência criação de filmes em stop motion por especialistas*

Foi enviado um questionário para o grupo de especialistas com o propósito de avaliá-la: Validação da competência “Criação de filmes em stop motion”.

Por fim, os dados foram analisados por meio da análise de conteúdo. Para Moraes (1999) a análise qualitativa trata-se de uma interpretação pessoal por parte do pesquisador relacionado à percepção que este tem dos dados e indica cinco etapas conforme sintetiza a Figura 2.

**Figura 2**

*Cinco etapas da análise de conteúdo com base em Moraes (1999).*



Fonte: as autoras (2023) adaptado de Moraes (1999).

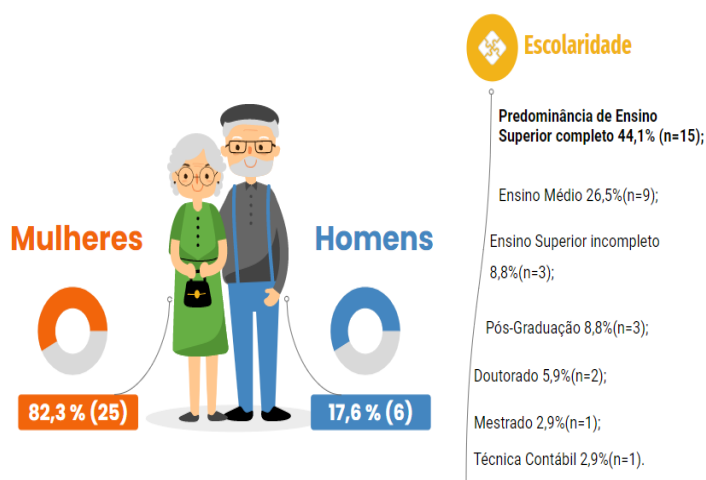
## **Resultados**

Os dados coletados no decorrer da investigação oportunizaram compreender a respeito das contribuições da criação de filmes em *stop motion* pelo público mais velho para a construção da competência autoria digital. A seguir, são apresentados esses dados elencados em duas categorias de análise.

### *Idosos e especialistas: traçando o perfil dos sujeitos da pesquisa*

Em relação ao público idoso, 31 participaram do curso CineSênior com média de idade de 70,6 anos. A Figura 3 sintetiza o perfil dos seniores.

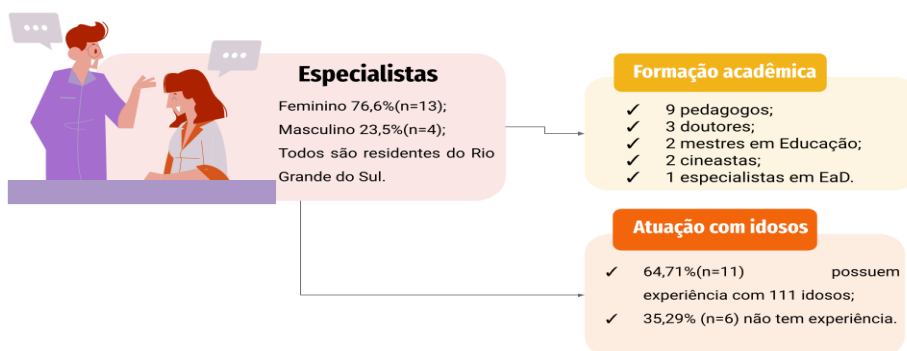
**Figura 3**  
*Perfil dos idosos*



Fonte: as autoras (2023).

Em relação aos especialistas, foram 17 com média de idade de 41,5 anos, nas áreas de competências, competências digitais, inclusão digital, cinema, *stop motion* ou a respeito do processo de envelhecimento humano. A Figura 4 resume as principais informações.

**Figura 4**  
*Perfil dos especialistas*



Fonte: as autoras (2023).

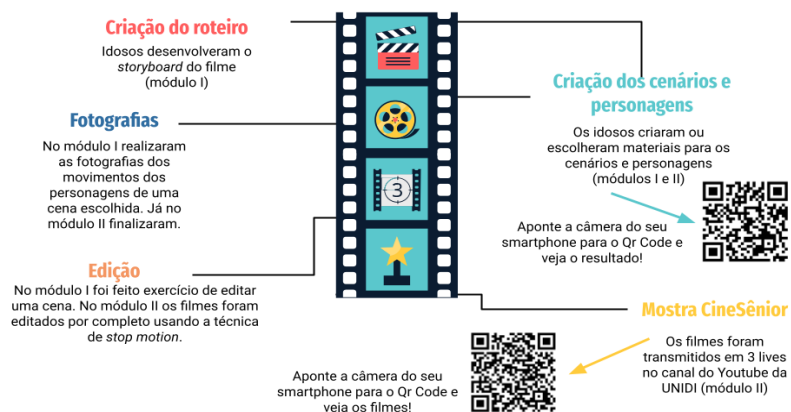
Para melhor compreender a pesquisa, a seguir são apresentados os dados do Curso CineSênior e da competência Autoria Digital.

### *Curso CineSênior e o conjunto de Competências da Autoria Digital*

No curso CineSênior foi proposta a temática para os idosos desenvolverem seus filmes sobre a qualidade de vida na pandemia de COVID-19. A Figura 6 evidencia a organização do curso.

**Figura 6**

*Curso CineSênior*



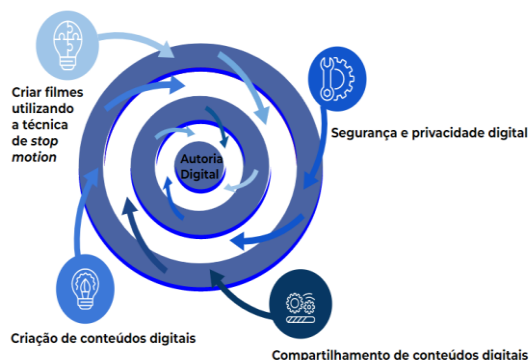
Fonte: as autoras (2023).

Nesse sentido, foi possível constatar que houve diferentes motivações para a criação do filme, dentre elas a que foi predominante foi falar Sobre si 35,3% (n=12), ou seja, reflexão e expressão das vivências pessoais na pandemia. Em seguida, foi a Adaptação 11,8% (n=4) na qual alguns alunos se inspiraram em textos, vídeos e músicas autorais ou não para criar sua narrativa. Por fim, uma das maiores motivações foi relacionada à Cultura, isto é, as histórias abordam as tradições, o olhar sobre os músicos e as brincadeiras na pandemia 8,8% (n=3). Diante disso, os materiais mais frequentes para criação do cenário foram Desenho 11,8% (n=4) e Caixa de papelão e tecido 5,9% (n=2). Os cenários foram organizados nas salas de casa, nos jardins, nas mesas dos escritórios e entre outros espaços domésticos. Por outro lado, os materiais mais utilizados para os personagens foram brinquedos 38,2% (n=13) e bonecos de massinha de modelar 8,8%(n=3). Os 31 filmes foram divulgados na Mostra CineSênior no formato de live e podem ser acessados através do QrCode na Figura 6. No que se refere ao conceito da Autoria digital, compreende-se que é um conjunto de competências que se referem à capacidade de utilizar as tecnologias digitais com autonomia e criticidade, a fim de construir materiais digitais conforme ilustra a Figura 7.



## Figura 7

### Grupo Competência Autoria Digital



Fonte: as autoras (2023).

Em vista disso, a competência Autoria Digital foi avaliada por meio de questionário no qual 32 idosos que participaram do curso CineSênior apontaram que estava adequada, sendo que sugeriram como melhorias a inclusão de 3 novos conhecimentos, 1 habilidade e 2 atitudes. Em síntese, esse conjunto de CHA apontado expressa um cuidado desde o planejamento deste conteúdo visando o público-alvo a que se destina, em conhecer não só as diversas redes sociais para compartilhá-lo, mas, sobretudo as possibilidades de seguranças disponíveis, ter uma cópia salva e confiar em si mesmo. Em relação à competência específica mapeada “Criar filmes utilizando a técnica de *stop motion*” verifica-se que faz parte do conjunto da Autoria Digital e foi avaliada através de questionários por 34 idosos e 17 especialistas. Nessa perspectiva, os idosos acrescentados 3 novos elementos: 1 conhecimento abrange não só saber confeccionar mas também escolher os materiais para a criação do filme; 1 habilidade que se refere a reconhecer as limitações e buscar ajuda e a reescrita de duas habilidade contemplando o desenvolvimento de habilidades motoras evidenciando que é um processo e que o idoso pode conseguir e a publicação do filme não só em redes sociais mas em outros meios de divulgação. Nas atitudes a motivação em querer ver o filme pronto e o desejo de compartilhá-lo. Já os especialistas, sugeriram a reescrita de 14 conhecimentos, 10 habilidades e 10 atitudes. Logo, o Quadro 1 evidencia a versão validada do conjunto de competências de Autoria

## Quadro 1

### Autoria Digital<sup>1</sup>

<b>Autoria Digital e suas Competências específicas para a construção de materiais digitais por idosos</b> Autoria Digital é um conjunto de competências digitais que se referem à capacidade de utilizar as tecnologias digitais (TD) com autonomia e criticidade, a fim de construir materiais digitais. Além disso, envolve quatro competências digitais específicas: a Criação de Conteúdo Digital, Criar filmes utilizando a técnica de stop motion, Compartilhamento de Conteúdos Digitais e Segurança e Privacidade digital.	
Competências Específicas	CHA (conhecimentos, habilidades e atitudes)
<b>Criação de conteúdo digital</b>  Esta competência digital está relacionada com a construção autoral, isto é, planejar e desenvolver materiais digitais.	<b>Conhecimentos:</b> - Conhecer o assunto/temática que irá abordar no material digital; <b>Habilidades:</b> - Planejar um roteiro com os conteúdos previamente antes da construção do material digital; - Selecionar as mídias (foto, vídeo e etc) a serem utilizadas no material digital; - Editar arquivos em diferentes formatos; <b>Atitudes:</b> - Ter interesse em aprender sobre as ferramentas de autoria e TD;
<b>Criar filmes utilizando a técnica de stop motion</b>  Esta competência digital está relacionada à criação e construção autoral de um filme utilizando a técnica de stop motion por meio de uma tecnologia digital (smartphone/tablet ou notebook) e materiais para desenvolver essa história.	<b>Conhecimentos:</b> - Conhecer a técnica de stop motion; - Saber editar filmes em stop motion; - Conhecer as normas dos direitos autorais; <b>Habilidades:</b> - Criar uma história com começo, meio e fim, isto é, criar uma narrativa contendo conflito, clímax e desfecho; - Produzir um roteiro do tipo storyboard no qual são desenhadas todas as cenas do filme que auxilia o autor a se orientar; <b>Atitudes:</b> - Ter interesse e confiança para aprender a técnica de stop motion; - Respeitar as próprias dificuldades;
<b>Compartilhamento de conteúdos digitais</b>  Esta competência digital refere-se à divulgação e/ou compartilhamento do material digital criado em repositórios, sites e redes sociais pelos idosos.	<b>Conhecimentos:</b> - Conhecer modos de exportar/compartilhar a mídia (foto, vídeo, música) tanto em DM quanto computador; <b>Habilidades:</b> - Compartilhar os materiais digitais nas redes sociais observando a sua segurança nas informações pessoais; <b>Atitudes:</b> - Ter autonomia e motivação para divulgação dos materiais digitais construídos;
<b>Segurança e privacidade digital</b>  Esta competência digital está associada à avaliação da segurança e privacidade referentes aos dados pessoais, sendo necessário inseri-los no material digital a ser divulgado na internet.	<b>Conhecimentos:</b> - Conhecer os recursos de segurança e privacidade on-line para preservar seus dados pessoais; <b>Habilidades:</b> - Autoavaliar sua segurança online ao divulgar o material digital; <b>Atitudes:</b> - Ser crítico ao analisar a exposição dos dados pessoais no material digital;

Fonte: as autoras (2023).

## Discussão

A partir da análise dos dados do curso CineSênior, 85,3% dos participantes indicaram ter sido uma boa experiência produzir filmes utilizando a técnica de *stop motion*. No contexto educacional, Rodrigues (2019) afirma que a técnica de *stop motion* estimula a

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

criatividade, interação, e oportuniza a construção do próprio saber, visto que envolve a realização de um trabalho autoral. Assim, a principal contribuição da criação de filmes em *stop motion* para a construção da Autoria Digital, destaca-se com 34% exercitar a criatividade. Portanto, foi possível identificar quatro principais benefícios da produção para qualidade de vida: criatividade (38,2%); memória (11,8%); atividades manuais (5,9%) e satisfação (5,9%).

Além disso, foi possível identificar cinco características do perfil de idosos criadores de filmes em *stop motion*: o interesse em criar, se comunicar e expressar através de uma história e ser fluente digitalmente ou, no mínimo, dominar conhecimentos tecnológicos básicos sobre a ferramenta de autoria.

No que se refere à Autoria Digital constatou-se que se relaciona com os principais benefícios apontados pelos idosos já que envolve diretamente elementos do CHA da competência específica “Criar filmes utilizando a técnica de *stop motion*” nos quais abrangem o processo criativo de criar uma história para um filme, atividades manuais relacionadas à técnica de *stop motion*, produção de cenários e personagens. Logo, o uso da internet com grupo de idosos oportuniza que possam se tornar ativos e críticos na criação de conteúdos (De Melo Martins *et al.*, 2020).

Nesse sentido, destaca-se como limitações do estudo a falta de referencial teórico sobre a temática envolvendo o público sênior e como dificuldades encontradas ao longo do Curso CineSênior ressalta-se o cuidado em relação aos direitos autorais de músicas e imagens nos quais foram abordados a fim de alertar que nem tudo que está disponível na internet pode ser utilizado livremente. Assim, espera-se que a partir desta pesquisa novas práticas pedagógicas sejam motivadas a relacionar a construção de filmes em *stop motion* com a competência Autoria Digital no contexto educacional de idosos. Para tanto, alguns caminhos possíveis são a criação de uma nova versão do curso CineSênior mais avançado, ou seja, focando na criação de cenários, personagens, edição e iluminação para a realização das fotografias com a técnica de *stop motion*; ademais pode ser feito um curso envolvendo as relações intergeracionais entre filhos/netos e avós voltados para esta criação e cursos de audiovisual para idosos, isto é, ensinando outras técnicas para produção.

## Conclusão

A partir das análises dos dados foi possível perceber que os idosos indicaram a experiência de autoria digital como positiva tendo como maior motivação a expressão das vivências pessoais na pandemia de COVID-19. Diante disso, ressalta-se a necessidade dos idosos construírem e/ou aprimorarem a Autoria Digital para a criação de filmes utilizando a técnica de *stop motion*, já que envolvem um conjunto de conhecimentos, habilidades e atitudes específicas.

A principal contribuição da criação de filmes em *stop motion* para a construção da Autoria Digital foi, como 34% das respostas, o exercício da criatividade. Por fim, verificou-se que a criação de filmes em *stop motion* pode ser uma possibilidade de instigar Autoria Digital de idosos em cursos de inclusão digital a fim de propiciar reflexões e formas criativas de expressão.

## Referências

- Alvim, K.C.B.L.; Rocha, F.S.; Chariglione, I.P. *O idoso e o uso da tecnologia – uma revisão sistemática da literatura. Revista Kairós - Gerontologia*, 20(4), 295-313. São Paulo (SP), Brasil, 2017.
- Creswell, J. W. *Investigação qualitativa e projeto de pesquisa: escolhendo entre cinco abordagens*. 3 ed. Porto Alegre: Penso, 2014.
- De Melo Martins, P. F.; Gama da Silva, E.; Marreli Matos Maurício, N. *A população idosa e a internet. Revista Observatório [S. l.]*, v. 6, n. 6, p. a13pt, 2020. DOI: 10.20873/uft.2447-4266.2020v6n6a13pt. Disponível em: <https://sistemas.uft.edu.br/periodicos/index.php/observatorio/article/view/10441>. Acesso em: 16 mar. 2023.
- Kachar, V. *Envelhecimento e perspectivas de inclusão digital. Revista Kairós Gerontologia*, v. 13, n. 2, p. 131-147, 2010. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/kairos/article/view/5371>. Acesso em 16 mar 2023.
- Kitchenham, B.; Charters, S. *Guidelines for performing systematic literature reviews in software engineering. In: Software Engineering Group, School of Computer Science and Mathematics, Keele University, 2007*, pp. 1–57.

- Liesenberg, Cíntia. *Apropriação digital por pessoas idosas, reflexões sobre dados a ver pelas lentes das mídias*. Revista Longeviver, 2022.
- Moraes, R. *Análise de Conteúdo*. Revista Educação. Porto Alegre. n° 37, 1999.
- Pires, M; Bernardes, T.B. *Da incerteza às novas formas de viver: uma análise sobre o novo cotidiano*. Julho de 2020. Disponível em: <<https://www.thinkwithgoogle.com/intl/ptbr/tendencias-de-consumo/da-incerteza-as-novas-formas-de-viver-uma-analise-sobre-o-novocotidiano/>>. Acesso em: 20 ago 2023.
- Rodrigues, A.C. *Uso das tecnologias na escola: Stop Motion como ferramenta de ensino e aprendizagem*. Revista Educação Popular. 2019.
- Slodkowski, B.K. *Competências digitais: um olhar sobre a construção de materiais digitais por idosos*. Universidade Federal do Rio Grande do Sul (Monografia), 2019.
- Sonego, A. H. S.; Minuzi, N. A.; Lorandi, A.; Torrezan, C. A. W.; De Oliveira, A. W.; Behar, P. A. *Uso dos dispositivos móveis no ensino superior: um foco no perfil do sujeito mobile*. Cuadernos de Educación y Desarrollo, [S. l.], v. 15, n. 2, p. 1318–1343, 2023. DOI: 10.55905/cuadv15n2-019. Disponível em: <https://ojs.europublications.com/ojs/index.php/ced/article/view/1051>. Acesso em: 19 jun. 2023.
- Yin, R.K. *Pesquisa qualitativa do início ao fim*. Porto Alegre: Penso, 2016.

**“As autoras declaram não existir qualquer conflito de interesse”.**