



Revista Portuguesa de
Educação Artística Vol. 7, N.º 1
DOI: 10.23828/rpea.v7i1.117
<http://recursosonline.org/rpea>

A Animação de Imagens no 1.º Ciclo do Ensino Básico Programa CRIANÇAS PRIMEIRº do Serviço Educativo CINANIMA

Picture Animation in Primary School. CHILDREN
FIRST CINANIMA Educational Service

Paulo Oliveira Fernandes

CINANIMA – Festival Internacional de Cinema de Animação de Espinho
I2ADS – Instituto de Investigação de Arte e Design e Sociedade
paulo.fernandes@cinanima.pt

José Alberto Rodrigues

CINANIMA – Festival Internacional de Cinema de Animação de Espinho
jarodrigues@cinanima.pt

RESUMO

Este artigo apresenta o programa CRIANÇAS PRIMEIRº, uma iniciativa do Serviço Educativo CINANIMA – Festival Internacional de Cinema de Animação de Espinho, com o apoio da Direção-geral de Educação – Plano Nacional de Cinema, dirigido a crianças do 1.º ciclo do Ensino Básico, com o objetivo de proporcionar o contacto com a animação de imagens e a realização de filmes de animação em contexto educativo.

Para além das questões técnicas associadas ao cinema de animação, este programa tem na sua base preocupações eminentemente pedagógicas, desenvolvendo-se através de metodologias de projeto e didática da imagem animada.

No seu primeiro ano de desenvolvimento (ano letivo 2015/2016) estiveram envolvidas 139 crianças de 7 turmas do 1.º ciclo do ensino básico. No final do processo os filmes foram exibidos em duas sessões especiais inseridas no programa da 40ª edição do Festival CINANIMA, editados em suporte DVD e oferecidos a todos os alunos intervenientes, professores e parceiros deste programa.

Palavras-chave: Cinema; Animação; Educação; Projeto; Currículo

ABSTRACT

This paper presents the program CHILDREN F1rst, an initiative carried out by the Educational Service of CINANIMA– International Animated Film Festival of Espinho, with the support of the Ministry of Education – National Plan for Cinema, and it is destined to primary schools' children, with the purpose of providing the contact with the animation of images and the direction of animated films in educational context.

In addition to the technical issues associated with animation cinema, this program is based on pedagogical concerns and is developed with resource to methodologies of project and didactics of the animated image.

In its first year (2015/2016 school year), 139 children from 7 classes of primary school were involved. At the end of the process the films were screened in two special sessions included in the programme of the 40th edition of CINANIMA and were published in DVD. These have been offered to all students, teachers and partners of this programme.

Keywords: Cinema; Animation; Education; Project; Curriculum

1. Introdução

O CINANIMA – Festival Internacional de Cinema de Animação de Espinho – é um espaço privilegiado de encontros e partilha da linguagem do cinema de animação. Durante quatro décadas o CINANIMA exibiu o que de melhor se fez na animação e foi ponto de encontro de alguns dos maiores nomes da animação mundial. Trata-se de um dos festivais de cinema de animação mais antigos e conceituados da Europa e do Mundo.

Para além da sua vertente de exibição e concurso, o CINANIMA adotou sempre, desde o princípio, uma forte componente formativa, marcando o percurso de muitos animadores e realizadores, nacionais e internacionais. Desde as oficinas de Gaston Roch, às famosas animatonas (maratonas de animação) de André Lulec, até aos workshops da década de 2000, muitas foram as iniciativas formativas do festival, para interessados e iniciantes do percurso da animação profissional.

A década de 90 marca uma abertura às escolas, e ao público juvenil, com oficinas de carácter mais pedagógico, no qual se produziram alguns dos spots do CINANIMA. “O regresso do professor Cina”, em 1996, é apenas um desses exemplos, realizado por jovens alunos do ensino secundário, sob a orientação de Monique Renault, Fernando Galrito, José Miguel Ribeiro, e uma equipa de orientadores da Oficina do CINANIMA.

A década de 2010 inicia-se com a ambição de se criar o Serviço Educativo CINANIMA que alargasse o campo de intervenção a atividades ao longo do ano, não se cingindo apenas ao período envolvente às datas do festival. Surgem nesta fase algumas oficinas de animação em contexto não formal de

aprendizagem e em parceria com a Academia de Música de Espinho. É neste contexto que se realizam os filmes “O gato e o escuro” (2010), “O macaquinho de nariz branco” (2012) e o “Lobo bobo” (2015), todos orientados por Paulo Oliveira Fernandes na oficina de cinema de animação.

A parceria com o Plano Nacional de Cinema sob a alçada da Direção-geral de Educação tornou possível a criação do Serviço Educativo CINANIMA em 2014. Inicia-se nessa altura a construção de um programa educativo destinado às escolas do Ensino Básico e Secundário, a nível nacional, das quais destacamos: o programa CINANIMA JÚNIOR – sessões de cinema de animação; o programa OFICINA ANIMA – Oficinas de Animação; e o programa CRIANÇAS PRIME1Rº – para coadjuvação a docentes do 1.º ciclo do ensino básico com vista à produção de filmes de animação.



Figura 1 – Logo do programa CRIANÇAS PRIME1Rº criado por Dino Vasques

Neste texto centramo-nos no programa CRIANÇAS PRIME1Rº tendo em conta que para além das questões técnicas associadas à realização de filmes de animação, o seu desenvolvimento parte de preocupações pedagógicas associadas ao currículo do 1.º ciclo do ensino básico e desenvolve-se através de metodologias de projeto e da didática da imagem animada.

O desenvolvimento de projetos em torno da animação de imagens tem demonstrado proporcionar aprendizagens significativas que permitem

a aplicação e experimentação de diferentes estratégias e técnicas de animação e contribuem para a descoberta de novas formas de expressão e comunicação. Enquanto área multidisciplinar, o cinema de animação associa potencialidades expressivas e comunicacionais e promove processos diversos para o desenvolvimento cognitivo. A exploração do tema “Espinho: história, cultura, tradições e personalidades” permitiu igualmente aos alunos o contacto e o estudo dos vários conteúdos ligados ao conhecimento histórico e cultural da sua região mas também abrindo possibilidades a narrativas originais presentes em cada um dos filmes realizados.

No seu primeiro ano de desenvolvimento (ano letivo 2015/2016) estiveram envolvidas 139 crianças de 7 turmas do 1.º ciclo do concelho de Espinho. No final do processo os filmes foram exibidos em duas sessões na sala António Gaio do Centro Multiméios de Espinho, inseridas na 40.ª edição do Festival CINANIMA. Os trabalhos foram igualmente editados em formato DVD e oferecidos a todos os alunos intervenientes, professores e parceiros/patrocinadores deste projeto.

2. Metodologia do Programa CRIANÇAS PRIMEIR^o

“Art should be the basis of education”

Herbert Read, 1943

O desenvolvimento de uma prática educativa através da metodologia de projeto significa a preocupação dos professores em construir aprendizagens significativas aos seus alunos, isto é, portadoras de um sentido para a criança. Segundo

Leite, Malpique e Santos (1989) pode ser definida como “uma metodologia assumida em grupo que pressupõe uma grande implicação de todos os participantes, envolvendo trabalho de pesquisa no terreno, tempos de planificação e intervenção com a finalidade de responder aos problemas encontrados” (Leite, Malpique e Santos, 1989: 140).

No campo da educação a metodologia de projeto é normalmente entendida como a organização do processo de ensino e de aprendizagem em torno de atividades práticas significantes. A sua origem remonta à passagem do século XIX para o século XX, com os pedagogos John Dewey e William Kilpatrick que, baseando-se no construtivismo de Jean Piaget e Lev Vigotsky, constroem uma teoria pedagógica em que o processo de aprendizagem resulta da própria ação do aluno. A sua base é originalmente publicada em 1918 por Kilpatrick em “The Project Method”, onde defende o conceito de projeto enquanto método pedagógico, em alternativa a um ensino transmissivo (Kilpatrick, 2008). Esta conceção relaciona-se com a teoria da experiência de Dewey no qual as crianças adquirem o conhecimento resolvendo questões práticas em situações sociais. Para o “Método de Projeto” a essência está no “ato intencional” que conduz o aluno a uma predisposição para agir, ou seja, a motivação.

Quando se pensa em termos de aplicabilidade de projeto, afasta-se a hipótese de uma ação de carácter repetitiva e contínua. O projeto é sempre um conjunto de atividades pautadas pela “descontinuidade e pelo seu carácter excecional” (Brand, 1992: 15).

Esta conceção progressista da educação tem-se mantido presente nos discursos educativos,

3. A Didática da Imagem Animada

convivendo e disputando o espaço pedagógico com outras concepções mais conservadoras, defensoras de um ensino mais transmissivo ou disciplinar. No entanto, nas últimas décadas, tem reaparecido com mais força nas narrativas escolares tomando as designações de “Pedagogia de Projeto”, “Aprendizagem Baseada em Projetos”, “Abordagem por Projeto”, “Trabalho de Projeto” ou ainda “Projetos de Trabalho”. A diferença entre elas está na extensão e intenção que o projeto assume no currículo escolar. “Uma pedagogia de projeto faz dele o princípio organizador geral do currículo, enquanto um trabalho de projeto permite a coexistência com outras formas de trabalhar” (Santos, Fonseca e Matos, 2009: 27).

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

O cinema de animação provoca consensualmente um fascínio e uma familiaridade sobre as crianças, remetendo-as para o mundo da magia, da imaginação e do brincar. Estabelece-se à partida uma ligação afetiva que facilita a sua atenção para os processos de ensino e aprendizagem.

É nossa intenção aproveitar estes estímulos, enquanto potencial educativo, para construir uma estratégia que consiga fomentar em cada aluno a capacidade para desenvolver aprendizagens dentro de um espaço motivador, participativo e colaborativo. Consideramos aqui o cinema de animação como um veículo de comunicação, em que o aluno pode construir o seu conhecimento a partir das suas interpretações e experiências, desenvolver o espírito de observação, a imaginação e o pensamento crítico (Fernandes e Rodrigues, 2011: 106).

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

O cinema de animação tem uma linguagem própria, que é ao mesmo tempo: estética; tecnológica; científica; histórica; narrativa; audiovisual, entre muitas outras. Trata-se, portanto, de uma linguagem multidisciplinar que atua nas fronteiras de várias áreas do saber e que no currículo escolar do 1.º ciclo do ensino básico se traduz na presença em “Português”, “Matemática”, “Estudo do meio”, e “Expressões”. Neste sentido, a utilização das

práticas de animação de imagens promove uma melhor compreensão dos conteúdos escolares, a sua integração de forma ativa, significativa, diversificada, integrada e socializadora, resultando na obtenção de melhores resultados escolares.

Algumas entidades nacionais e internacionais têm vindo a trabalhar, com muito sucesso, nesta área. O caso da ANILUPA – estúdio de cinema de animação da Associação de Ludotecas do Porto (ALP), tem vindo, desde 1990, a desenvolver projetos em cinema de animação dirigidos a todo o tipo de público: “acreditando no cinema de animação enquanto área multidisciplinar, congregadora de potencialidades expressivas a comunicacionais, promotora de processos de desenvolvimento diversos”. (ANILUPA, 2016).

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

Na Europa, mais concretamente em Viborg (Dinamarca) o “Center for Education and Animation”, fundado em 1993 e inserido no “The Animation Workshop”, tem vindo a desenvolver um trabalho de referência nesta área, reconhecendo a animação como uma ferramenta de aprendizagem e comunicação. Tem trabalhado com escolas primárias e secundárias, não só na Dinamarca como em toda a Europa, almejando ver a animação tornar-se parte integrante dos currículos escolares (Center for

Education and Animation, 2016).

Outro programa internacional de referência é o projeto “Anima Escola” que integra o “Anima Mundi – Festival Internacional de Animação do Brasil” sediado no Rio de Janeiro, e que tem como missão levar a linguagem da animação para as escolas. O projeto “Anima Escolas” oferece cursos e oficinas a alunos e professores, com o objetivo de promover a produção de filmes de animação na sala de aula. “De forma lúdica, a metodologia desenvolvida para a produção de filmes animados estimula o desenvolvimento de diversas habilidades e competências fundamentais para o desenvolvimento de crianças e de jovens: criatividade, planeamento, síntese, abstração, concentração e comunicação (Anima Mundi, 2016). O projeto “Anima Escola” defende ainda que “a linguagem da animação deve estar presente na escola como fonte de conhecimento e não apenas como um recurso didático, possibilitando a professores e alunos novas formas de expressão e conhecimentos que os ajudem a viver na sociedade contemporânea, fortemente marcada pela presença do audiovisual (*ibidem*).

O desenvolvimento destes programas mostram-nos que a didática da imagem animada nas escolas é uma realidade mundial e que tem crescido nas últimas décadas, decorrente também da “democratização no acesso às tecnologias de informação e comunicação” (Fernandes, Rodrigues e Cruz, 2012: 283-284). Estes programas são concebidos sob a crença de que a arte é fundamental para uma educação equilibrada e que permitem aos alunos combinarem teoria e conhecimento técnico, desenvolvendo ao mesmo tempo a criatividade através de experiências de aprendizagem ativas, significativas, diversificadas, integradas e socializadoras

facilmente adaptadas a qualquer idade.

4. O Programa CRIANÇAS PRIME1Rº

“My contention is that creativity now is as important in education as literacy, and we should treat it with the same status”

Ken Robinson, 2006

O programa CRIANÇAS PRIME1Rº foi lançado no ano letivo 2015-2016 e dirigido a todas as escolas do 1.º ciclo ensino básico de Espinho. O projeto pretendeu realizar em cada uma das escolas um filme de animação com os seus alunos. A sua missão é o desenvolvimento da criatividade, contribuindo para o sucesso escolar dos alunos, através da articulação dos diferentes saberes e o desenvolvimento integral das crianças, fomentando uma atitude positiva relativamente à escola e aos processos de ensino e de aprendizagem. Procura-se também contribuir para uma formação cívica e cidadania e uma interação positiva entre os alunos, professores e restante comunidade educativa. Trata-se, portanto, de um programa com preocupações educativas e sociais que utiliza o cinema de animação pelo seu potencial pedagógico.

O CRIANÇAS PRIME1Rº é um programa de coadjuvação curricular entendida como suporte e reforço interdisciplinar aos professores do 1.º ciclo do ensino básico, mobilizando o cinema de animação para o desenvolvimento de estratégias pedagógicas diferenciadas e articuladas numa perspetiva de gestão flexível do currículo. Deste modo, este programa propõe-se ao desenvolvimento de projetos pedagógicos individuais em cada uma das turmas,

através da exploração e questionamento do meio e utilizando a didática da imagem animada, para a realização de curtas-metragens de animação.

Foram delineados para o projeto os seguintes objetivos gerais:

- Criar as condições para o desenvolvimento global e harmonioso da personalidade e formação pessoal, na sua dupla dimensão individual e social;
- Proporcionar a aquisição e domínio de saberes, instrumentos, capacidades, atitudes e valores para a formação de cidadãos conscientes e participativos numa sociedade democrática.

Foram também definidos dez objetivos específicos, a saber:

- Promover o gosto pelo cinema de animação;
- Desenvolver o sentido crítico e social;
- Desenvolver a capacidade de intervenção e comunicação;
- Desenvolver a perceção, a criatividade e a capacidade de expressão;
- Promover uma visão plural e multifacetada da realidade;
- Promover uma literacia filmica;
- Valorizar os contextos históricos, culturais e artísticos de uma região;
- Promover articulações disciplinares;
- Motivar processos criativos de aprendizagem pela ludicidade;
- Criar oportunidade de cada criança conhecer e explorar o potencial da imagem animada e do cinema de animação como processo e produto apelativos.

O programa foi acompanhado de um curso de formação de professores, na área da didática da imagem animada e cinema de animação, que possibilitasse a aproximação dos docentes aos concei-

tos, práticas e processos que seriam implementados no decorrer do programa. Sendo um projeto idealizado sob a forma de coadjuvação curricular, o acompanhamento e cooperação dos docentes no processo era imprescindível. Foram envolvidas no programa sete turmas do 1.º ciclo do ensino básico, todas do concelho de Espinho, uma por cada escola básica. A escolha das turmas envolvidas foi feita através do interesse de cada professor e a escolha foi realizada internamente por cada uma das escolas. Tivemos como referência a realização de 4 sessões de 2 horas e 7 sessões de 5 horas para cada turma, perfazendo um total de 43 horas de contacto em cada uma delas. Esta estimativa seria posteriormente acertada tendo em conta os projetos específicos de cada uma das turmas e a organização do horário das mesmas.

Como vimos no capítulo anterior, o desenvolvimento de projetos semelhantes em torno da animação de imagens tem demonstrado ser uma atividade proporcionadora de aprendizagens significativas. Permitem a aplicação e experimentação de diferentes estratégias e técnicas de ensino e de aprendizagem, além de contribuírem para a descoberta de novas formas de expressão e comunicação. Enquanto linguagem multidisciplinar, o cinema de animação associa potencialidades expressivas e comunicacionais, e promove processos diversos para o desenvolvimento cognitivo. Deste modo, o programa CRIANÇAS PRIMEIRº articula-se dentro do programa do 1.º ciclo do ensino básico nas suas quatro áreas do saber: Português, Matemática, Estudo do Meio e Expressões, ocupando espaços assumidamente multidisciplinares, trabalhando por isso nas fronteiras dessas disciplinas. O programa CRIANÇAS PRIMEIRº pode assim ser ilustrado

como uma espécie de “eixo de transmissão” colocado no centro do currículo, representado como uma área que integra as áreas do saber da Matemática, Português, Estudo do meio, e Expressões, fazendo-as mover e interagir pela sua ação.

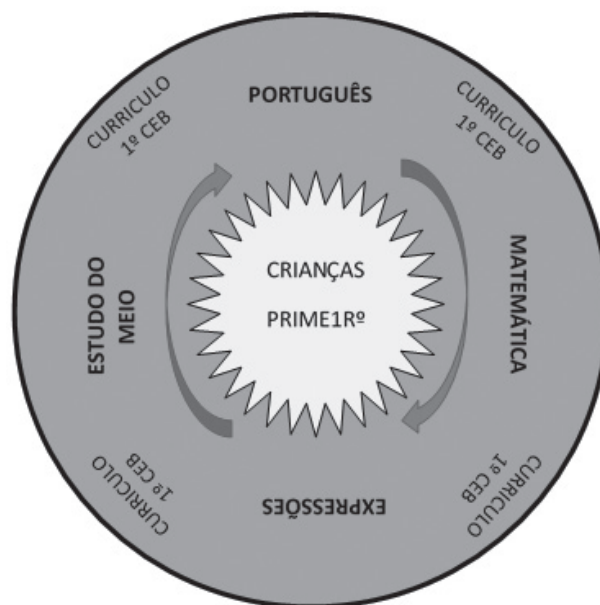


Figura 2 – Esquema gráfico da articulação do programa CRIANÇAS PRIMEIRº com o currículo do 1.º ciclo do ensino básico

A exploração do tema “Espinho: história, cultura, tradições e personalidades” permitiu aos alunos o contacto e o estudo dos vários conteúdos ligados ao conhecimento histórico e cultural da sua região mas também abrindo possibilidades a narrativas originais. Deste modo, as atividades foram pensadas e estruturadas dentro do currículo mas contidas na linguagem cinematográfica da animação. Com a definição deste tema procurámos delimitar um pouco as opções de trabalho e dar um sentido de unidade aos projetos, sendo que, como veremos mais à frente neste texto, acaba por ser também suficientemente alargado para se poder trabalhar

e explorar várias temáticas.

O resultado deste processo traduziu-se na produção de um filme de animação por cada uma das escolas e realizado pelos alunos das turmas envolvidas, pelo seu professor e por outras pessoas que de alguma forma tenham participado. Cada filme resultou, assim, de um processo partilhado e utilizando diferentes técnicas de cinema de animação. Ao todo foram realizados sete filmes de animação que foram exibidos no final do ano letivo numa sessão escolar e noutra sessão aberta ao público geral, inserida no programa do festival CINANIMA 2016. Os filmes foram posteriormente editados em suporte DVD, com o patrocínio da Câmara Municipal de Espinho e da Fundação Manuel António da Mota, oferecidos a cada um dos alunos intervenientes, professores e escolas inseridas no Plano Nacional de Cinema.

5. Desenvolvimento do Programa

O conceito de projeto implica a organização dos conhecimentos como um todo coerente, que se estrutura a partir da articulação entre os saberes das diferentes disciplinas, atuando nas suas fronteiras. Deste modo, o programa CRIANÇAS PRIMEIR^o assume-se como uma oportunidade para a transdisciplinaridade, promovendo a integração de saberes e abordando problemas transversais às várias disciplinas que compõe o currículo do 1.^o ciclo do ensino básico, ou seja, nasce da reflexão sobre o currículo para as atividades desenvolvidas.

Desde o primeiro momento procurámos clarificar junto dos professores o posicionamento deste projeto face à organização escolar e curricular.

Sabemos que o 1.^o ciclo do ensino básico é rico no que concerne ao aparecimento de propostas de projetos provenientes de entidades externas. No entanto, muitos deles funcionam como suplementos e decorrem “de fora para dentro” do currículo, com intervenientes/formadores externos, por vezes pouco conhecedores das realidades escolares. A nossa experiência como professores do ensino básico dá-nos um conhecimento mais informado (e formado) através da *praxis*, que nos permite uma melhor movimentação na construção de um plano de trabalho centrado no currículo deste nível de ensino, funcionando deste modo numa lógica de “dentro para fora”, isto é, do currículo para a construção das atividades, em concordância com o esquema apresentado na figura 2.

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

O trabalho com os alunos foi estruturado por diferentes fases, não havendo no entanto um de-

envolvimento “padrão” para cada turma. O único momento coincidente foi o ponto de partida, sendo que posteriormente se ramificaram diferentes percursos em cada uma das turmas, de acordo com as suas características e o argumento a construir.

Agrupámos as atividades em quatro fases, que como dissemos, seriam no decorrer do processo desenvolvidas de modo diferente em cada uma das turmas. A primeira fase teve como finalidade a aproximação das crianças aos princípios da animação e motivação para o projeto. Nesta fase foi explorada a magia da animação de imagens, através de jogos lúdicos com a construção de alguns brinquedos óticos e com a captação de imagens com câmara. Procurámos aqui associar o caráter lúdico ao sistema de funcionalidades da atividade, permitindo ao aluno o desenvolvimento da mesma de forma divertida, cativando-lhe o interesse e a motivação.



Figura 3 – Alunos do 3.º ano do Centro Escolar de Silvalde explorando o Zootrope.

Na segunda fase surgiu a exploração temática, na qual se procurou o tema a ser explorado em cada uma das turmas e que serviria posteriormente para a construção da história e do argumento

para o filme. Essa construção partiu sempre dos conhecimentos e vivências das crianças. A exploração foi feita essencialmente através do diálogo, pedindo aos alunos que contassem histórias ou falassem sobre algumas experiências vividas. Por vezes foram realizadas teatralizações e dramatizações de textos criados pelos alunos ou improvisações. Esta atividade era continuada pelo professor da turma nas aulas seguintes, propondo atividades de investigação, escrita criativa, composições em grupo, entre outras. Com estas propostas foram trabalhados conteúdos da disciplina de Português tais como a gramática, oralidade, a leitura e a escrita.

Os temas partiram sempre do imaginário ou dos relatos das crianças, que posteriormente iam sendo aprofundadas, por exemplo com convidados que vinham à sala de aula ou em visitas de estudo, como aconteceu na Escola Básica de Guetim e na Escola Básica Sá Couto. Na primeira, o tema baseou-se na famosa bebida “Pírolito”, cuja única fábrica que atualmente ainda produz situa-se precisamente na vila de Guetim. Por esse motivo vieram à sala de aula o Senhor Pedro e a Dona Fátima que partilharam as suas memórias de infância quando a bebida era uma das mais famosas no país. Posteriormente fizeram uma visita de estudo à fábrica de refrigerantes “Gruta da Lomba” que gentilmente nos recebeu e onde ficámos a conhecer melhor a história da fábrica, da bebida e o processo de engarrafamento. Na Escola Básica Sá Couto desenvolvemos uma história à volta da feira de Espinho, um tema escolhido pelo facto de a turma ser constituída na sua maioria por crianças de etnia cigana e conhecerem bem essa realidade. Fomos por isso realizar o trabalho de campo na

própria feira, conhecer a sua organização, o seu modo de funcionamento e ouvir os pregões dos feirantes.



Figura 4 – Alunos do 3.º ano da Escola Básica Sá Couto num trabalho de campo na feira de Espinho.

O desenvolvimento destas temáticas possibilitaram igualmente articulações com a disciplina de Estudo do Meio, seja pela indústria da região, pelas profissões, ou outras, como é o caso do tema que foi desenvolvido na Escola Básico Espinho n.º 3. Neste caso, o desenvolvimento do tema “A praia”, que é outra característica do concelho de Espinho possibilitou, por exemplo, a abordagem aos cuidados a ter com o sol, as cores da bandeira, ou as horas de digestão, entre muitos outros conteúdos.

As tradições e a cultura da região foi outra forma de abordagem, como no caso do Centro Escolar de Anta que desenvolveu o argumento em torno da festa em honra da N.ª Sr.ª dos Altos Céus e S. Mamede.

No cruzamento entre a cultura e as profissões temos a arte xávega que foi desenvolvida como temática pela turma do Centro Escolar de Silvalde, na qual encontrámos alunos em que alguns pais já se dedicaram ou ainda se dedicam a esta forma de pesca.

A construção de itinerários, inserida no programa de Estudo do Meio do 2.º ano, foi o ponto de partida para a construção de um mapa da vila de Paramos, e da realização de um “passeio” com as histórias dos alunos, para conhecermos a vila através do filme de animação.

A possibilidade de uma animação mais experimental com os símbolos e cenários de Espinho foi outro dos caminhos encontrados, neste caso pela Escola Básica de Espinho n.º 2.

Da escrita ao desenho foi o passo seguinte. Ainda na fase da construção da história para o filme, os alunos exploraram a escrita de diversas formas, com a orientação do professor titular e depois representaram graficamente o que foi visto, dito ou escrito. Procurámos aqui o ponto de vista das crianças, a sua interpretação e ao mesmo tempo a sua forma de expressão. Os alunos puderam apresentar os seus desenhos aos colegas, falando sobre o que desenharam com questões colocadas pelos professores, ou então realizaram simplesmente um desenho coletivo.



Figura 5 – Desenho coletivo do mapa da vila de Paramos realizado pelos alunos do 2.º ano do Centro Escolar de Paramos.

Estes desenhos foram depois a referência para

os planos dos filmes, uma vez que não foi produzido (pelo menos de forma formal) qualquer *storyboard*, ou usados como cenário no próprio filme.

Depois de construído o argumento chegamos à fase de construção das personagens, dos cenários e da captação de algumas vozes (narração e diálogos) e sonorizações, que foram a referência para a duração de cada cena/plano do filme. Tratou-se, portanto, de uma fase com forte presença da expressão plástica, mas também de expressão dramática.

No caso do filme realizado na Escola Básica de Guetim, não houve necessidade de construir personagens nem cenários, uma vez que se optou pela técnica de animação de objetos, neste caso da garrafa do pirolito e outros intervenientes que ganham vida na escola. O cenário deste filme foi a própria sala de aula e o edifício da escola.

Na Escola Básica de Espinho n.º 2 optou-se por um misto de animação de formas tridimensionais construídas pelos alunos que foram depois animadas em locais simbólicos da cidade de Espinho que serviram de cenário.

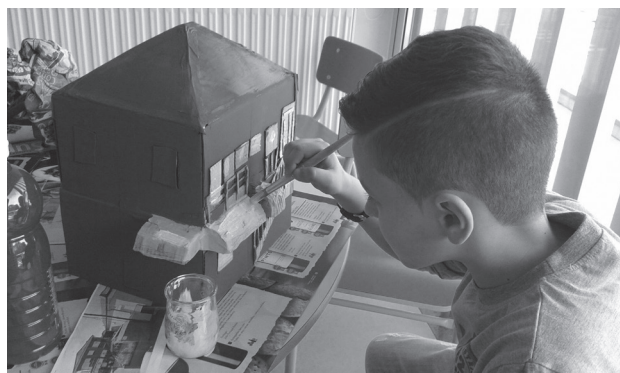


Figura 6 – Construção dos cenários para o filme sobre a N.ª Sr.ª dos Altos Céus e S. Mamede, realizado pelos alunos do 3.º ano do Centro Escolar de Anta.

No Centro Escolar de Anta optou-se por um cenário e personagens tridimensionais para retratar o lugar de Esmojães, onde se celebra a festa em honra da N.ª Sr.ª dos Altos Céus e S. Mamede.

Nas restantes turmas foram construídas personagens, na sua maioria bidimensionais e articuladas, para se poderem movimentar. Os cenários foram pintados a guache sobre cartão ou utilizando tecidos e outros objetos com texturas adequadas e expressivas. Em alguns casos produzimos partes da animação em plasticina.

Seguiu-se a quarta e última fase na qual se fizeram as captações, imagem a imagem. O processo de conceção de um filme de animação é demorado. Para cada segundo de filme são necessárias captar, por norma, 24 imagens, embora possamos reduzir esse número para 12 imagens, captando a mesma imagem duas vezes (técnica de *double frame*). Isto implica forçosamente um elevado número de horas e um trabalho paciente e meticuloso de alteração de cada uma das imagens entre as capturas, até se ter a animação pretendida dentro do tempo estipulado. Estamos portanto a mobilizar o pensamento matemático necessário para a decomposição do movimento e do tempo. Para cada segundo que passa o aluno tem que dividir a animação em doze imagens diferentes, tendo em conta que o movimento não fique nem demasiado lento, nem demasiado rápido.

Nesta fase o trabalho foi realizado individualmente com cada uma dos alunos, numa sala separada dos restantes. As captações das imagens devem ser realizadas num ambiente calmo para que o aluno se possa concentrar, e com grande controlo da luz para garantir a qualidade técnica do filme. O aluno compõe as personagens e o cenário a cada

imagem que capta, controlando o plano, a animação e a captação através do computador.



Figura 7 – Captação de imagens por um aluno do 2.º ano da Escola Básica Espinho n.º 3, para o filme “A praia”.

Em alguns casos realizamos captações diretamente com a máquina fotográfica.



Figura 8 – Captação de imagens por um aluno do 1.º ano da Escola Básica de Guetim para o filme “Pirolito”.



Figura 9 – Movimentação das personagens tridimensionais no filme realizado pelos alunos do 3.º ano da Escola Básica de Anta.

A montagem e edição de cada um dos filmes foram posteriormente feitas pelo orientador do programa. A exibição dos filmes foi realizada na última semana do ano letivo numa sessão de cinema escolar especialmente criada para o efeito, com o apoio dos coordenadores do Plano Nacional de Cinema dos respetivos Agrupamentos de Escolas: O Agrupamento de Escolas Dr. Manuel Laranjeira e o Agrupamento de Escolas Dr. Manuel Gomes de Almeida.

A 6 de novembro de 2016 foram realizadas mais duas sessões de cinema com os filmes realizados, desta vez abertas à comunidade educativa. Nessa sessão foram ainda entregues, a cada um dos alunos, os DVD's CRIANÇAS PRIMEIR^o 2016, editados pelo Serviço Educativo CINANIMA com o apoio da Direção-geral de Educação – Plano Nacional de Cinema e o patrocínio da Câmara Municipal de Espinho e Fundação Manuel António da Mota.



Figura 10 – Sessão de exibição dos filmes no CINANIMA 2016.

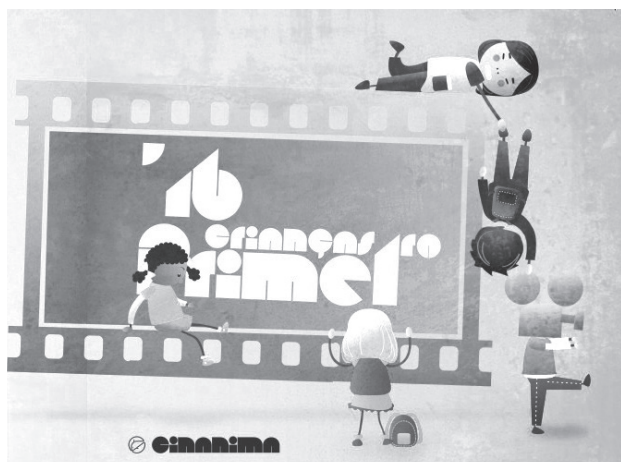


Figura 11 – Capa do DVD CRIANÇAS PRIME1R9

6. Conclusões e Desenvolvimentos Futuros

No futuro imediato os filmes realizados serão submetidos a concursos de cinema da especialidade e mostra de projetos e práticas educativas. Serão ainda realizadas apresentações em seminários e conferências de divulgação e partilha do projeto pela comunidade educativa e científica. No âmbito da parceria com a Direção-geral de Educação – Plano Nacional de Cinema, os DVD's editados pelo Serviço Educativo CINANIMA serão oferecidos a todas as escolas que constam do referido plano, acompanhados de um folheto de enquadramento da iniciativa.

A pertinência do programa CRIANÇAS PRIME1R9 tem vindo a ser demonstrado no interesse suscitado através das solicitações que temos vindo a receber, nomeadamente para a sua exibição no programa televisivo CINEMAX CURTAS da RTP2, ou no texto publicado na revista NOESIS, uma revista educativa nacional de referência editada pela Direção-geral de Educação.

Referimos igualmente que este é um programa idealizado para ter continuidade, pretendendo-se que se enraíze nas ofertas educativas e culturais do concelho de Espinho, berço do festival CINANIMA, podendo alargar-se aos concelhos vizinhos (assim haja parceiros interessados em apoiar a sua disseminação). O ano letivo 2015/2016 foi o ano de arranque e a experiência vivida, bem como os resultados obtidos, dizem-nos que se tratou de uma experiência de sucesso. O *feedback* dos alunos e dos professores foi muito bom e sabemos que muitos outros professores querem também participar no projeto nos próximos anos. Porém, na nossa opinião, os resultados e o impacto educativo do programa CRIANÇAS PRIME1R9 só serão claramente avaliados, após um ciclo de, pelo menos, quatro anos. Esse é, aliás, o nosso primeiro horizonte: dar continuidade ao programa, pelo menos por quatro anos, uma vez que é essa a duração do 1.º ciclo do ensino básico. Em quatro anos, do ano letivo 2015/2016 a 2018/2019, completaremos um ciclo igual ao período temporal que uma criança passa no 1.º ciclo do ensino básico. Deste modo, ao fim de 4 anos, trabalhando em todas as escolas do concelho, abraçamos uma percentagem muito significativa dos alunos que fizeram o seu 1.º ciclo em escolas de Espinho. Ou seja, há uma grande probabilidade de uma criança ter experienciado este projeto num dos anos em que esteve no 1.º ciclo do ensino básico. O que em termos simbólicos carrega um significado importante, sendo Espinho por muitos considerada a capital nacional do cinema de animação.

É importante também realçar a importância pedagógica do projeto. Num tempo em que as crianças se veem reféns de um excesso de “ou-

tras seduções” provocadas pelos média e pelas tecnologias de informação e comunicação, é importante que a escola seja capaz de criar ambientes de aprendizagem estimulantes, baseados em projetos claros, coerentes e com valor educativo e formativo.

Como se apresentou, o programa CRIANÇAS PRIMEIR^o está sustentado em modelos de práticas educativas de referência a nível mundial, bem como metodologias educativas de reconhecido valor. Sabemos que ainda temos um caminho a percorrer, mas a direção está tomada. Resta-nos agora esperar que os nossos parceiros se continuem a rever nestas ações e que outros se juntem, para nos apoiar na continuidade deste projeto.

Animação na Sala de Aula” em *Invisibilidades - Revista Ibero-Americana de Pesquisa em Educação, Cultura e Artes*, 1, 104-113.

Gaio, António (2001). *História do Cinema Português da Animação*. Porto.

Kilpatrick, W. (2008). *O Método de Projeto*. Viseu: Edições Pedagogo.

Leite, E., Malpique, M. e Santos, M. R. (1989). *Trabalho de Projecto I – Aprendendo por projectos centrados em problemas*. Porto: Afrontamento.

Read, Herbert (2007). *Educação pela Arte*. Edições 70.

Robinson, K. (2006). Ken Robinson: How school kills creativity [Video file]. Retrieved from http://www.ted.com/talks/ken_robinson_says_schools_kill_creativity.html

Santos, M., Fonseca, T. e Matos, F. (2009). “Que se ganha com o trabalho de projeto?” em *Revista Noesis*, 76: 26-29.

Referências Bibliografias

Anima Mundi. <http://www.animaescola.com.br/br/apresentacao> (consultado a 14 de abril de 2016).

Associação de Ludotecas do Porto. <http://www.associacaodeludotecasdoporto.pt/page13.html> (consultado a 14 de abril de 2016).

Brand, Jaime Perena (1992). *Direcção e Gestão de Projectos*. Lisboa: Edições Lidel.

Centre for Education and Animation. “About Centre for Education and Animation”. http://cap.animwork.dk/en/about_centre_of_education_and_animation.asp (consultado a 14 de abril de 2016).

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

Fernandes, P. O., Rodrigues, J. A. & Cruz, I. (2012). “Animated films in the classroom using digital tools. Three pedagogical projects” em *CONFA – International Conference on Illustration & Animation*. Ofir. Portugal. November 2012. IPCA – Polytechnic Institute of Cavado and Ave, 281-293.

Fernandes, P. O., Rodrigues, J. A. (2011). “O cinema de

