

## ARQUITETURA PEDAGÓGICA COM FOCO NA AUTORIA DIGITAL DE IDOSOS: UM OLHAR SOBRE A APRENDIZAGEM CRIATIVA

### Pedagogical Architecture Focusing on Digital Authorship by Older Person: a Look at Creative Learning

Bruna Kin Slodkowski<sup>1</sup>

Leticia Rocha Machado<sup>2</sup>

Patricia Alejandra Behar<sup>3</sup>

**Resumo:** Esta pesquisa<sup>4</sup> visa apresentar uma Arquitetura Pedagógica desenvolvida com foco na autoria digital para construção de filmes em *stop motion* pelos idosos. O cenário pandêmico exigiu alternativas remotas para o prosseguimento das aulas, sendo necessário que os docentes adaptassem os planejamentos à nova realidade. Nesse viés, a Arquitetura Pedagógica pode auxiliar os professores em desenvolver práticas voltadas à Aprendizagem Criativa, já que é constituída de aspectos que orientam no planejamento das atividades pedagógicas. A Aprendizagem Criativa é uma abordagem pedagógica no qual o intuito é tornar os ambientes educacionais mais criativos e lúdicos. Assim, acredita-se que se pode desenvolver uma Arquitetura Pedagógica baseada na Aprendizagem Criativa para idosos criarem filmes com a técnica de *stop motion*. A metodologia é qualitativa, de natureza aplicada, sendo exploratória do tipo estudo de caso. Para a coleta de dados foram utilizados dois tipos de instrumentos: observação participante e questionários on-line. Portanto, por meio da proposta pedagógica 32 idosos cursaram o curso CineSênior em 2021 todos realizaram a produção audiovisual e destacaram que 93,75% (n=30) gostaram de ser autores digitais e 6,25% (n=2) não gostaram preferindo ser espectadores. Como resultado observou que a arquitetura proposta se mostrou eficiente para idosos com interesse em construir filmes em *stop motion*, tornando a aprendizagem criativa para este público.

**Palavras-chave:** Idoso. Arquitetura Pedagógica. Aprendizagem Criativa.

---

<sup>1</sup>Mestra em Educação pelo Programa de Pós-graduação em Educação (PPGEdu/UFRGS) (2022). Possui graduação em licenciatura em Pedagogia pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (2019). É pesquisadora no Núcleo de Tecnologia Digital Aplicado à Educação (NUTED/UFRGS) e professora na Unidade de Inclusão Digital de Idosos (UNIDI/UFRGS) desde 2015. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9028-366X> e e-mail: [brunakinnuted@gmail.com](mailto:brunakinnuted@gmail.com)

<sup>2</sup>Pós-doutora pelo Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação na UFRGS. É professora na Faculdade de Educação da UFRGS. Também é coordenadora e professora da Unidade de Inclusão Digital de Idosos (UNIDI) da UFRGS. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4102-2225> e e-mail: [leticiarmachado@yahoo.com.br](mailto:leticiarmachado@yahoo.com.br)

<sup>3</sup> Pós-doutora pelo Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação na UFRGS. É Professora Titular da Faculdade de Educação e dos Cursos de Pós Graduação em Educação (PPGEdu) e em Informática na Educação (PPGIE) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. ORCID: <http://orcid.org/0000-0001-6939-5678> e e-mail: [pbehar@terra.com.br](mailto:pbehar@terra.com.br).

<sup>4</sup> Este artigo é resultado da dissertação de mestrado intitulada *Autoria digital: um foco na construção de filmes em stop motion por idosos*, defendida na Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (SLODKOWSKI, 2022).

**Abstract:** This research aims to present a pedagogical architecture developed with a focus on digital authorship for the construction of stop motion films by the older person. The pandemic scenario required remote alternatives for the continuation of classes, making it necessary for teachers to adapt plans to the new reality. Pedagogical Architecture can help teachers to develop practices aimed at Creative Learning, since it is made up of aspects that guide the planning of pedagogical activities. Creative Learning is a pedagogical approach in which the aim is to make educational environments more creative and playful. Thus, it is believed that a Pedagogical Architecture based on Creative Learning can be developed for the elderly to create films with the stop motion technique. The methodology is qualitative, applied in nature, being exploratory in the case study type. Two types of instruments were used for data collection: participant observation and online questionnaires. Therefore, through the pedagogical proposal, 32 older people attended the CineSenior course in 2021, all of them carried out the audiovisual production and highlighted that 93,75% (n=30) liked being digital authors and 6,25% (n=2) did not like it, preferring to be spectators. As a result, it was observed that the proposed architecture proved to be efficient for group 60+ interested in building stop motion films, making creative learning for this public.

**Keywords:** Older Person. Pedagogical Architecture. Creative Learning.

## 1 Introdução

A pandemia de COVID-19 impactou a nível mundial o contexto educacional. Assim, um dos grupos de risco mais afetados pela COVID-19 foram os idosos por necessitarem do isolamento social. Para Velho e Herédia (2020), esse processo gerou novas demandas que se tornaram possibilidades virtuais como a comunicação por meio das tecnologias digitais através das videochamadas, compras on-line e atividades diárias. Em consonância, Moura *et al.* (2021) apontam que o uso desses recursos tecnológicos amenizou as restrições de contatos das relações físicas e pessoais. Nesse contexto, muitos idosos buscaram cursos on-line para se manter ativo e participativo, tanto os formais como os informais.

No entanto, a educação, formal e não formal, passou por desafios antes desconhecidos na pandemia. A maioria dos professores enfrenta muitas dificuldades pela falta de experiência na modalidade a distância, sobretudo no uso das tecnologias digitais voltadas ao atendimento de forma on-line dos estudantes (BAO, 2020). Machado *et al.* (2021) apontaram que houve um crescimento na preocupação docente a respeito da utilização qualificada e crítica das tecnologias digitais para que os alunos estabelecessem relações sociais por voz, vídeo e texto no intuito de se tornarem além de meros espectadores.

Inicialmente, as aulas foram adaptadas de caráter emergencial, configurando-se como o Ensino Remoto Emergencial (ERE) que é uma modalidade que pressupõe o distanciamento geográfico de docentes e discentes (BEHAR, *et al.*, 2020). Deste modo, foi adotado temporariamente nos diferentes níveis de ensino, por instituições educacionais do mundo inteiro para que as atividades escolares não fossem interrompidas ocorrendo com encontros síncronos para aulas expositivas e com apoio de um ambiente virtual de aprendizagem para entrega de atividades e entre outras. Atualmente, muitas instituições já estão retomando as atividades presenciais e/ou híbridas, isto é, uma metodologia e tendência da Educação do século XXI, que promove uma mistura entre o ensino presencial e propostas de ensino online integrando a Educação à tecnologia digital (BARROS, *et al.*, 2020). Nessa perspectiva, o ensino híbrido se configura como um novo formato educacional “[...] capaz de acompanhar as demandas do mundo contemporâneo no qual a inserção de novas tecnologias passou a ser uma tendência inovadora e, ao mesmo tempo, desafiadora” (BARROS, *et al.*, 2020, p.9).

Entretanto, Behar (2019) pontua que a Educação a Distância (EaD) se difere, sendo uma modalidade de ensino que ocorre em ambiente virtual, ou seja, sem a necessidade de presença física em uma universidade para o processo de aprendizagem.

Nesse sentido, o cenário pandêmico contribuiu para que os preconceitos com a educação e a inclusão das tecnologias fossem sendo ressignificados (BEHAR *et al.*, 2020). Logo, corrobora-se com Severo (2021) ao apontar que no contexto pandêmico o processo de transição do ensino presencial para remoto exigiu utilizar além de ambientes virtuais de aprendizagem, isto é, foi necessário construir caminhos de autonomia e criatividade. Para tanto esse exercício de autonomia abrange o planejamento de situações de aprendizagem com maior flexibilidade de conteúdos, ou seja, que acolham assuntos que mobilizem cognitivamente e afetivamente os alunos, para isso são necessárias reflexões acerca das questões sociais, familiares e psicoafetivas (SEVERO, 2021). Além de contemplar temáticas que despertem interesse e proporcionem a expressão das reflexões e sentimentos dos idosos.

Nesse viés, o ato de planejar pode ser compreendido como a construção de uma Arquitetura Pedagógica que pode orientar os professores no contexto da educação a distância voltada a uma aprendizagem com mais autoria e criatividade. Paralelamente, a Aprendizagem Criativa é uma abordagem pedagógica que visa que os ambientes educacionais sejam mais criativos. Torre (2008) ressalta que todos os sujeitos possuem potencial criativo, porém necessita ser desenvolvido. Portanto, acredita-se que se pode desenvolver uma Arquitetura Pedagógica baseada na Aprendizagem Criativa para idosos criarem filmes com a técnica de *stop motion*. Desse modo, essa técnica de animação caracteriza-se por utilizar uma sequência de fotos de um ponto, geralmente de um objeto inanimado, sofrendo mudanças leves de lugar para gerar movimento que será editado posteriormente. Logo, é versátil no modo de fazer as animações possibilitando a reflexão e contação de histórias de vida de modo artesanal e criativo (RODRIGUES, 2019).

O objetivo deste artigo visa apresentar a arquitetura pedagógica desenvolvida com foco na autoria digital para construção de filmes em *stop motion* pelos idosos. Nessa perspectiva, esta investigação se desenvolveu em um curso de inclusão digital que propiciou, além da aprendizagem da ferramenta e técnica de criação de filmes em *stop motion*, a autoria digital pelos alunos idosos participantes. Assim, este artigo visa apresentar a Arquitetura Pedagógica desenvolvida com foco na autoria digital para construção de filmes em *stop motion* pelos idosos. O referido curso foi realizado ao longo de 2021 na Unidade de Inclusão Digital (UNIDI) na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS).

Assim, o presente artigo é dividido em cinco seções. Na primeira, apresentou-se a introdução, com a contextualização do assunto e do cenário da pesquisa, bem como seus objetivos. A segunda é destinada a discutir o conceito de Arquitetura Pedagógica e suas relações com a Aprendizagem Criativa no contexto da educação a distância de idosos. Na terceira, apresenta-se a metodologia da pesquisa, com suas etapas de desenvolvimento. Na penúltima seção, os resultados coletados são apresentados e discutidos e, por último, traz-se as considerações finais.

## **2 Arquitetura Pedagógica com abordagem da Aprendizagem Criativa: um foco no ensino de idosos a distância**

O cenário pandêmico exigiu dos docentes um olhar mais crítico para o planejamento do uso de recursos tecnológicos para o processo de ensino e aprendizagem a distância. Nesse sentido, para a educação de idosos seguir ocorrendo, as aulas tiveram que ser adaptadas para o



contexto on-line. Desse modo, uma possibilidade para o planejamento das aulas é através da construção de uma arquitetura pedagógica.

A Arquitetura Pedagógica (AP) é formada por aspectos que orientam os professores no aprimoramento das práticas pedagógicas, podendo ser utilizada para auxiliar o planejamento de uma atividade conforme o seu contexto. Segundo Sonogo (2019), a AP pode ser um recurso norteador para guiar os planejamentos de aula e auxiliar o docente na criação de novos métodos e procedimentos. Os quatro elementos que compõem a AP são: Organizacional, Conteúdo, Metodológico e Tecnológico (BEHAR *et al.*, 2019). A Figura 1 ilustra a relação desses elementos na AP.

Figura 1- Aspectos da Arquitetura Pedagógica



Fonte: adaptado de Behar *et al.* (2019).

Diante disso, o aspecto organizacional se refere ao planejamento pedagógico, isto é, compreende os objetivos gerais e específicos, gestão do tempo e espaço das aulas, além das relações entre os professores, alunos e tutores. Por outro lado, o conteúdo abrange a temática e os materiais educacionais utilizados no processo, tais como: textos e objetos de aprendizagem.

O aspecto tecnológico são os recursos e ferramentas digitais selecionados para a AP, como por exemplo, o Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), além das diferentes funcionalidades utilizadas para interação, consulta dos materiais, avaliação e feedback do professor. E por fim, o aspecto metodológico é relativo à organização, interações e avaliação das atividades realizadas como, por exemplo, a sequência didática, que garante que os objetivos do ensino e da aprendizagem sejam alcançados.

Na construção da AP é possível utilizar metodologias e abordagens como a Aprendizagem Criativa para instigar a autoria digital dos alunos. Os autores apontam que não existe um consenso sobre o conceito de criatividade, pois os estudos ora focam nos aspectos individuais, ora no contexto social, ou psicológico (GONÇALVES *et al.*, 2021; NAKANO, CHNAIDER; ABREU, 2021). No âmbito educacional, exercitar a autoria na sala de aula contribui na promoção da criatividade e autonomia, desenvolvendo o pensamento crítico destes sujeitos, já que esta ação de criar ocorre no fazer e, conseqüentemente, oportuniza a colaboração entre os pares (MENEZES, 2013).

Nessa perspectiva, Torre (2008) propõe pensar em uma pedagogia da criatividade que compreende uma formação integral, ambiente que favoreça o pensamento criativo e a instrumentalização docente a fim de promover a aprendizagem por meio da descoberta. Para este autor (2008), a criatividade não é uma característica exclusiva de algumas pessoas, mas sim um potencial criativo que precisa ser desenvolvido. Portanto, ser criativo não está “[...]”



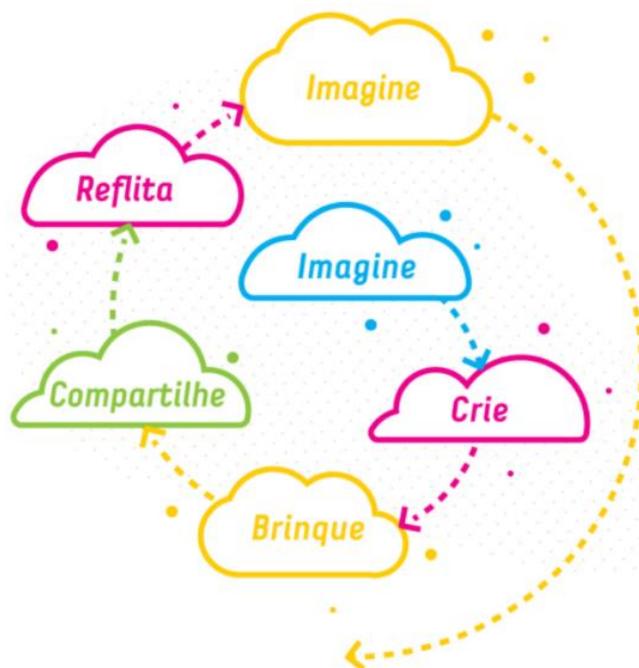
diretamente relacionado à produção de materiais, ou se tornar um excelente produtor de vídeos para seus alunos durante a pandemia. Está em agir criativamente e estimular a criatividade de seus alunos" (VIEIRA; COIMBRA, 2020, p.885). Em síntese, a criatividade não está presente nos conteúdos, mas sim na atitude frente a eles (TORRE, 2008).

Em consonância, Vieira e Coimbra (2020, p.886) indicam que a criatividade docente é entendida como a uma habilidade espaços para vivenciar a liberdade de

criar e a autoria do pensar. Ser criativo é, portanto, ser capaz de promover espaços de ensinar e aprender suficientemente bons para todos. É ser flexível, autônomo, mas ciente de sua dependência. É lidar com o outro, gestando espaços no qual todos experimentem, segundo seus próprios tempos e maneiras, a possibilidade de autoria.

A abordagem da Aprendizagem Criativa é pautada na construção do conhecimento na forma de espiral, ou seja, há sempre espaço para novos saberes de modo que a mente vai exercitando novas habilidades, conforme representa a Figura 2.

Figura 2 - Espiral da Aprendizagem Criativa



Fonte: Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa (2022)

Essa abordagem é baseada em quatro elementos centrais conhecidos como “4 Ps”. O primeiro é “Projetos” no qual se acredita que a aprendizagem é mais efetiva quando possui significado para o estudante. Assim, por meio de projetos é possível oportunizar o desenvolvimento de protótipos e de novas ideias em conjunto. O segundo é “Parcerias”, isto é, a construção do conhecimento em contato com o outro, assim as atividades sociais auxiliam nos projetos. A “Paixão” advém deste interesse de aprendizagem pelo projeto em estudo que apoia a persistência. Por fim, o quarto é “Pensar brincando”, pois envolve experiências divertidas, novidades e manipulação de materiais que por vezes ainda são desconhecidos.

Em relação ao contexto digital, acredita-se que é possível desenvolver o potencial criativo dos estudantes por meio de uma AP com abordagem da Aprendizagem Criativa pensada com esse objetivo e atividades com essa finalidade. No entanto, o processo de produção autoral de materiais pelo público mais velho envolve a construção de competências digitais através da

mobilização de um conjunto de conhecimentos, habilidades e atitudes (CHA) frente a uma situação nova (SLODKOWSKI, 2019). Logo, corrobora-se com André (2018) acerca da Autoria Digital na qual é compreendida como uma competência que permite o estudante ser protagonista do seu aprendizado e que pode ser aperfeiçoada ao longo da vida, inclusive na velhice.

Desse modo, Slodkowski (2019) complementa esta definição apontando a Autoria Digital como um grupo de competências digitais que se referem à capacidade de usar as tecnologias com autonomia e criticidade, a fim dos idosos criarem distintos materiais digitais. Portanto, por meio da Autoria Digital o público mais velho pode atuar na sociedade de modo mais crítico, criativo, seguro e autoral (SLODKOWSKI, 2019). Dessa maneira, observa-se o potencial da Aprendizagem Criativa para o desenvolvimento da criatividade e da Autoria Digital.

Em vista disso, criar uma AP com abordagem da Aprendizagem Criativa para idosos pode propiciar além desta aprendizagem a sua expressão criativa. De acordo com Kaufman e Finkelstein (2020), essa expressão é uma forma de compartilhar suas histórias de vida, descobrir um potencial inexplorado ou continuar seu trabalho de vida através da sua contribuição à comunidade. Para Hui, He Wu e Wong (2019), o pensamento criativo na velhice é caracterizado como mais integrativo, sendo relacionado com a habilidade convergente, ou seja, com um estilo de aprendizagem que busca a aplicação prática das ideias, resolver problemas e também tomar decisões. Assim, na visão dos autores (2019), os idosos têm bom desempenho quanto à criatividade do dia a dia e no uso de estratégias para resolução de problemas.

Além disso, autores salientam que idosos mais criativos possuem a tendência em produções reflexivas, apoiadas nas experiências subjetivas atreladas às memórias pessoais e experiências do passado (LUBART, 2007; SABETI, 2015). Para Nakano, Chnaider e Abreu (2021), estimular os idosos a desenvolverem a criatividade pode contribuir também para o alcance de um envelhecimento bem-sucedido. Aliás, no contexto educacional uma dessas possibilidades para aprimorar o desenvolvimento da criatividade pode ser por meio de cursos de inclusão digital e qualidade de vida (MACHADO, 2019), conforme apresentado a seguir na experiência realizada.

### 3 Metodologia

Para responder ao objetivo desta investigação, utilizou-se uma metodologia qualitativa, de natureza aplicada, sendo exploratória do tipo estudo de caso. Yin (2016) ressalta que a pesquisa qualitativa propicia representar as visões e perspectivas dos participantes através da captura dos dados que evidenciam significados ou fatos reais. Assim, o estudo de caso permite buscar com profundidade as singularidades dentro do grupo por meio do contexto da vida real (YIN, 2015). Em vista disso, escolheu-se este tipo de abordagem, a fim de abranger o aprofundamento a partir das experiências tecnológicas do público-alvo. O presente estudo faz parte do projeto de pesquisa aprovado pelo comitê de ética, aprovado com o número 35750, da Faculdade de educação da UFRGS de nome Gerontecnologia: Construindo Modelos Pedagógicos para Educação a Distância.

Na coleta de dados foram utilizados dois tipos de instrumentos: observação participante possibilitou a criação da Arquitetura Pedagógica e questionários on-line para avaliar o curso e esta AP. Quanto à observação participante, ela ocorreu durante as aulas síncronas do curso. A metodologia de pesquisa foi realizada em três etapas, conforme a Figura 3.



Figura 3 - Etapas da pesquisa.



Fonte: as autoras (2022).

A etapa 1 contemplou a construção da AP. Já na etapa 2 foi realizada aplicação do Curso CineSênior. Por fim, na etapa 3, foi realizada a análise dos dados, a partir de um questionário on-line desenvolvido pelas autoras. Assim, esse instrumento teve 12 perguntas abertas (1-nome completo; 3- O que significa produzir um filme em *stop motion* para você?; 4- Você gostou de ser um autor digital? Por quê?; 5-Foi possível perceber alguma mudança em sua vida após criar esse filme? Qual(is)?; 6-Você gostou de criar ou prefere assistir/consumir/compartilhar filmes? Por quê?; 7-O que foi mais desafiador na criação de um filme em *stop motion*? Por quê?; 8- Liste pelo menos 2 pontos negativos em relação a criação de um filme em *stop motion*.; 9- Liste pelo menos 2 pontos positivos em relação a criação de um filme em *stop motion*.; 10-Você contou com auxílio de outra pessoa além da professora e tutora para criação do filme em *stop motion*? Em qual momento e qual o motivo?Se sim, quem o auxiliou e qual grau de parentesco?; 11-Para você, o que é qualidade de vida? 12-Você acredita que a criação de um filme em *stop motion* contribuiu para a sua qualidade de vida? De que forma?) e 1 fechada (2- identidade de gênero), além de observações realizadas no decorrer do processo.

Para analisar os dados qualitativos, foram utilizadas as etapas propostas por Moraes (1999), sendo criadas as categorias a priori “Arquitetura Pedagógica com foco na Autoria Digital de idosos na EaD” e “Autoria Digital e Aprendizagem Criativa” para a orientar a análise de dados. A fim de preservar a identidade dos participantes do estudo, foi utilizada a sigla “I”, seguida de um numeral para se referir a cada participante. Dessa forma, com base na metodologia, a seguir é apresentada a análise e discussão dos dados.

#### 4 Resultados e Discussão

Os dados coletados no decorrer da investigação permitiram criar e avaliar uma Arquitetura Pedagógica baseada na Aprendizagem Criativa de idosos no contexto da educação a distância. Assim, participaram da pesquisa 32 idosos com média de idade de 67,5 anos que



foram alunos do curso CineSênior, ofertado pela UNIDI de forma a distância em função da pandemia. Esse curso teve duração de 108h, no qual foram abordadas a técnica de stop motion, criação de roteiro em *storyboard*, construção do cenário e personagens, fotografia, direitos autorais e edição, através do aplicativo InShot por ser uma ferramenta gratuita e disponível para Android e iOS. Os filmes produzidos foram apresentados em uma Mostra no formato de live no canal do YouTube da UNIDI e também divulgados na página <http://unidibr.weebly.com/mostra-cinesecircnior.html>. A seguir, são apresentados os dados coletados elencados em duas categorias de análise.

#### 4.1 Arquitetura Pedagógica baseada na Aprendizagem Criativa com foco na Autoria Digital de idosos na EaD

A etapa 1 da metodologia se referiu a criação da AP que se deu por meio de observação participante. Essa arquitetura foi aplicada no curso CineSênior e avaliada pelos idosos. Assim, a AP desenvolvida é apresentada na Figura 4.

Figura 4 - Arquitetura Pedagógica do curso CineSênior.



Fonte: as autoras (2022).

A fim de compreender mais detalhadamente essa AP, o Quadro 1 apresenta todos os seus aspectos.

Quadro 1 - Arquitetura Pedagógica do Curso CineSênior



<b>Arquitetura Pedagógica do nome do Curso CineSênior</b>	
<b>Aspectos Organizacionais: se refere ao planejamento pedagógico</b>	
Semestres	2021/1 e 2021/2
Instituição	Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)
Modalidade	EaD
Objetivo Geral	Proporcionar subsídios para idosos construírem um filme em <i>stop motion</i>
Objetivos Específicos	Escrever um roteiro em <i>storyboard</i> Conhecer a história, a técnica e algumas dicas para construção dos personagens e cenários Conhecer aspectos relevantes sobre atribuição de autoria e uso gratuito de músicas e imagens
Tempo e espaço	36 aulas semanais virtuais Carga horária total 108 horas
Sujeitos	32 idosos 1 docente responsável 5 tutoras
Tipo de avaliação	Avaliação processual e individual
<b>Aspectos de Conteúdo: temática de estudos e materiais didáticos</b>	
Conteúdo	História do <i>stop motion</i> Técnica de <i>stop motion</i> Roteiro em <i>storyboard</i> Enquadramento Confecção de tripé com material reciclável Edição de vídeos em <i>stop motion</i> Direitos autorais sobre imagens e músicas para criação de vídeos
Materiais didáticos	Apresentações de slides e vídeos
<b>Aspectos Metodológicos: Organização das atividades e avaliações</b>	
Aulas	Aulas expositivas dialogadas semanalmente síncronas e gravadas. Além disso, aulas no formato de plantão, isto é, atendimento individual com cada aluno a fim de acompanhar e tirar dúvidas
Atividades	Atividades práticas de confecção de materiais como tripé com rolo de papel higiênico, cenários, personagens e de escrita do roteiro em <i>storyboard</i> Atividades de interação como fórum, contatos, diário de bordo para reflexão sobre a ideia do filme, bem como socialização dos desafios e compartilhamento de possibilidades encontradas Atividades práticas para uso dos recursos digitais como fotografia em <i>stop motion</i> e edição



Comunicação	A comunicação ocorreu por meio do AVA ROODA, Google Meet durante as aulas síncronas e também por meio de grupos de WhatsApp das turmas
Avaliações	O critério de avaliação foi acompanhar o processo de aprendizagem dos alunos ao longo das etapas da criação do filme: pré-produção (elaboração da ideia e roteiro), produção (confeção dos cenários e personagens) e pós-produção (edição do filme, inserção de textos, falas, músicas, créditos)
<b>Aspectos Tecnológicos: Recursos e ferramentas digitais que serão utilizados</b>	
AVA	AVA ROODA <sup>5</sup>
Funcionalidades	Fórum, Webfólio, Biblioteca, Contatos e Diário de bordo.
Ferramentas digitais	InShot para edição do filme.

Fonte: as autoras (2022).

Em vista disso, a Aprendizagem Criativa se relacionou diretamente com a Arquitetura Pedagógica tanto no planejamento das atividades quanto na metodologia adotada no referido curso na qual foi possível contemplar os 4Ps da Aprendizagem Criativa:

- a) “Projetos”: foi desenvolvido na etapa de pré-produção, ou seja, na reflexão e debate acerca da ideia para criação do filme sobre qualidade de vida na pandemia, bem como na organização do roteiro em *storybard*, criação dos cenários e personagens. O *storyboard* é um roteiro gráfico, semelhante a uma história em quadrinhos, no qual se desenham as cenas, porém não é necessário ter qualidade técnica, deve-se apenas ilustrar o que se deseja em cada uma. Segundo Purves (2011), o *storyboard* tem como objetivo sinalizar a ideia prática e precisa de como ficará o filme a cada cena permitindo uma visão global da história;
- b) “Parcerias”: ocorreu ao longo de pré-produção e também de produção, isto é, nas fotografias das cenas que compunham o filme no qual os alunos compartilharam dicas e soluções que encontravam para as dificuldades;
- c) “Paixão”: permeou todas as etapas da criação do filme, visto que os participantes demonstraram muito interesse na técnica de *stop motion* e foram muito persistentes frente aos desafios tecnológicos e materiais;
- d) “Pensar brincando”: foi desenvolvida nas etapas de produção em manipular, ou seja, “dar vida” aos objetos e personagens para que a técnica de *stop motion* ocorresse e na pós-produção que abrange a edição dessas fotos em conjunto com trilha sonoras, falas, escritas e etc.

A partir dos dados foi possível perceber que a Arquitetura Pedagógica do curso CineSênior ficou adequada ao público-alvo, contextualizada e foi efetiva para o desenvolvimento da Autoria Digital por meio da abordagem da Aprendizagem Criativa. Por

<sup>5</sup>O ROODA é um ambiente virtual de aprendizagem desenvolvido pelo NUTED da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, em 2000. O AVA foi fundamentado na concepção epistemológica interacionista de Piaget (1973) na qual o “[...] participante constrói o conhecimento na interação entre os diferentes objetos do ambiente virtual (funcionalidades, materiais publicados, aulas, etc.) e os demais sujeitos (professores, tutores e alunos). A aprendizagem configura-se, então, como uma construção e interação coletiva/individual” (LONGARAY; BEHAR; LONGHI, 2012, p. 4). O ROODA encontra-se disponível no endereço <https://ead.ufrgs.br/rooda/>.

meio do questionário os participantes avaliaram a AP e a Autoria Digital nesse processo criativo. Portanto, foi questionado aos idosos: “Você gostou de ser um autor digital? Por quê?”. Assim, dos 32 participantes, 93,75% (n=30) gostaram e 6,25% (n=2) não gostaram de ser um autor digital. Os trechos a seguir evidenciam que motivos que despertaram a criatividade e autoria dos participantes, “Sim gostei, pois nada melhor do que criar a sua própria história (I6)” no qual se relaciona diretamente com “Projetos”; “Sim. Porque me fez realizar tarefas que estavam adormecidas (I10)” atrelado ao Pensar brincando. Nessa perspectiva, 93,75% (n=30) afirmaram que se sentiram valorizados, desafiados e surpresos ao realizar o filme em *stop motion* após muita dedicação perceberam sua superação e um sentimento gratificante no qual desejam continuar criando filmes. Em vista disso, I24 indica que produzir um filme em *stop motion* significou “o domínio de uma técnica através da qual posso exprimir idéias, pensamentos, sentimentos ou simplesmente estórias exercendo a criatividade. O aprendizado de uma técnica ao mesmo tempo simples e complexa que faz nossas mentes imaginarem e criarem conteúdos em sequência lógica”; I12 revelou que “sempre gostei de filmes e pensei em fazer filmes. É a realização de um antigo sonho” e I28 conclui que foi “uma experiência positiva de aprendizagem digital!”.

Por outro lado, 6,25% (n=2) ressaltaram que essa experiência exigiu muita persistência para não desistir, paciência nas etapas de produção do filme e que predominou um sentimento de cansaço. A respeito disso, I22 comenta que seu maior desafio foi “superar minha ansiedade e vontade de desistir”, mas em contrapartida indicou que essa criação “despertou minha criatividade e me fez desacelerar”. Já a I13 aponta que sentiu muita “pressa e desânimo” ao longo da produção, porém foi possível desenvolver a “calma e atenção”.

Portanto, foi possível verificar que a Arquitetura Pedagógica, criada para o curso CineSênior, contribuiu para o desenvolvimento da Autoria Digital de idosos no âmbito da EaD através da abordagem da Aprendizagem Criativa, já que foi considerado a pré-produção, produção e pós-produção durante as aulas, atividades e estratégias pedagógicas.

#### 4.2 Autoria Digital e Aprendizagem Criativa

A abordagem da Aprendizagem Criativa usada na AP contribuiu para a construção da competência Autoria Digital dos participantes. Nesse viés, 37,5% (n=12) apontaram que a criatividade foi o principal benefício para a qualidade de vida durante a pandemia. Esse dado pode ser verificado pela predominância da temática mais escolhida para a produção do filme em *stop motion* sobre a qualidade de vida na pandemia. No que se refere à criatividade os participantes indicaram que ela é benéfica a qualidade de vida, pois “o ato de criar é sublime e certamente irá impactar positivamente em nossa qualidade de vida, mental e física (I1)”, ademais, “move qualquer um principalmente nós, idosos (I27).

Portanto, 37,5% (n=12) falaram sobre si o que evidencia a reflexão e expressão criativa das vivências pessoais na pandemia conforme trecho “podemos através da criação de um filme viver uma nova “vida” ou experiência (I17)”. As narrativas audiovisuais, através do *stop motion*, oportunizaram a reflexão sobre a qualidade de vida durante a pandemia de COVID-19 e o processo criativo, pois permitiu o envolvimento dos participantes na criação de um filme, como destaca o I30 “[...] ver que a imaginação não tem barreira de idade”.

Desse modo, é possível observar a presença de um perfil de idosos interessado em criar algo novo, bem como se expressar e comunicar através de uma história. Aliás, salienta-se o interesse da técnica em criar a ilusão do movimento por meio do *stop motion* que foi um novo conhecimento para os participantes do curso que predominantemente sentiram-se realizados em fazer algo inusitado na velhice. Em vista disso, é possível perceber que a construção do filme

por meio da abordagem da Aprendizagem Criativa, mobilizou diretamente o estímulo da criatividade e construção da competência de autoria no âmbito digital. A seguir, são expostas as considerações finais deste estudo.

## 5 Considerações Finais

A pandemia da COVID-19 impactou o ensino no país. O Ensino Remoto Emergencial, com intuito de manter as atividades de ensino e a segurança dos alunos, evidenciou a necessidade docente de criar planejamentos para o contexto virtual. Dessa forma, uma possibilidade é através da criação de uma Arquitetura Pedagógica.

Portanto, é possível desenvolver uma Arquitetura Pedagógica baseada na Aprendizagem Criativa voltada ao público-alvo do docente e adequada a sua realidade. Nesse sentido, o presente artigo objetivou apresentar a arquitetura pedagógica desenvolvida com foco na autoria digital para construção de filmes em *stop motion* pelos idosos.

A partir da análise dos dados, verificou-se que a AP desenvolvida foi avaliada positivamente por todos os participantes do Curso CineSênior. Ademais, os 4Ps da Aprendizagem Criativa puderam ser identificados através das atividades propostas visando o desenvolvimento da Autoria Digital.

Em vista disso, como trabalhos futuros observam-se a pertinência de mais investigações acerca da relação das competências digitais e da Aprendizagem Criativa que não foi possível aprofundar nesta investigação.

Por fim, espera-se que a partir desta pesquisa novas práticas pedagógicas sejam motivadas a relacionar a construção de Arquiteturas Pedagógicas com a abordagem da Aprendizagem Criativa no contexto educacional sob o olhar da autoria de idosos.

## Referências

ANDRÉ, C. F. O pensamento computacional como estratégia de aprendizagem, autoria digital e construção da cidadania. **Revista Digital de Tecnologias Cognitivas**, n.18, p.94-109, 2018.

BAO, W. COVID - 19 and online teaching in higher education: A case study of Peking University. **Human Behavior and Emerging Technologies**, n.2, v.2, p. 113–115, 2020.

BARROS, C. C. A.; SOUZA, A. da S.; DUTRA, F. D.; GUSMÃO, R. S. C.; CARDOSO, B. L. C. Precarização do Trabalho Docente: reflexões em tempos de pandemia e pós pandemia. **Ensino em Perspectivas**, [S. l.], v. 2, n. 2, p. 1–23, 2021. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/ensinoemperspectivas/article/view/4975>. Acesso em: 29 mar. 2022.

BEHAR, P.A; MACHADO, L.R; TORREZZAN, C.A.W; LONGHI, M.T. Recomendação pedagógica a distância: conceitos e elementos. 2019. In: BEHAR, P.A. **Recomendação pedagógica em educação a distância**. Porto Alegre: Penso, 2019.

BEHAR, P.A *et al.* Arquiteturas pedagógicas no ensino remoto emergencial: desafios e inovações. Habowski, Adilson Cristiano; Conte, Elaine (org.). **Imagens do pensamento: sociedade hipercomplexa e educação remota** [recurso eletrônico]. São Paulo: Pimenta Cultural, 2020. P. 53-77, 2020.



