

Perspetivas uma forma de expressão: O audiovisual como estratégia de inovação social

Carla Freire

ESECS, iACT, Instituto Politécnico de Leiria, Portugal

Carlos Silva

iACT, Instituto Politécnico de Leiria, Portugal

Abstract

Engaging community in several projects, regardless the particular features that each member can have it is important to promote leisure, well-being and life quality in citizen lives. Therefore it is important to foster strategies that allow everyone, without any kind of discrimination, to participate in different activities.

This paper aims to disclose Perspetivas Project that emerge with the objective of promoting innovative interventions that allow social inclusion of people with intellectual disability, increasing their capacity to create audiovisual works. Perspetivas consist in training activities of audiovisual language to people with intellectual disability, in order to allow them create audiovisual products. Besides promoting leisure experiences, Perspetivas also has the potential to the acquisition and/or development of different skills, such as capacity of self-expression and communication.

The project implementation was powerful and enriching, given the collaborative work that has benefited all the involved persons, contributing to promote a new strategy of social innovation.

Keywords:

Intellectual disability, special needs, audiovisual, inclusive strategies, social innovation

Introdução

Para que as cidades possam implementar a criatividade e a inovação devem apostar no seu carácter único e autêntico, promovendo um forte envolvimento das comunidades na criação de pequenos projectos, que com continuidade podem acarretar grandes diferenças

(Guerra & Quintela, 2007, p.8).

Por muito que se abordem as temáticas da acessibilidade e inclusão, o cidadão com deficiência continua a ser constantemente excluído da sociedade, sendo privado de várias atividades e serviços (World Health Organization, 2011). A Comissão Europeia [CE] (2010) no documento Estratégia Europeia para a deficiência 2010-2020: Compromisso renovado a favor de uma Europa sem barreiras identifica oito grandes áreas (e.g. acessibilidade, igualdade, participação,

educação e formação) que necessitam de intervenção com o objetivo de capacitação do cidadão com deficiência para que possa “usufruir de todos os seus direitos e beneficiar plenamente da sua participação na sociedade” (p.4).

A inclusão não se refere apenas a pessoas com incapacidades, contudo é importante reconhecer que o conceito tem estado muito ligado às formas de perceber, entender e responder à incapacidade (Nebreda, Quintana & Ortuzar, 2011). O conceito de inclusão tem implícita a aceitação do ser humano como único e diferente (Carlier Romo, 2001), sendo esta diferença importante na convivência e aprendizagem dos grupos, na medida em que beneficia a todos e a cada um (Cuenca, 2004).

Desta forma, a inclusão não está relacionada apenas com um determinado número de ações, mas sim com todo um sistema de valores e crenças, tais como a aceitação, o sentido de pertença, as relações pessoais, a interdependência e a consideração por parte de todos os envolvidos numa determinada comunidade (Cuenca, 2004). O autor (Ibid.) salienta que a inclusão está ligada a dois processos distintos que deverão funcionar em simultâneo: a participação no que se refere ao direito de tomada de decisão de fazer parte das decisões que afetam a respetiva vida; e aumento de oportunidades para eliminar ou reduzir formas de exclusão.

Sendo a inclusão uma questão de direitos humanos deveria ser assumida por todos de forma de forma a se criar uma sociedade equitativa. Neste sentido, a comunidade deveria ser capaz de satisfazer as necessidades de todos independentemente das suas particularidades (Nebreda, Quintana & Ortuzar, 2011).

De acordo com Guerra e Quintela (2007) para “o desenvolvimento humano como um todo” (p.2) torna-se importante não só as condições materiais, mas também a realização de atividades que envolvam os diferentes agentes participantes numa sociedade.

O ócio enquanto uma

experiencia humana compleja (direccional y multidimensional), centrada en actuaciones queridas (libres, satisfactorias), autotélicas (con un fin en sí mismas) y personales (con implicaciones individuales y sociales)

(Cuenca, 2004, p. 22)

constitui um direito fundamental de qualquer cidadão independentemente do género, orientação sexual, idade, raça, religião, crenças, saúde, incapacidade ou condição económica (ibid.).

Para a promoção de ócio inclusivo é necessário reconhecer o que nos distingue, poder participar, valorizar cada um e entender a diversidade como fator de enriquecimento (Nebreda, Quintana & Ortuzar, 2011). Quanto mais conhecimento existir relativamente à natureza de uma deficiência mais fácil se torna aperfeiçoar práticas, o que contribui para a rentabilização de diferentes capacidades individuais, promovendo, desta forma, a aquisição e/ou desenvolvimento de competências (Caldeira & Cavalari, 2010). Desta forma, o ócio inclusivo cria-se através das relações solidárias entre todos, sendo os conceitos inclusivo e solidário as bases para o crescimento pessoal e desenvolvimento social, que por sua vez, contribuem para a vivência, com igualdade de direitos e oportunidades, de experiências justas e equitativas (Carlier Romo, 2001).

Enquanto que a ação cultural tem em vista a aquisição de conhecimentos, benefícios e desenvolvimento pessoal do cidadão através da criação de condições que permitam a participação de todos (Barrozo, et al., 2012); é o contexto social que permite a aquisição e desenvolvimento de diferentes capacidades, sendo através das relações sociais que se criam significados e se aprende “o que é típico e normal” (Barrozo et al., 2012, p.17). Neste sentido, as atividades culturais desempenham um papel fundamental não só ao nível de criação de emprego e requalificação de espaços urbanos, mas sobretudo ao nível da possibilidade de participação e expressão de todos. Estas atividades contribuem para uma melhor qualidade de vida e bem-estar ao

permitirem a afirmação de identidades e especificidades territoriais, por preservarem a memória colectiva, por consubstanciarem a expressividade criativa

(Guerra & Quintela, 2007, p.4).

Entende-se por inovação social as iniciativas e criatividade que surgem dos diferentes agentes da sociedade, com vista à transformação de realidades excludentes nos locais onde ainda não existiam respostas ou soluções (Carlier Romo, 2001). Contudo, para que exista inovação social, não é prioritário a existência de ideias originais, mas sim a aplicação criativa de conhecimentos para responder a um determinado problema. Neste sentido, a replicação de projetos em diferentes contextos, com as devidas adaptações ao novo contexto, vem a beneficiar um maior número de indivíduos (ibid.).

A inovação social e oferta de ócio “*implica plantear proyectos innovadores que obliguen a avanzar*” (Nebreda, Quintana & Ortuzar, 2011, p. 283).

O presente artigo pretende divulgar uma estratégia, com recurso ao audiovisual, que permita a cidadãos com necessidades especiais ter diferentes atividades de ócio que contribuam não só para a sua qualidade de vida, mas também para a possibilidade de se exprimirem.

O papel do audiovisual na aquisição e desenvolvimento de competências

A evolução da era digital contribuiu significativamente para o aumento de possibilidades de criação de arte através das tecnologias em populações com necessidades especiais (Orr, 2006). As Tecnologias da Informação e Comunicação em conjunto com as práticas culturais tradicionais representam, nos dias de hoje, ferramentas de trabalho “*com um enorme potencial dinamizador das comunidades e dos actores sociais*” (Guerra & Quintela, 2007, p.3).

O audiovisual, ao combinar a imagem, voz, música e efeitos permite um aprofundamento e extensão do significado da mensagem a transmitir (Orr, 2006), na medida em que os conteúdos são assimilados pelo indivíduo através de diferentes sentidos (Lisbôa, Bottentuit Junior, & Coutinho, 2009).

Baseando-se em diferentes autores da literatura científica, Orr (2006) sintetiza alguns benefícios relativamente à utilização do audiovisual, dos quais se destacam: a possibilidade de trabalho entre indivíduos com diferentes capacidades; o aumento da motivação e satisfação; o encorajamento da auto expressão e criatividade; o desenvolvimento de diferentes competências tais como a comunicação, argumentação e negociação, a tomada de decisões e a resolução de problemas; assim como também permite que o indivíduo possa atingir a sensação de sucesso e auto estima.

Para além destes benefícios e considerando que a criação de produtos audiovisuais é feita em equipa, este tipo de trabalho permite ainda a interação entre os diferentes envolvidos num trabalho colaborativo (Caldas & Silva, 2001; Casal, 2013; Freire & Silva, 2014a), o que por sua vez contribui para o desenvolvimento do espírito crítico e capacidade de argumentação (Freire & Silva, 2014a), culminando na partilha de conhecimentos, respeito pela opinião de todos e fortalecimento de relações (Costa, Oliveira & Ferreira, 2009).

Com o intuito de avaliar um projeto piloto de criação de filmes por jovens com doença mental, Boyd (2010) conduziu um estudo do qual se destacam como resultados: o fortalecimento das relações sociais; o

aumento da motivação e sensação de bem-estar; o benefício da criatividade para a auto expressão; aumento da auto confiança e desenvolvimento de novas competências; compreensão relativamente às atitudes da comunidade que não são tão negativas quanto imaginaram que eram; o gosto pelo projeto e manifestação de vontade em continuar.

Perspetivas | Uma forma de expressão – o projeto

O projeto Perspetivas surge na sequência da necessidade de promover intervenções inovadoras que possam promover a inclusão social, através de atividades e ações dedicadas às pessoas com deficiência intelectual. A qualidade de vida destas pessoas passa pela sua participação e envolvimento em diferentes atividades que promovam a sua autonomia e o desenvolvimento de diferentes competências.

Considerando o potencial do vídeo para a comunicação, assim como os benefícios associados à sua utilização, o Perspetivas tem como finalidade a realização de produtos audiovisuais criados por pessoas com deficiência intelectual, permitindo-lhes, deste modo, exprimirem-se de uma forma totalmente nova para elas..

Objetivos do projeto

O projeto consiste na dinamização de ações de formação e de acompanhamento tutorial, ao nível da linguagem audiovisual, dedicadas a pessoas com deficiência intelectual e tem como objetivos:

- Explicar como se processa a imagem em movimento;
- Estimular a criatividade das pessoas com deficiência intelectual;
- Potenciar a capacidade de expressão;
- Estimular o sentido de organização e estruturação de informação.

Contexto

“Os Malmequeres” são uma Instituição Particular de Solidariedade Social (IPSS) a funcionar desde 1988, com Centro de Atividades Ocupacionais (CAO) destinado a pessoas com deficiência intelectual. A Instituição tem como principais objetivos a ocupação de jovens com deficiência e o reconhecimento, por parte da comunidade, do trabalho por eles desenvolvido. Esta Instituição promove diferentes tipos de atividades, tais como: a produção de brinquedos em madeira; ludoteca itinerante; visitas de estudo; exposições e venda de brinquedos em madeira; educação física e natação; atividades da vida diária, acompanhamento pedagógico, sessões de dinâmica

de grupo; participação em encontros desportivos e campos de férias.

A Instituição “Os Malmequeres” colaborou neste projeto ao nível de apoio profissional especializado em educação especial; cedência de instalações para implementação do projeto; e envolvimento ativo dos clientes e dos técnicos profissionais.

Recursos humanos e físicos

Humanos

A equipa de acompanhamento técnico foi constituída por dois elementos das áreas de produção de audiovisuais e multimédia. Já no que remete para o apoio em necessidades especiais, a Instituição “Os Malmequeres” possui profissionais especializados nesta área, os quais tiveram um papel fundamental na medida em que permitiram à equipa técnica conhecer melhor os clientes, assim como adaptar o acompanhamento tutorial às reais necessidades.

Instalações e equipamento

O projeto foi desenvolvido essencialmente nas instalações físicas da Instituição “Os Malmequeres”. Para gravação de algumas cenas foram também utilizadas as instalações da Escola Superior de Educação e Ciências Sociais (ESECS), do Instituto Politécnico de Leiria, mais concretamente o estúdio de gravação de vídeo, uma vez que possui tela verde para realizar Chroma Key (substituição do fundo verde).

No que se refere ao equipamento técnico, foram utilizadas duas câmaras de vídeo handycam, dois tripés, uma webcam, um microfone, um gravador de áudio, um computador portátil e um vídeo projetor.

Participantes

Dezassete clientes da Instituição “Os Malmequeres” com deficiência intelectual de nível médio e severo, com idades compreendidas entre os dezoito e os cinquenta anos, sendo nove sexo feminino e oito do sexo masculino.

Participaram ainda, sete técnicos da Instituição com idades compreendidas entre os vinte e quatro e sessenta e dois anos. Dois técnicos com funções administrativas, enquanto que os restantes com funções de acompanhamento e monitorização dos clientes.

Questões éticas

De forma a garantir as questões de ética, foi elaborada uma carta de apresentação do “Perspetivas”, assim como também um pedido de autorização para participação no projeto a todos os técnicos da instituição e encarregados de educação dos clientes. A carta de apresentação teve como objetivo explicar a

todos os participantes em que consistia o projeto. O pedido de autorização, que foi recolhido após o seu preenchimento e assinatura, considerou a participação no projeto e também a utilização do uso da imagem dos participantes em diferentes formas de promoção do projeto e/ou da instituição, ao nível nacional e internacional.

Implementação do Projeto “Perspetivas”

De forma a atingir os objetivos propostos, foram dinamizadas ações de acompanhamento tutorial ao nível da linguagem audiovisual, aos participantes do projeto, com vista à criação de produtos desta natureza, permitindo-lhes, desta forma, que se expressassem com um filme da sua autoria.

O acompanhamento tutorial teve lugar na Instituição “Os Malmequeres”, semanalmente por um período de 2 a 3 horas, de abril de 2013 a junho de 2014. Os participantes foram divididos em três grupos e ao longo do tempo realizaram diferentes atividades com vista a entenderem o processo de criação de filmes de animação e de ficção e a experimentarem as diferentes etapas do processo.

Ainda que em cada grupo existissem participantes técnicos da instituição e todo o trabalho fosse acompanhado e apoiado pela equipa do projeto, todo o processo criativo e construtivo da narrativa, personagens, ideias para o filme, etc. foi feito pelos clientes da instituição com o mínimo de intervenção possível, quer dos técnicos da Instituição, quer da equipa do projeto, de forma a permitir que os clientes debatesses ideias entre si mesmos e se exprimissem sem influências.

Explicação da imagem em movimento

Esta fase teve como principal objetivo explicar todo o processo de criação de produtos com imagem em movimento, desde animação a filmes de ficção. Neste sentido foram abordadas as seguintes temáticas:

- Explicação de diferentes tipologias de produtos audiovisuais
- Visualização de flipbooks e criação de jogos óticos
- Gravação de imagens por parte dos participantes do projeto
- Visualização das imagens gravadas anteriormente

Para uma melhor compreensão do universo audiovisual e com vista a que os participantes posteriormente pudessem escolher qual o género que gostariam de trabalhar, foi explicada a diversidade de produtos audiovisuais que existem. Ainda que sem muitos detalhes, contudo foram abordados diferentes géneros fílmicos com especial relevo para a animação e para a ficção, uma vez que são géneros mais livres e

que permitem uma maior criatividade e escolha de opções.

Com o intuito de explicar a persistência retiniana com linguagem simples e clara, sem recurso a termos técnicos, foram mostrados flipbooks, o que permitiu analisar que as várias imagens estáticas quando visualizadas sequencialmente e com alguma rapidez dão a ilusão de movimento. Dando continuidade a esta etapa, foi pedido a criação de um jogo ótico em papel - flipbook com duas folhas (Figura 1) - onde os participantes fizeram um desenho livre, repetindo posteriormente o desenho com algumas ligeiras alterações numa segunda folha. Após a conclusão do trabalho, enrolaram a primeira folha num lápis, movendo-o da direita para a esquerda, cobrindo e descobrindo os desenhos nas diferentes folhas, dando então a ilusão do movimento.



Figura 1 – Jogo ótico criado por participante (fonte própria)

De forma a que todos pudessem ter contacto direto com equipamento técnico e com vista a uma igual participação de todos e melhor compreensão de como são captadas as imagens, foi explicado como se utiliza uma câmara de vídeo (de forma automática) e foi pedido aos participantes que fizessem entrevistas gravadas entre si mesmos.

Estas gravações foram posteriormente vistas em vídeo projetor, com o intuito de dar a oportunidade de todos se verem na projeção, verem os resultados do trabalho desenvolvido assim como analisarem e discutirem planos de gravação.

Nesta fase foram também explicadas técnicas de animação em stopmotion, onde os participantes tiveram a oportunidade de experimentar o computador para captura de imagens dos materiais que criam na Instituição (Figura 2). Nesta altura ainda não existia uma história definida, apenas se pretendia a experimentação da técnica.



Figura 2 – Animação em stopmotion
(fonte própria)

Pré-produção audiovisual

A pré-produção teve como principais objetivos estimular a criatividade, potenciar a capacidade de expressão e estimular o sentido de organização e estruturação de informação. Nesta fase foram tidas em conta as seguintes temáticas:

- Brainstorming de ideias
- Criação da história
- Caracterização de personagens e cenários
- Criação de personagens (filmes de animação) e protótipos (filme de ficção)

Tendo em vista uma produção audiovisual por equipa de trabalho, os grupos reuniram dando início ao brainstorming de ideias, do qual resultaram diferentes tópicos que iam sendo escritos pelos participantes técnicos da Instituição. Após a análise dos diferentes tópicos, deu-se início à criação da história, tentando-se englobar as ideias de todos, tendo no final surgido três histórias.

Estas histórias foram lidas aos participantes, de forma a que todos conhecessem o trabalho das diferentes equipas. Seguidamente procedeu-se à escolha do género audiovisual, tendo dois grupos escolhido a animação e um grupo a ficção à criação do argumento e do storyboard (Figura 3).



Figura 3 – Elaboração de storyboard
(fonte própria)

Considerando a necessidade de criação de personagens e cenários, foi pedido aos participantes que caracterizassem os personagens e os desenhassem. Estes desenhos deram lugar à criação de bonecos em madeira, cenários em cartão, adereços com diferentes tipos de material e protótipos em caixas de cartão.

Os materiais em madeira foram cortados pelos participantes técnicos, contudo, todo o restante trabalho foi feito pelos participantes clientes, desde a lixagem da madeira a pintura dos personagens.

Produção

A fase da produção teve o intuito de estimular o sentido de organização e estruturação de informação previamente planeada. Foram realizadas nesta fase as seguintes etapas:

- Animação em stopmotion dos elementos dos filmes de animação
- Captura de imagens do filme de ficção (capturadas pela equipa técnica)
- Gravação de vozes

Ainda que duas equipas tivessem escolhido animação e uma a ficção, todos os clientes participaram e/ou assistiram às diferentes atividades, seja na animação, na ficção, como também na gravação de vozes.

Para captar as ideias transpostas no storyboard, todos os elementos dos filmes de animação (personagens, cenários e adereços) iam sendo dispostos e a webcam direcionada de forma a construir a animação (Figura 4).



Figura 4 – Disposição de elementos de um dos filmes de animação
(fonte própria)

Para os filmes de animação foi necessário a gravação de vozes, a qual se deu numa pequena sala da Instituição com recurso a um microfone e um gravador de áudio (Figura 5). Todos os participantes fizeram a gravação de voz, tendo sidas, no final, selecionadas as vozes que melhor permitiam compreender a mensagem.



Figura 5 – Gravação de vozes
(fonte própria)

No que se refere ao filme de ficção, as filmagens tiveram lugar nas instalações da Instituição e no estúdio da ESECS (Figura 6). Todos os clientes foram questionados se queriam ser atores, sendo o filme representado pelos participantes que manifestaram a sua vontade em fazê-lo. No final do filme de ficção foi adicionada uma sequência que permitisse que todos os participantes do projeto aparecessem no filme.



Figura 6 – Gravação do filme de ficção em estúdio
(fonte própria)

Pós-produção

A pós-produção, realizada pela equipa técnica, teve o objetivo de montar os diferentes trabalhos. Esta fase contou com:

- Edição de vídeo
- Introdução de efeitos especiais

Considerando a complexidade do software de edição de vídeo, assim como o pouco tempo disponível para ensino básico desta ferramenta, a equipa técnica do projeto realizou esta parte, desde a edição, montagem e introdução de efeitos especiais (com base nas indicações dadas pelos participantes).

Como resultado das três produções audiovisuais criadas pelos diferentes grupos de trabalho, surgiu um filme de ficção, no qual se incluiu os filmes de animação dos restantes grupos, o que permitiu unificar todo o trabalho desenvolvido ao longo do projeto.

Apresentação pública dos filmes realizados no âmbito do projeto

O filme “O Anel” criado pelos participantes do Projeto Perspetivas e o respetivo *Making Of* documental foram apresentados publicamente em novembro de 2014 na ESECS (Figura 7). O dia escolhido para a apresentação foi um sábado, de forma a permitir que os familiares dos participantes pudessem assistir ao trabalho que os seus educandos realizaram ao longo do projeto. Esta iniciativa pretendeu, também, dar a conhecer o trabalho realizado pelos clientes da Instituição “Os Malmequeres” não só à comunidade, mas também a outras instituições de apoio à pessoa com deficiência, com vista à possibilidade de replicação do projeto em diferentes locais.



Figura 7 – Apresentação pública dos filmes na ESECS
(fonte Lúcia Santos – Instituição Os Malmequeres)

Conclusão

A implementação do projeto Perspetivas foi possível devido trabalho em equipa constituída por elementos com diferentes características, em alguns casos com algumas dificuldades, mas sobretudo com diversas e diferentes capacidades. O Perspetivas é um exemplo que vai ao encontro de Orr (2006), na medida em que mostra que o trabalho com audiovisuais pode incluir todos independentemente das suas particularidades. Para tal, é importante conhecermos as pessoas e atendermos às suas características individuais de forma a rentabilizarmos as suas capacidades, com vista à aquisição e/ou desenvolvimento de competências (Caldeira & Cavalari, 2010).

Para criar um filme é necessário seguir um processo, que vai desde a ideia, até à montagem do próprio filme, o que contribui, desta forma, para o contacto com diferentes fases de um projeto, sendo necessário aprender a lidar com cada uma das etapas. O trabalho em equipa tem potencial para o aumento da capacidade de argumentação, assim como estimula a criatividade, contribuindo, por sua vez, para o desenvolvimento da capacidade de expressão, por parte dos envolvidos. A elaboração de atividades com

objetivos de utilização em contextos reais, por parte de pessoas com necessidades especiais, pode ser um estímulo para a realização de diferentes atividades do quotidiano.

Ao longo do projeto, para além da gravação em audiovisual das diferentes atividades, que resultou num Making Of (Figura 8) foi também feita uma recolha de dados com os diferentes participantes, com o objetivo de analisar o impacto do Perspetivas. Desta análise já foi publicado um primeiro estudo (Freire & Silva, 2014) relativo à avaliação do projeto por parte dos cuidadores, no qual foi aplicado um inquérito por questionário aos técnicos da instituição e familiares dos clientes. Atualmente encontra-se em fase de escrita o estudo qualitativo, com base na observação direta e análise dos trabalhos realizados pelos clientes, que tem como objetivo analisar em que medida o projeto contribuiu para alterações de comportamentos que possam vir a contribuir para a aquisição e/ou desenvolvimento de competências.



Figura 7 – Código QR do filme promocional disponível em https://www.youtube.com/watch?v=16u3mG_fqFM (fonte própria)

Em síntese consideramos que o trabalho desenvolvido ao longo do projeto foi muito enriquecedor para todos os envolvidos, uma vez que foi possível implementar um projeto de inovação social com base num trabalho colaborativo entre diferentes elementos (clientes, técnicos e equipa do projeto). É importante reforçar a aprendizagem obtida por todos nós, assim como destacar, conforme referido por Cuenca (2004), a aceitação, o sentido de pertença, as relações pessoais, a interdependência e a consideração por parte de todos os envolvidos, para o sucesso de um projeto.

Referências

Barrozo, A.F., Hara, A.C.P, Vianna, D.C., Oliveira, J. Khoury, L.P., Silva, P.L., Saeta, B.R.P. Mazzota, M.J.S. (2012). Acessibilidade ao esporte, cultura e lazer para pessoas com deficiência. *Cadernos de Pós-Graduação em Distúrbios do Desenvolvimento*, 12 (2),16-28.

Boyd, C. (2010). Development and evaluation of a pilot filmmaking project for rural youth with a serious mental illness. *Youth Studies Australia*, 29(3), 27-35.

Caldas, J., & Silva, B. (2001). Utilizar o vídeo numa perspectiva construtivista. In P. Dias & V. Freitas (Org.) *Actas da II Conferência Internacional Desafios 2001* (pp. 693-705). Braga, Portugal: Centro de Competência da Universidade do Minho do projeto Nónio.

Caldeira, L. F. M. & Cavalari, N. (2010). Dificuldade de aprendizagem com deficiência intelectual. *Caderno Multidisciplinar de Pós-Graduação da UCP*, 1 (4) 38-47.

Carlier Romo, O. (2001). Ocio inclusivo como factor de innovación social. In R. A. González & F. B. Martín (Eds) *OcioGune 2011 Ocio e innovación social: hacia un ocio comprometido con el desarrollo humano comunicaciones* (pp. 103-110). Cuadernos de Estudios de Ocio, 14. Bilbao: Universidad de Deusto.

Casal, J.(2013). Construtivismo tecnológico para promoção de motivação e autonomia na aprendizagem. In *Atas do XII Congresso Internacional Galego-Português de Psicopedagogia* (pp.6616-6631). Braga, Portugal: Universidade do Minho. Instituto de Educação. Centro de Investigação em Educação (CIED).

Comissão Europeia (2010). Estratégia Europeia para a deficiência 2010-2020: Compromisso renovado a favor de uma Europa sem barreiras. *Comunicação da comissão ao parlamento europeu, ao conselho, ao comité económico e social europeu e ao comité das regiões*. Bruxelas, Bélgica: Autor.

Costa, Â.M.P., Oliveira, L.R., & Ferreira, M.J.R.C. (2009). Audiovideografia e aprendizagem : um estudo de caso com alunos do 6º ano do ensino básico, em área de projecto. In *Actas do X Congresso Internacional Galego-Português de Psicopedagogia*. Braga, Portugal: Universidade do Minho. Centro de Investigação em Educação.

Cuenca, M.(2004). El ocio desde la dimensión solidaria. Estudio de un grupo de jóvenes universitarios. En Y. Lázaro, (ed.) *Ocio, Inclusión y Discapacidad* (pp. 21-50). Documentos de estudios de Ocio, 28. Bilbao: Universidad de Deusto.

Freire, C. & Silva, C. (2014a). UPA | Utilização Pedagógica do Audiovisual. In A.C. Valente & R. Capucho (Eds.) *Avanca | Cinema 2014* (pp. 1479-1485). Avanca, Portugal: Edições Cine-Clube de Avanca.

Freire, C. & Silva, C. (2014b). Perspetivas – utilização de audiovisuais por pessoas com necessidades especiais: Avaliação de uma intervenção do ponto de vista dos cuidadores. In A. Fontes, J. G. Sousa & M. S. Lopes (Org.), *Da participação na Cultura à cultura da Participação* (pp. 168-180). Óbidos, Portugal: RIAP – Associação Rede Iberoamericana de Animação Sociocultural – Nodo Português.

Guerra, Paula & Quintela, Pedro (2007). A Cultura como alavanca de inclusão e de participação social: uma nova geração de políticas públicas de proximidade. *First International Conference of Young Urban Researchers* (pp.1-

22) Lisboa, Portugal: CIES – Centre for Research and Studies in Sociology.

Lisbôa, E.S., Bottentuit Junior, J.B., & Coutinho, C.P.(2009). O contributo do vídeo na educação online. In *Actas do X Congresso Internacional Galego-Português de Psicopedagogia*. Braga, Portugal: Universidade do Minho. Centro de Investigação em Educação.

Nebreda, J. D., Quintana, I. L. & Ortuzar, A. M. (2011). El valor de la inclusión en ocio.Una estrategia de actuación centrada en la juventud con discapacidad. En A. M. Ortuzar & J. C. Amigo. (Eds.). *Los valores del ocio: cambio, choque e innovación* (pp. 279-291).Documentos de estudios de Ocio, 43. Bilbao: Universidad de Deusto.

Orr, Penelope P. (2007). Digital video intervention with special populations: Looking for inherent qualities. *International journal of special education* 22 (1), 118-124.

World Health Organization.(2011).*World Report on Disability. Malta*. Geneva, Suíça: WHO Press.