



PROJETO INTEGRADOR

IMIGRANTES: NARRATIVAS DE VIDA EM *STOP MOTION*

- Conexão com: Língua Portuguesa e História
- Líder do desenvolvimento do projeto: professor de Arte.

Este projeto integrador propõe que os alunos elaborem uma narrativa digital sobre a imigração no Brasil. A proposta é que eles busquem relatos de pessoas mais velhas (familiares ou amigos) ou passados de geração a geração, em que são narradas as dificuldades de adaptação no Brasil. Os relatos serão a base para a elaboração de uma breve história a ser apresentada no formato *stop motion*. O objetivo é que o aluno investigue e compreenda como se dá o processo de narrativa utilizando meios digitais (neste caso específico, uma câmera fotográfica ou mesmo um celular que possua câmera). Ao final, se achar conveniente, pode ser promovido um festival para a comunidade escolar com entrega de troféus para os vencedores nas categorias melhor filme (melhores senso estético e história), melhor história, melhor trilha sonora (encaixe com a história) e efeitos especiais, e melhor fotografia.

JUSTIFICATIVA

Grande parte das pessoas tem como ascendentes pessoas que vieram do exterior para o Brasil compulsória ou voluntariamente. Há também pessoas de origem indígena (os primeiros habitantes deste território, que acabaram por ser tratados como se fossem estrangeiros na própria terra) e os descendentes dos africanos que foram trazidos para o país na época da colonização. Independentemente da origem, muitos já passaram por situações de preconceito e discriminação. Ainda hoje, essas situações, infelizmente, são comuns.

OBJETIVOS

- Conhecer a técnica de animação *stop motion*.

- Estimular a criação de vídeos recontando histórias e ressaltando fatos, e os apresentar à comunidade escolar.
- Produzir uma animação em *stop motion*.
- Despertar no indivíduo o interesse pelas novas tecnologias, de forma a integrá-las ao processo de ensino-aprendizagem.
- Compreender a diversidade étnica brasileira como resultado da intensa miscigenação ocorrida ao longo da história do Brasil.

COMPETÊNCIAS E HABILIDADES

Competências desenvolvidas	<ol style="list-style-type: none">1. Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.3. Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.5. Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.6. Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.
Habilidades relacionadas*	<ul style="list-style-type: none">• Arte (EF69AR06) Desenvolver processos de criação em artes visuais, com base em temas ou interesses artísticos, de modo individual, coletivo e colaborativo, fazendo uso de materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais. (EF69AR35) Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável.• História (EF08HI22) Discutir o papel das culturas letradas, não letradas e das artes na produção das identidades no Brasil do século XIX.

	<ul style="list-style-type: none">• Língua Portuguesa (EF89LP35) Criar contos ou crônicas (em especial, líricas), crônicas visuais, minicontos, narrativas de aventura e de ficção científica, dentre outros, com temáticas próprias ao gênero, usando os conhecimentos sobre os constituintes estruturais e recursos expressivos típicos dos gêneros narrativos pretendidos, e, no caso de produção em grupo, ferramentas de escrita colaborativa.
--	---

* A ênfase nas habilidades aqui relacionadas varia de acordo com o tema e as atividades desenvolvidas no projeto.

O QUE SERÁ DESENVOLVIDO

Os alunos se reunirão em grupos para elaborar trabalhos em *stop motion* com base em relatos de familiares ou conhecidos (ou passados de geração a geração) em que sejam narradas as dificuldades de adaptação dos imigrantes no Brasil. Será promovido um festival de animação para a comunidade escolar, oportunidade de compartilhamento das produções, no qual serão exibidos os vídeos, seguidos de depoimentos dos alunos sobre a experiência de produzir um *stop motion*.

MATERIAIS

- Câmera fotográfica ou celular com câmera.
- Computador com acesso à internet.
- Aparelho para reprodução de imagens.
- Papel canson A3 ou cartolina branca.
- Riscadores diversos (lápiz coloridos, giz de cera de várias cores, entre outros).
- Tesoura.
- Cola.
- Fita adesiva.

ETAPAS DO PROJETO

Cronograma

- Tempo de produção do projeto: 3 semanas/2 aulas por semana/6 aulas.
- Número de aulas sugeridas para o desenvolvimento das propostas: 6 aulas.

Aula 1: A imigração brasileira e apresentação do projeto

Antes de iniciar o projeto, propor uma conversa com os alunos sobre os imigrantes no Brasil. Explicar que a imigração para o Brasil foi muito importante para o desenvolvimento econômico, territorial e político do país. Afinal, muitas características culturais desses imigrantes acabaram sendo incorporadas ao modo de vida e ao cotidiano do brasileiro. É o caso de certos tipos de alimentos, determinados vocábulos, algumas formas de uso da terra, festas religiosas, entre outras influências.

Apresentar para a turma a obra **Os operários**, de Tarsila do Amaral (1886-1973), de 1933, na qual estão representadas as muitas etnias brasileiras que emigraram de diferentes lugares para trabalhar nas indústrias de São Paulo na década de 1930. Os rostos sobrepostos representam a massificação da vida operária e aparecem cansados no quadro. Ao fundo, há elementos do cubismo, com formas cilíndricas e retângulos, indicando as fábricas da cidade.

Incentivar comentários dos alunos sobre os aspectos visuais do quadro por meio de algumas questões:

- Como os personagens estão organizados?
- Há uma geometria que dá ordem aos elementos? Os personagens se agrupam ou são mostrados de forma isolada?
- Quais as expressões retratadas nos rostos dos operários? O que sugere o semblante das pessoas?
- Podemos identificar quais são as etnias retratadas no quadro? Predominam homens ou mulheres?
- Podemos identificar diferentes classes sociais?
- Qual seria a intenção da artista ao retratar essa cena?
- Como poderíamos retratar uma cena de trabalhadores nos dias atuais?

Chamar a atenção dos alunos para o fato de que, ao se encontrarem em uma situação de grande fragilidade social e econômica, muitos imigrantes passam a trabalhar em atividades de baixa qualificação e remuneração, sujeitando-se a longas jornadas de trabalho em condições precárias, como ocorre ainda hoje com imigrantes, que chegam a trabalhar até 16 horas por dia. Comentar que parte do salário de muitos imigrantes destina-

se a sustentar seus familiares no país de origem, e o restante é para suprir as próprias necessidades de moradia e alimentação, que, em alguns casos, são concedidas pelos próprios empregadores, em troca de horas extras de trabalho. Comentar que o preconceito sofrido por esses imigrantes e a ausência dos direitos trabalhistas e sociais concedidos pelo Estado reduzem as oportunidades de ascensão social e econômica de uma parcela cada vez mais significativa da população de algumas cidades brasileiras.

Propor aos alunos que retratem em uma folha de canson A3 ou metade de uma folha de cartolina branca uma cena de trabalhadores da contemporaneidade. Pedir que façam o desenho com giz de cera e lápis de cor. Terminados os trabalhos, montar uma exposição na classe, que deve permanecer até o final do projeto.

Aula 2: O que é *stop motion*?

Iniciar a aula retomando os trabalhos feitos pelos alunos na aula 1 e que estão expostos na sala de aula. Promover uma roda de conversa com os alunos sobre suas produções.

Em seguida, falar à turma sobre o projeto e apresentar-lhe a técnica de animação denominada *stop motion*. Utilizando recursos audiovisuais disponíveis, apresentar trechos de algumas produções cinematográficas em *stop motion*, como **O estranho mundo de Jack**, **A noiva cadáver**, **A fuga das galinhas**, **Wallace & Gromit: a batalha dos vegetais** e **Coraline e o mundo secreto**. Promover um debate sobre a técnica utilizada nos filmes, destacando com os alunos os pontos positivos e os negativos nas produções.

Explicar aos alunos que *stop motion* significa “movimento parado”. É uma técnica de animação “fotograma a fotograma” (ou quadro a quadro) que usa como recurso fotografias de um mesmo elemento inanimado para simular seu movimento. Utilizam-se modelos reais em diversos materiais. Entre os mais comuns, estão a massa de modelar, ou, especificamente, a plasticina. No cinema, o material utilizado deve ser mais resistente e maleável, visto que os modelos têm de durar meses, pois, para cada segundo de filme, são necessários aproximadamente 24 quadros (*frames*).

Após a explicação, solicitar aos alunos que tragam para a próxima aula os depoimentos já transcritos para iniciarem a produção da narrativa digital.

Aulas 3: Roteiro para a animação em *stop motion*

Iniciar a aula solicitando aos alunos que, a partir dos depoimentos coletados, escrevam o roteiro da animação que produzirão.

Para isso, devem se reunir em grupos de até cinco integrantes. Esse momento do projeto é muito importante, pois é a fase de construção de todo o planejamento da animação. Cada grupo deverá produzir o seu roteiro, de preferência com o auxílio do professor de Língua Portuguesa, que deverá orientar os alunos e corrigir o texto. Aproveitar para lapidar as ideias dos alunos e sanar as dúvidas e as dificuldades que surgirem. Os grupos deverão elaborar uma breve história com base nos depoimentos colhidos: muitos dos relatos devem ter pontos em comum, que poderão ser o fio condutor da nova história a ser produzida em *stop motion*.

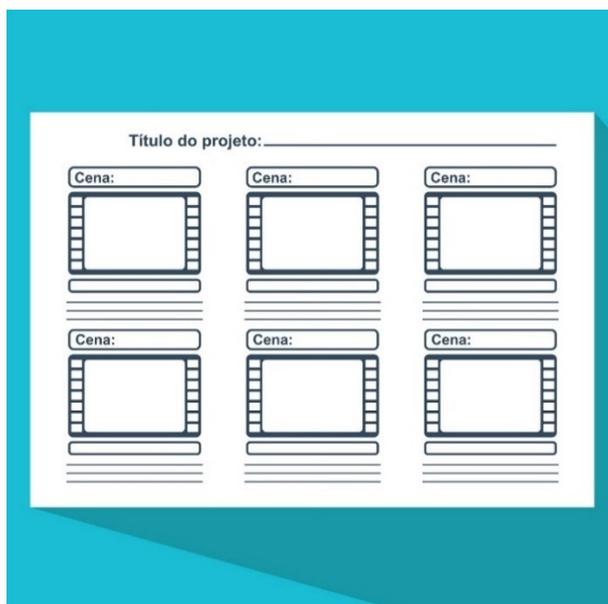
Disponibilizar aos alunos o modelo de roteiro a seguir:

Título (Como se chama a animação?)	
Ambientação da cena (Onde ocorre a animação e em qual horário?)	
Personagens (Quem participa da animação?)	
Objetos de cena (O que será utilizado na animação?)	
Enredo (O que acontece na animação?)	
Sonoplastia (Que efeitos sonoros serão utilizados na animação?)	
Trilha sonora (Que músicas serão utilizadas na animação?)	

Informar aos alunos que o roteiro deve estar finalizado para a próxima aula, quando farão o *storyboard* (esboço sequencial) da animação.

Aula 4: *Storyboard*: a um passo do *stop motion*

Tão importante quanto o roteiro é o *storyboard* em uma animação *stop motion*. Alguns o consideram um roteiro em forma de imagens, mas ele representa muito mais que isso, pois contém também o conceito visual, os enquadramentos, os posicionamentos e os movimentos de câmera. É o momento em que a animação começa a tomar forma. Entregar um modelo de *storyboard* para os grupos e explicar como ele deve ser usado. Por exemplo:



Quarta/Shutterstock.com

Modelo de *storyboard*.

Acompanhar as produções dos grupos, intervindo quando for necessário. Finalizar a aula orientando os alunos a produzirem o vídeo em casa, com o material que escolherem, fazendo a captação das imagens. Sugerir a eles alguns *softwares* para que façam os *stop motions*; há vários gratuitos disponíveis na internet, bem como aplicativos de celular.

É importante acompanhar o processo criativo dos alunos e conversar com eles sobre os registros, perguntando-lhes sobre as motivações e as escolhas de suas propostas artísticas. Os personagens do *stop motion* podem ser bonecos de brinquedo ou feitos de peças de encaixe, massinha de modelar, papel machê, entre outros recursos.

Marcar um prazo para a entrega dos trabalhos.

Aula 5: Preparando a Mostra de Animação

Após a entrega dos trabalhos, fazer a avaliação dos vídeos e apresentá-los à turma, para que possam apreciar e discutir os resultados, realizando juntos a análise e a avaliação geral dos pontos positivos e do que precisa melhorar, assim como a participação ativa dos componentes de cada grupo.

Orientar os grupos sobre as alterações necessárias para a apresentação dos trabalhos na Mostra de Animação.

Organizar com a turma o formato da Mostra de Animação: local, data, texto de apresentação da mostra, categorias avaliadas, quem serão os avaliadores (dar preferência aos professores da turma), convite/divulgação e premiação.

Realizar uma breve revisão do projeto, relatando de maneira coerente cada etapa percorrida. Enfatizar a intenção do projeto. Esboçar com os alunos os objetivos do evento e anotá-los na lousa.

O formato do evento dependerá de uma série de fatores, entre eles: a estrutura da escola; o tempo e os recursos disponíveis; a articulação da equipe escolar; as necessidades e a disposição dos alunos e da comunidade; e as escolhas e preferências dos participantes.

Aula 6: Mostra de Animação

Esta aula requer a utilização dos espaços da escola, além da participação da comunidade escolar e, se possível, de familiares dos alunos. Esta é uma grande oportunidade de abrir a escola para a troca de experiências e a promoção de práticas artísticas, além da disseminação de conhecimentos que incentivem a valorização e o reconhecimento da importância da imigração no Brasil.

Sugestões de materiais para a pesquisa dos alunos

ASHIATO. O *site* criou um sistema que permite pesquisar, em português ou em japonês, sobre pessoas que tenham imigrado para o Brasil. Com um clique no nome do imigrante procurado, é possível encontrar pessoas que vieram com ele e para onde foram após sua chegada ao Brasil. O site de pesquisa também permite saber como é a grafia em japonês do nome e sobrenome da pessoa que se está pesquisando. Disponível em: <www.museubunkyo.org.br/ashiato/web2/imigrantes.asp>. Acesso em: 3 nov. 2018.

MUSEU HISTÓRICO DA IMIGRAÇÃO JAPONESA NO BRASIL. No *site* do museu é possível ver fotografias de imigrantes e de objetos por eles usados, bem como diários e pinturas mostrando seu modo de vida. Além disso, há uma linha do tempo da imigração japonesa entre os anos 1908 e 1997 e uma série dados sobre o que consideram conquistas do povo japonês desde que chegaram ao Brasil. Disponível em: <www.museubunkyo.org.br/>. Acesso em: 3 nov. 2018.

MUSEU DA IMIGRAÇÃO. É possível encontrar imagens e dados interessantes sobre famílias de imigrantes. Disponível em: <www.museudaimigracao.org.br>. Acesso em: 3 nov. 2018.

MUSEU DA PESSOA. Página com depoimentos feitos por pessoas comuns e fotografias de imigrantes. No *site* é possível buscar depoimentos a partir de palavras-chave. Disponível em: <www.museudapessoa.net/pt/home>. Acesso em: 3 nov. 2018.

AVALIAÇÃO

Aula	Proposta de avaliação
1	Verificar se os alunos reconhecem a importância da imigração e suas influências na cultura brasileira.
2	Colocar os alunos em contato com elementos do <i>stop motion</i> .
3	Perceber se os alunos têm atenção e respeito às ideias dos colegas, ao trabalharem em grupos, e se desenvolvem atitudes de interação, de colaboração e de troca de experiências coletivamente.
4	Verificar se os alunos compreenderam as etapas básicas para criação do <i>stop motion</i> (roteiro e <i>storyboard</i>). Identificar e confeccionar os elementos para realização do <i>stop motion</i> . Observar o envolvimento durante a vivência do processo criativo e da prática artística na elaboração do <i>stop motion</i> .
5	Verificar os avanços e/ou as dificuldades dos alunos na realização das atividades sugeridas. Avaliar a participação e o envolvimento dos alunos durante a produção da Mostra de Animação.
6	Observar a avaliação dos alunos sobre o projeto desenvolvido e a apresentação dos trabalhos na Mostra de Animação.

AVALIAÇÃO FINAL

A avaliação deve ser vista como parte de um acompanhamento contínuo do processo de assimilação dos conteúdos abordados. Coerente com a concepção metodológica adotada no material, a proposta mobiliza conhecimentos dos três eixos de aprendizagem em Arte: apreciar, conhecer e produzir.

O uso dos recursos midiáticos inegavelmente possibilita o despertar da criatividade, à medida que estimula a construção de aprendizados múltiplos, em consonância com a exploração da sensibilidade e das emoções dos alunos, além de contextualizar conteúdos variados.

Após as apresentações, realizar com a turma uma avaliação oral da atividade. As seguintes perguntas podem auxiliar a avaliação:

- Qual foi o projeto mais interessante do ponto de vista da pesquisa?
- Quais foram as apresentações que mais conseguiram prender a atenção da turma?
- O que elas tiveram de interessante e inovador?
- Que aprendizados foram mais relevantes ao longo do processo de pesquisa?
- Como foi a interação, ao longo do projeto, com as pessoas entrevistadas?
- Quais foram os desafios encontrados em relação ao protagonismo da mulher e ao aprendizado com as culturas locais?

Durante todo o desenvolvimento de um projeto, professor e alunos encontram situações variadas de ensino-aprendizagem. Isso permite que se apropriem delas com autonomia, decidindo que linguagens, debates e projetos querem explorar, criando um diálogo com os vastos territórios da arte e da cultura.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA COMPLEMENTAR

SCLIAR, Moacyr. **Um sonho no caroço de abacate**. São Paulo: Global, 2014.

MASSA, Ana Cristina. **Aqaltune e as histórias da África**. São Paulo: Gaiivota, 2017.