SEQUÊNCIA DIDÁTICA 2

A magia do cinema de animação

Objetivos de aprendizagem

* Conhecer artistas e as animações brasileiras reconhecidas mundialmente.
* Criar estratégias de animar desenhos.
* Experimentar diferentes formas de produzir artisticamente.

Número de aulas: 3

Objetos de conhecimento/Habilidades

Esta sequência didática propõe aos alunos um conjunto de exercícios que mostram como fazer animação de desenhos. Eles vão conhecer e adquirir conhecimentos desde as técnicas mais simples e tradicionais até as inovações e as grandes produções cinematográficas. Vão, ainda, entender como são realizados os filmes de animação em todas as suas etapas de produção e poderão experimentar de modo empírico a magia da animação de imagens estáticas.

Arte

Unidade temática: Artes visuais

Objeto de conhecimento: Materialidades

Habilidade (EF15AR04) Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.

AULA 1

Objetivos específicos de aprendizagem

* Conhecer animações e os artistas responsáveis por esta criação.
* Experimentação de animação de desenhos com taumatrópios.

Recursos didáticos

* Imagens de artistas e animadores (utilizem as imagens apresentadas no Livro do Estudante, páginas 105 e 107, ou, se preferir, as imagens podem ser complementadas com pesquisas em *sites* recomendados neste material)
* Equipamentos eletrônicos para projeção tipo *datashow*
* Cartolina branca (10 folhas)
* *CD* para ser utilizado como medida (12 cm de diâmetro)
* Tesoura com pontas arredondadas
* Cola branca líquida
* Gizes de cera de diferentes cores
* Canetas hidrocor de diferentes cores
* Lápis de cor de diferentes cores
* Barbante cru (1 rolo)

Encaminhamento

**Momento 1** – Inicie a aula mostrando um vídeo de animação para os alunos e converse com eles procurando identificar os conhecimentos prévios que eles têm sobre o cinema de animação ou o desenho de animação.

**Momento 2** – Neste momento projete também as imagens do Livro do Estudante e converse com a turma sobre as diferentes formas de animar objetos, desde as estratégias mais simples até as novas tecnologias de edição e animação digitais.

**Momento 3** –Agora proponha aos alunos realizar uma experiência que vai ajudá-los a entender como algumas estratégias foram pensadas para criar movimento nas imagens estáticas. Proponha a construção de um taumatrópio feito com círculos de cartolina e barbante.

**Momento 4** – Neste momento, você pode iniciar a construção do taumatrópio com os alunos colocando sobre a mesa todos os materiais disponíveis para o desenvolvimento da proposta. Informe aos alunos que o uso do material é coletivo e que podem selecionar o que necessitarem. Retome com eles os combinados de evitar desperdício e de devolver todas as sobras à mesa e de manter a sala de aula em ordem e limpa ao finalizarem as propostas. Isso deve ser compreendido como parte de um acordo entre os participantes.

**Momento 5** – Oriente os alunos a usar o *CD* e a cartolina para fazer dois círculos e recortá-los. Nelas eles deverão fazer dois desenhos que, ao se sobreporem, se complementam. Por exemplo, desenhar um cachorro em um círculo e uma casinha de cachorro no outro; um jogador de futebol em um círculo e uma bola no outro, uma abelha em um círculo e uma flor no outro etc. Deixe os alunos soltarem a imaginação.

**Momento 6** – O passo seguinte é aplicar cola por toda a superfície dos círculos do lado oposto ao dos desenhos; pegue um pedaço de barbante de aproximadamente 35 cm e faça um sanduíche com os círculos e o barbante no meio, no diâmetro. Peça aos alunos que prestem muita atenção neste momento, pois os desenhos devem ficar invertidos, um de cabeça para baixo e o do outro lado de cabeça para cima. Depois de secos, os alunos podem testar seu brinquedo de animação, girando-o rapidamente, com o auxílio do barbante.

**Momento 7** – Organize uma roda e permita que todos os alunos brinquem. Peça-lhes que troquem seu taumatrópio uns com os outros; assim, eles poderão testar todos.

AULA 2

Objetivos específicos de aprendizagem

* Conhecer filmes de animação feitos por artistas brasileiros.
* Ampliar o repertório dos alunos com filmes de animação.

Recursos didáticos

* Conexão com a internet
* Equipamentos eletrônicos para projeção tipo *datashow*
* *Trailers* de filmes de animação (que podem ser pesquisados na internet)
* Folhas de cartolina branca (1 por dupla de aluno)
* Tesoura com pontas arredondadas
* Cola branca líquida
* Grampeador de papel
* Gizes de cera de diferentes cores
* Canetas hidrocor de diferentes cores
* Lápis de cor de diferentes cores
* Revistas e jornais para recorte

Encaminhamento

**Momento 1** – Monte na sala de aula um espaço apropriado para projetar alguns dos *trailers* de filmes de animação pesquisados por você. Peça aos alunos que se organizem em duplas e escolham entre esses filmes o de que mais gostaram. Se for preciso, repita os *trailers* para que eles revejam as cenas.

**Momento 2** – Oriente as duplas dizendo que terão de criar um cartaz recomendando aos demais alunos que assistam à animação escolhida por eles. No cartaz, os alunos podem desenhar, escrever fazer colagens e experimentar diferentes recursos e estratégias de criação.

**Momento 3** –Agora é uma boa hora para colocar sobre a mesa todos os materiais disponíveis para o desenvolvimento da proposta. Informe aos alunos que o uso do material é coletivo e que eles podem selecionar o que necessitarem. Retome com eles os combinados de evitar desperdício, de devolver todas as sobras à mesa e de manter a sala de aula em ordem e limpa ao finalizarem as propostas. Isso deve ser compreendido como parte de um acordo entre os participantes.

**Momento 4** –Neste momento, distribua as folhas de cartolina para os alunos e diga-lhes que utilizem os materiais disponíveis na mesa coletiva. Circule entre as mesas e ajude os alunos caso seja solicitado.

**Momento 5** –À medida que os cartazes ficarem prontos, cole-os, provisoriamente, nas paredes da sala de aula para a última checagem das informações e de verificação quanto ao equilíbrio na composição entre os elementos usados (imagens, textos etc.).

**Momento 6** –Prontos os cartazes, é hora de as duplas saírem pela escola colando os cartazes nos murais ou nas paredes autorizadas no pátio, para que todos os alunos possam ver as recomendações e assistir aos filmes de animação indicados.

AULA 3

Objetivos específicos de aprendizagem

* Criar um roteiro de um filme de animação.
* Experimentar possibilidades de criar um projeto temático com diversas linguagens.

Recursos didáticos

* Folhas de papel sulfite A4 (1 por aluno)
* Tesoura com pontas arredondadas
* Cola branca líquida
* Gizes de cera de diferentes cores
* Canetas hidrocor de diferentes cores
* Lápis de cor de diferentes cores
* Revistas e jornais para recortar

Encaminhamento

**Momento 1** – Proponha aos alunos um “faz de conta” em que eles são cineastas e precisam criar um desenho de animação para se inscrever em um importante festival internacional. O roteiro do projeto tem de contemplar os seguintes itens:

* O projeto tem de conter oito quadros.
* Cada quadro será uma cena do filme.
* Criar as personagens e o cenário de cada quadro.
* Definir cores e estilo das personagens.
* Definir diálogos ou falas das personagens em cada quadro.
* Definir a trilha sonora do filme.

**Momento 2** – Oriente os alunos a trabalhar em trios; assim, eles poderão trocar ideias e distribuir melhor as tarefas da preparação deste projeto.

**Momento 3** –Agora você pode organizar a mesa com todos os materiais disponíveis para o desenvolvimento da proposta. Informe aos alunos que o uso do material é coletivo e que eles podem selecionar o que necessitarem. Retome com eles os combinados de evitar desperdício, de devolver todas as sobras à mesa e de manter a sala de aula em ordem e limpa ao finalizarem as propostas. Isso deve ser compreendido como parte de um acordo entre os participantes.

**Momento 4** –A partir desse momento, os trios devem trabalhar em seus projetos e tomar as decisões necessárias para construir seu roteiro. Circule entre os alunos e, caso sua ajuda seja solicitada, procure contribuir para o trabalho dos alunos.

**Momento 5** –À medida que eles forem encerrando suas propostas, peça que as colem na parede da sala de aulas. Em seguida, eles devem escolher um representante para apresentar a ideia que desenvolveram para inscrever no festival internacional. Conclua a aula parabenizando a todos os trios de cineastas.

**Acompanhamento das aprendizagens**

Para aferir as aprendizagens dos alunos, é importante estar atento a aspectos de relevância nas diferentes etapas do processo:

* Observe os alunos em cada uma das atividades propostas.
* Faça uma análise do conjunto das produções e dos processos dos alunos.
* Crie uma planilha de acompanhamento individual dos alunos e, a cada encontro, faça uma anotação de seu desenvolvimento no decorrer da atividade.
* Ao realizar os momentos de conversa observe os processos de cada um, verificando se houve apropriação da linguagem oral ao fazer comentários sobre as atividades desenvolvidas.
* Observe as sequências de trabalhos dos alunos e se elas apresentam conhecimentos agregados ao processo.
* Identifique os conteúdos ensináveis e se houve aprendizagem garantida dos alunos.
* Em suas observações, verifique se os alunos:

1. Realizaram as propostas de trabalhos com empenho e seriedade.
2. Realizaram os exercícios e as propostas com toda a sua competência e empenho na atividade.
3. Conseguiram fazer uso dos materiais disponíveis de forma autoral, autônoma e coletiva.
4. Enfrentaram desafios e encontraram soluções para os problemas apresentados.

Autoavaliação

Esta modalidade de avaliação é muito oportuna para você observar como os alunos identificam seus processos de aprendizagem e têm consciência deles e é também muito eficiente para você confirmar suas análises avaliativas. Algumas perguntas podem ajudá-lo na orientação deste processo:

* O que você considera ter aprendido nessas aulas?
* O que você descobriu sobre cinema de animação?
* Como foi para você fazer experimentos como a construção do taumatrópio?
* Você já havia se imaginado fazendo uma atividade assim na escola?
* Indique se alguma coisa lhe desagradou no decorrer deste trabalho.

|  |
| --- |
| **Ampliando conhecimentos**  Sites para pesquisa  <<http://www.animamundi.com.br/pt/>>  <<https://vimeo.com/channels/469122>>  <<http://portacurtas.org.br/>> |