

• ALMANAQUE •

2ª edição - setembro/2020

Sesc

FUTURO INTEGRAL



Para você aprender e se divertir em casa!



APRESENTAÇÃO

Olá caro aluno, seja bem-vindo!

Apresentamos o segundo volume do Almanaque Futuro Integral. Ele está recheado de atividades que você pode fazer aí mesmo em sua casa, com alguns materiais simples. “Fazer você mesmo”, este é o assunto deste material. Você já ouviu falar em Cultura Maker? A cultura maker basei-se na ideia de que as pessoas devem ser capazes de fabricar, construir, reparar e alterar objetos dos mais variados tipos e funções com as próprias mãos, em um ambiente de colaboração e transmissão de informações entre grupos e pessoas.

Por isso cada atividade aqui foi pensada para que você mesmo possa fazê-la. Vivenciando diversas experiências!

E lembre-se, caso você poste uma foto ou filmagem em sua rede social fazendo uma dessas atividades, não se esqueça de usar as hashtags: #sesparana e #futurointegral.

“Likes à vista”!

VAMOS COMEÇAR!



VAMOS FAZER BARULHO?



O som é capaz de nos remeter a lembranças, cheiros, sabores e imagens; Além disso o som pode ser usado para externalizar nossos sentimentos e nossas vontades.

QUAL É O SEU SOM PREFERIDO?

- O som das ondas do mar?*
- O barulho do alho fritando na panela?*
- O som das teclas de um teclado?*
- Os acordes de um violão?*
- O canto dos pássaros?*



Que tal construirmos o nosso próprio som? Para isso vamos precisar de:

- Uma garrafa pet, com tampa (do tamanho de sua escolha).
- Uma xícara de grãos (pipoca, feijão, milho etc.), que pode ser substituído por pedrinhas de aquário ou jardim, ou pode acrescentar diversos tipos de grãos, ou ainda grãos e pedrinhas.
- Fita adesiva de diversas cores, retalhos, pedaços de papéis, cola, canetas coloridas, que serão utilizados para fazer a decoração.

Para a confecção basta seguir as seguintes dicas:

Dica 1: Retire a tampa da garrafa pet.

Dica 2: Com a ajuda de um funil, ou pinça, ou ainda usando as pontas dos dedos, coloque os grãos ou as pedrinhas escolhidas.

Dica 3: Feche com a tampinha a garrafa.

Dica 4: Chacoalhe para ver como o som ficou.

Dica 5: Se quiser modificar o som, basta trocar o que colocou dentro de sua garrafa, experimente!

Dica 6: Agora é a hora de decorar, use os materiais que separamos para esse momento. Use esses modelos para a inspiração e solte a sua imaginação.



Dica 7: Cante sua música favorita, mantendo o ritmo com o seu novo SOM.

Dica 8: Divirta-se bastante e **FAÇA BARULHO!**



SERÁ QUE O SOL PODE SER UM ESPELHO?



Já pensou em desenhar seu brinquedo ou objeto favorito, aproveitando a luz natural do sol?

Então vamos lá, separe o objeto que você irá desenhar, um lápis, uma folha de papel, e siga as orientações.

Passo 1: Escolha um local que esteja com sol, em sua casa.

Passo 2: Posicione o objeto que será desenhado.

Passo 3: Observe onde está a sua sombra.

Passo 4: Coloque a folha de papel exatamente sobre a sombra.

Passo 5: Com o lápis contorne a sombra do objeto.

Passo 6: Desenhe os detalhes internos iguais ao seu objeto.

Passo 7: AGORA SOLTE A SUA IMAGINAÇÃO PARA COLORIR!

A imagem a seguir é um exemplo de como realizar a atividade.



CONHECENDO SUAS RAÍZES NA HISTÓRIA!!!



A memória é nossa capacidade de adquirir, guardar e recuperar informações que vivenciamos ou aprendemos durante nossos dias. É o espaço de todas as nossas lembranças, que nos ajudam a construir nossa própria história!

Você se lembra de quando era bebezinho? De quando começou a andar? Lembra-se de como foi seu primeiro dia na escola? Ah, faz muito tempo que isso tudo ocorreu, não é? E se te convidarmos a se aventurar por sua própria história, a construir laços de memória com sua família, e assim ser o grande detetive de seu próprio passado? Vamos lá!?

PRIMEIRA ETAPA – Ouvindo sobre você

Que tal entrevistar seus pais, seus avós, seguindo um roteiro de perguntas para conhecer sua história a partir das lembranças deles?

Você é o entrevistador. Portanto, irá precisar de papel e lápis para anotar as informações, ou, se preferir, utilize o gravador do celular para coletar as informações! Aqui vão 10 perguntas para você ter como base.

1. Como estava o tempo no dia do meu nascimento?
2. Quem escolheu/deu a ideia do meu nome?
3. Qual o significado do meu nome?
4. Se eu fosse do gênero oposto, qual seria a outra opção de nome para mim?
5. Qual foi a primeira palavra que eu falei?
6. Eu tinha hábitos estranhos ou engraçados? (Quais?)
7. Qual minha comida favorita? E o que eu odiava comer?
8. Qual meu programa/desenho animado favorito na TV?
9. Qual era minha brincadeira favorita?
10. Quais eram meus brinquedos favoritos e com quem mais eu gostava de brincar?

Agora que você coletou várias informações bacanas sobre sua trajetória, elabore um texto contando curiosidades, as descobertas, desde antes do seu nascimento até o presente!

IMAGINE QUE VOCÊ VAI LER ESTE TEXTO DAQUI A 20 ANOS, ENTÃO CAPRICHE NA PRODUÇÃO!

SEGUNDA ETAPA - O que há por trás das fotos

E que tal trabalhar com imagens? Elas sempre estão cheias de significados para nós, em especial as fotografias que retratam tantos momentos importantes de nossas vidas. Por isso, aqui vai o seu desafio:

Procure as fotos mais antigas que sua família guarda de você, e pergunte a história por trás de cada imagem. Em seguida escreva atrás das fotos, ou em uma folha de papel, o relato sobre o acontecimento da foto, qual o significado de cada uma delas em sua história.

Vou exemplificar:



Esse dia meu pai me disse que me levou pra tirar uma foto em um estúdio famoso da cidade. Eu tinha dois aninhos, só chorava. Naquela época era um evento o dia de tirar foto. Mas, eu não queria ficar quieta, então saiu assim.

TERCEIRA ETAPA – Um museu em minha casa

Já imaginou que dentro da sua casa, pode haver um museu? Não duvide, os objetos e utensílios domésticos, para além de suas funções, possuem significados, carregam afeto e muitas vezes nos trazem lembranças de momentos do passado. Por isso, procure os utensílios mais antigos de sua casa, pergunte a seus familiares sobre os objetos, de onde vieram,

qual sua função, e há quanto tempo pertence à sua família. Depois de conhecer a história por trás destes, que tal desenhá-los e escrever sobre eles?

QUARTA ETAPA – Um lugar para guardar memórias

Depois de toda essa investigação, que tal construir um espaço para guardar todas essas memórias? Um espaço para você poder revisitar daqui a 10, 20, 30 anos e lembrar com muito carinho de toda sua história!

Vamos construir uma CAIXA DE MEMÓRIAS!?

Você pode utilizar materiais que já tenha em sua casa!

- Procure uma caixa que possa estilizar, pode ser de sapatos, de camisa, de panelas etc
- Agora pense em como deixar a caixa do seu jeito! Por dentro e por fora, pense em formas de deixá-la cheia de estilo, usando recortes de revistas e jornais, desenhos, tecidos coloridos, fitas, tinta, cola, adesivos... Use e abuse da sua criatividade, reaproveitando materiais que você tenha!!!
- E por fim, armazene dentro da caixa o texto que você construiu e as entrevistas, as fotografias, o desenho dos objetos da sua família com a descrição deles e, daqui para frente, use a caixinha!



Guarde na sua Caixa de Memórias novas fotos, pequenos objetos, textos, tecido... O que for marcante e te fazer recordar de momentos especiais e construa a memória de sua história!

O QUE É ANIMAÇÃO?



ANIMAR, do latim “animare”, significa “dar alma”. Uma pessoa que acorda e fala: “hoje estou animado(a)!” quer dizer que está cheia de vida, cheia de vida e de energia. “Anima” vem do grego “anemon”, que tanto podia significar “alma” como “movimento”, ou ainda, “vento” (anemógrafo, por exemplo, é o nome da máquina que mede a velocidade dos ventos).

ANIMAÇÃO, além de significar alegria, disposição e energia, é também o nome pelo qual conhecemos a arte de criar movimentos através de uma ilusão de ótica. Animação é a arte de conferir a ilusão de VIDA, através do movimento, a objetos inanimados.

Como se consegue a ilusão de movimento?

A ilusão de movimento que conhecemos como CINEMA é apenas umas das muitas técnicas inventadas através da arte da ANIMAÇÃO, e só foi possível porque alguns artistas e até cientistas já haviam inventado o DESENHO ANIMADO, que se baseia em um fenômeno que acontece dentro de nossos olhos, que conseguem “prender” uma imagem dentro dele por uma fração de 1/10 de segundo. Graças a isso, descobrimos que qualquer movimento mais rápido do que isso é capaz de “enganar” nosso cérebro, sendo imperceptível para nós. Assim, uma sucessão de imagens FIXAS, rapidamente substituídas diante de nossos olhos a uma velocidade CONSTANTE superior a 1/10 de segundo por imagem vai nos dar uma impressão de movimento. Vamos testar? Que tal construirmos 2 objetos de nomes complicados, porém muito simples e divertidos: o **FOLIOSCÓPIO** e o **TAUMAT**.



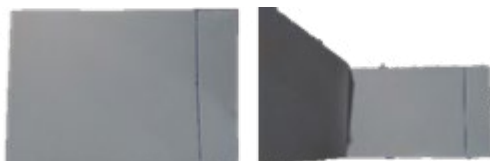
CONSTRUINDO UM FOLIOSCÓPIO



1. Recorte uma tira de papel de 20 cm de comprimento e 5 cm de altura.



2. Faça uma dobra ao meio, no sentido horizontal; em seguida, faça uma margem de +- 2 cm na parte de cima e na parte de baixo.



3. Na parte de dentro do papel, faça um desenho simples, ele será a base da sua animação.



4. Feche a dobra e, usando a sombra do desenho da parte de baixo, faça o mesmo desenho na parte de cima, alterando os elementos que irão se mexer na animação.



5. Pra terminar, enrole a parte de cima bem justinha em uma caneta ou lápis; aí, é só deslizar para a direita e para a esquerda para ver o seu desenho animado!



FLIPBOOK



Criado no século XIX, Flipbook é uma combinação de imagens e desenhos que, quando colocadas uma sobre a outra, dão essa ideia de movimento. Na prática, significa fazer uma série grande de desenhos, sempre fazendo um similar nas páginas seguintes, mas com pequenas diferenças. Quanto mais desenhos (frames), mais longa será a sua animação. Para um bom flipbook, o ideal é termos pelo menos 15 desenhos, que podem se repetir de 2 em 2, para que as imagens se fixem por mais tempo quando o “folhearmos”.



VAMOS FAZER UM FLIPBOOK?

Você vai precisar de: um caderno (ou post-it, bloco de notas, livro usado etc.), lápis, canetinhas, lápis de cor, giz de cera etc.

Um flipbook também pode ser feito através de colagens. Portanto, abuse de sua imaginação e criatividade, recorte figuras em jornais, revistas, livros que não usa mais, anúncios e use como material para montar o seu flipbook e se divertir bastante!

• Importante Saber •

Quadros por segundo

É a quantidade de imagem que um dispositivo é capaz de registrar, processar e exibir. O olho humano por exemplo é capaz de processar até 220 quadros por segundo! contudo de maneira geral nós não precisamos processar tantas imagens assim, qualquer projeção entre 30 e 60 quadros por segundo é suficiente.

TAUMATROSCÓPIO OU TAUMATRÓPIO



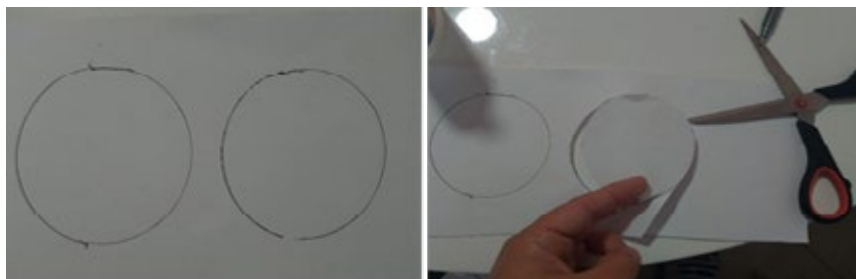
O taumatrocópio foi um dos mais antigos e populares brinquedos de animação. Não se sabe ao certo quando ele foi inventado, mas alguns historiadores acreditam que tenha sido no início do século XIX. Ele consiste num pequeno disco preso a dois cordões em lados opostos. Em cada uma das faces do disco existe uma imagem diferente. Quando o disco é girado pelas mãos do espectador, as duas imagens se fundem em uma única.

VAMOS FAZER UM TAUMATROSCÓPIO?

Você vai precisar de uma folha sulfite, lápis comum e de cor, tesoura, cola e barbante.



Passo 1: Desenhe e Recorte dois círculos de mesmo tamanho na folha de papel.



E aqui vai uma dica, você pode utilizar algum objeto redondo, como um copo, e traçar o seu contorno nas folhas para ajudar a fazer os círculos.



Passo 2: Pense em um desenho que possa ser dividido em 2 partes e trace cada parte do desenho em cada um dos círculos. Repare que eu cortei um outro pedaço de papel mais firme (papel paraná) para colocar entre os desenhos, caso você não tenha, sem problemas.



Alguns exemplos para você desenhar: um pássaro e um ninho, um vaso e uma flor, um homem e um chapéu, uma aranha e sua teia.

Passo 3: Cole os dois círculos com o palito no centro ou use barbante e cole-os como um sanduíche, caso prefira (assim como eu) faça dois furos nas extremidades de cada um dos dois círculos.

Obs.: Os desenhos devem ficar virados para o lado de fora.



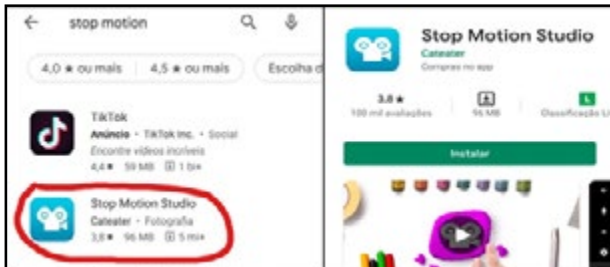
Passo 4: Pronto! agora gire e veja o seu desenho se unir, virando um só.



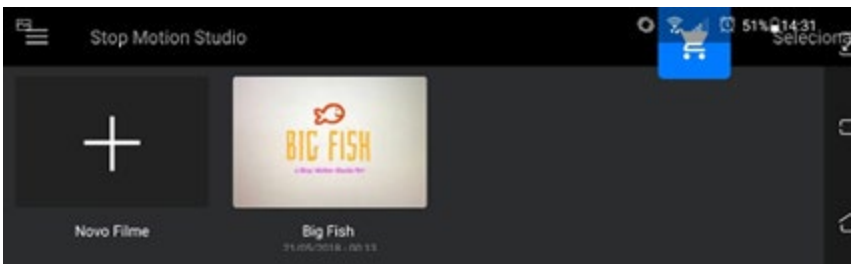
FAZENDO SUA PRÓPRIA ANIMAÇÃO!

Existem alguns programas bem simples de utilizar para fazer um vídeo de animação, sugerimos o Stop Motion Studio que é gratuito. Abaixo algumas dicas para usar o aplicativo:

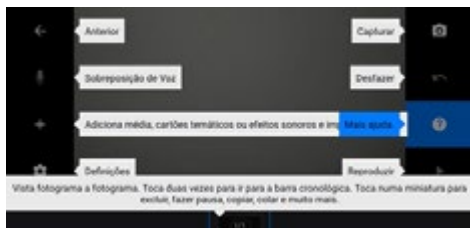
Procure pelo app Stop Motion Studio na Play Store, e instale no seu celular.



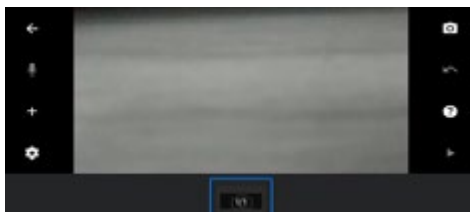
Essa é a tela inicial do aplicativo. Nela você pode iniciar seu projeto, clicando em 'novo filme', bem como você pode acessar demais projetos iniciados. O menu conta com um exemplo de filme.



Caso tenha alguma dúvida sobre o menu, clique na interrogação, como na imagem abaixo, para entender as ferramentas disponíveis.



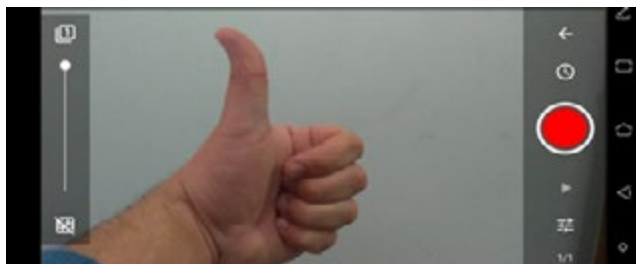
Ao iniciar seu projeto você terá acesso à tela do registro de fotogramas.



Ainda no menu de configurações você pode configurar a taxa de quadros por segundo (fps).



Você está pronto para começar! DIVIRTA-SE!!!



Produzido por

Unidade Sesc Campo Mourão
Unidade Sesc São José dos Pinhais

Thiana Jo Anne Costa
Gerente Sesc Campo Mourão

Marcio Roberto Renaldin
Gerente Sesc São José dos Pinhais

Cainã de Paula Mello

Samuel Fernando da Siva

Patrick Lubawski

Adriana Cristina do Vale

Tatiane Soligo Saldeira Souza

Geovane da Silva Rodrigues

Valdirene Carpejani

Revisado por

Divisão de Educação, Cultura e Ação Social – Gerência de Educação

Maristela Massaro Carrara Bruneri
Diretora de Educação, Cultura e Ação Social Sesc Paraná

Márcia Salete Campos Dallagnol
Gerente de Educação Sesc Paraná

Liliane Gonçalves Bachmann
Analista de Educação da Gerência de Educação Sesc Paraná