



ATIVIDADE TRANSMÍDIA



CRUZANDO FRONTEIRAS

Segundo dados da Agência da ONU para refugiados, existem mais de 68,5 milhões de pessoas que foram forçadas a deixar suas casas em todo o mundo por conta de conflitos, perseguições ou violência generalizada. Como seria se essas situações que forçam as pessoas a se refugiarem acontecessem em universos ficcionais, como de um jogo ou um filme? O que forçaria a personagem de um reino ou território fictício a se refugiar em outro lugar? Que dificuldades essa personagem enfrentaria para chegar a esse outro lugar? Como seria sua vida nesse território em que ela vai chegar?

O QUE VAMOS FAZER?

Nesta atividade, você e seus colegas vão usar o que sabem e a imaginação para contar a história de uma personagem que vai precisar se refugiar em outro lugar. Primeiramente, a turma vai escolher o universo fictício em que a história vai se passar. Depois, o professor formará grupos e cada um ficará responsável pela produção de uma parte da narrativa transmídia.

ETAPA 1

DECIDINDO O UNIVERSO

Siga as orientações do professor para debater e decidir com toda a turma a narrativa que vocês vão criar.

- m Em qual universo ficcional vai se passar a história? Vocês podem escolher de séries, livros, filmes ou games.
 - m Quem é a personagem? É homem ou mulher? Qual é sua idade? Vive com a família ou só? Tem alguma religião? Pertence a algum grupo social ou político? Realiza alguma atividade profissional?
 - m Qual é o território de origem da personagem? Por que ela está fugindo de sua terra natal? Perseguição política ou religiosa? Guerras ou condições econômicas?
 - m Qual é o território de destino da personagem? Quais são as diferenças entre os dois locais?
 - m Como será a saída do país? Quais meios de transporte a personagem vai usar? Quais riscos essa travessia oferece? Quem vai ajudar a personagem?
 - m O que acontece no fim? A personagem chega ao novo lugar? Morre no trajeto? Ela se dá bem no novo território ou tem dificuldades? Ela consegue emprego?
- Depois de decidido o enredo, o professor vai dividir a turma em grupos. Cada grupo será responsável por uma parte da história.

ETAPA 2

MAPA

O grupo vai criar um mapa do território que mostre o percurso que a personagem deve realizar para sair do local de origem e chegar ao destino.

O mapa deve mostrar quais obstáculos geográficos (relevo, mares, rios, vegetação, regiões desérticas) terão de ser superados e se há estradas, cidades ou povoados no caminho.

ETAPA 3

APLICATIVO DE TROCA DE MENSAGENS

O grupo vai criar uma conversa em que a personagem vai contar para um amigo o que a motivou a sair de sua terra natal e a razão pela qual ela escolheu o território de destino.

A troca de mensagens deve acontecer antes da partida ou no início da jornada, dessa forma a personagem deve expressar as expectativas e sentimentos que tem em relação à viagem e à chegada.

ETAPA 4

JOGO DIGITAL

O grupo vai criar um jogo digital do caminho percorrido pela personagem para chegar ao outro país.

As fases do jogo devem retratar as dificuldades que ela enfrentou, e o final do jogo deve ser a chegada ao novo território. O ambiente do jogo deve estar relacionado às características descritas no mapa da etapa 2.

ETAPA 5

POST EM REDES SOCIAIS

O grupo vai criar um post de rede social com foto e texto contando o que aconteceu com a personagem no outro país.

O conteúdo do post vai depender da decisão sobre o final. Se ela conseguiu se dar bem, pode ser um post da própria personagem contando as novidades aos amigos. Se não, ela pode pedir ajuda ou, se a turma optar por um desfecho em que ela morre, vai presa ou é deportada, o post pode ser de uma notícia.