

Material Didático

NRE: Ivaiporã	Município: São Pedro do Ivaí
Nome do Professor: Maria Izabel Moro	E-mail: mizabel@seed.pr.gov.br
Escola: Escola Estadual Vicente Machado–Ensino Fundamental	Fone: (43) 3451-1241
Área: Educação Especial	
Orientadora: Eromi Izabel Hummel	
Co-orientadora: Lucia Gouvêa Burato	

História em Quadrinhos

Este material de apoio tem por finalidade auxiliar o trabalho do professor na preparação de suas aulas, cujo foco seja a história em quadrinhos, utilizando material impresso existente na escola ou em livrarias, assim como o software educativo HagáQuê disponível na internet no endereço www.nied.unicamp.br/~hagaque/ ou outros materiais que o professor tenha acesso.



Fonte: <<http://www.gifmania.com.pt>> Acessado em 26/11/07.

SUMÁRIO

1. Como as histórias em quadrinhos surgiram.....	03
2. Como elaborar histórias em quadrinhos.....	05
Alguns elementos das histórias em quadrinhos.....	05
Quadro.....	05
Balão.....	06
Metáforas visuais.....	07
Onomatopéias.....	07
3. Como fazer um gibi.....	08
3.1 Criação de personagens.....	08
3.2 Argumentos e roteiro.....	08
3.3 Desenho.....	08
3.4 Letras.....	08
3.5 Arte-final.....	08
3.6 Cor.....	09
Veja como é fácil fazer histórias em quadrinhos.....	09
Como organizar uma gibiteca na escola.....	09
4. Habilidades desenvolvidas.....	10
4.1 Leitura.....	10
4.2 Ortografia.....	10
4.3 Produção.....	10
4.4 Gramática textual.....	11
4.5 Os elementos da narração.....	11
Enredo.....	11
Personagens.....	11
Tempo.....	11
Espaço.....	12
Partes do texto narrativo.....	12
Introdução.....	12
Desenvolvimento.....	12
Conclusão.....	12
5. Sugestões de atividades.....	12
5. Referências bibliográficas.....	16



1. Como as Histórias em Quadrinhos Surgiram

Como será que as histórias em quadrinhos surgiram? Na Pré-História o homem primitivo desenhava nas paredes das cavernas. As imagens eram utilizadas para atender as suas necessidades de comunicação, ou seja, a seqüência de figuras gravadas registrava o que acontecia no seu dia-a-dia, como correndo atrás de animais, caçando, armado com lanças... Assim teve início a história em quadrinhos.

Todavia, por sua característica nômade, a memória coletiva se perdia quando uma geração sucedia a outra. Com isso o homem passou a grafar em materiais mais leves como as peles de animais e pergaminhos, facilitando assim a sua locomoção e transmissão de suas idéias. Foi o início da criação dos primeiros alfabetos, os hieróglifos, uma mistura de letras e desenhos em seqüência que contava uma história.

Histórias em quadrinhos ou bande dessinée na França, fumetti na Itália, comics nos Estados Unidos – como hoje conhecemos, iniciou com a invenção da imprensa.

Os primeiros jornais eram publicados quase só com textos, as ilustrações eram poucas. Havia três tipos de desenhos que apareciam raramente nas reportagens: o desenho de um objeto, o retrato de uma pessoa ou a caricatura e era mostrado de forma realista, o acontecimento descrito no texto.

A caricatura quase sempre tinha cunho político, demonstrava a opinião do jornal sobre pessoas famosas ou fatos da história. As ilustrações das reportagens reproduziam o que era contado no texto

Em 1886, o fotógrafo Nadar, do jornal francês Le Figaro, sugeriu que as fotos fossem publicadas, numa série instantânea, na primeira página do jornal de um entrevistado seu. Foi a dinamização da imagem junto com o texto.

Editores de jornais americanos perceberam a preferência do público por textos com imagens. Nos fins do século XIX as duas maiores empresas jornalísticas eram Pulitzer e Hearst. Em 1894, foi a Pulitzer o primeiro a oportunizar um desenhista de quadrinhos chamado Richard Fenton Outcault, a apresentar no Jornal World de Nova York, The Yellow Kid (O garoto Amarelo). Um dos personagens de Outcault era um garoto calvo, orelhudo, de feições simiescas e vestido com um camisolão amarelo que chegava aos pés. A história dessa personagem era contada por meio de desenhos numa seqüência de “quadros”. Em 1896, quando foi introduzido o “balão” e o texto dentro da imagem causou sensação.

Os quadrinhos começaram, então, a se tornar um elemento indispensável nos jornais diários. Em 1911, George Herriman, lançou Crazy Cat, a história de um mundo poético e cômico, composto por um triângulo amoroso - uma gata, um camundongo e um cão. Essa foi a primeira tirinha para o público adulto e também inaugurou as histórias com animais, que culminaria com o aparecimento do famoso Felix The Cat de Pat Sullivan em 1924 e de Mickey Mouse de Walt Disney no ano seguinte.¹

¹ PROCÓPIO, Mariana Ramalho. **Chico Bento**: uma análise das práticas rurais dos valores do campo difundidos pelo personagem de Maurício de Sousa. Disponível em: <http://www.repescom.portcom.intercom.org.br/dspace/bitstream/1904/17224/1/RO858-1.pdf>. Acessado em 06/08/2007.

Em 1929, inicia-se a “Era de Ouro” dos quadrinhos com a invenção do gênero aventura e tendo sido marcado por heróis como Tarzan criado por Edgard Rice Burroughs, nesse mesmo ano e Super Homem de Jerry Siegel e Joel Schuster em 1938.²

No Brasil, Ângelo Agustini, italiano radicado aqui, foi um dos pioneiros na cultura visual; seu trabalho era voltado para o público adulto e mostrava de maneira artística a vida social e política da época. As aventuras de Nhô Quim ou Impressões de uma viagem à Corte foi uma das primeiras histórias ilustradas.

Em 1905, surgiu a revista “O Tico - Tico”, uma revista infantil cujas histórias visava a educação de crianças e a construção de sólidas convicções morais. Os quadrinhos nela publicados eram na maioria reprodução de jornais norte-americanos e europeus. O maior sucesso da revista foi o personagem

Chiquinho, um menino que pregava peças nos adultos e acabava sendo punido no final da história.³

Em 1934, Adolfo Aizen lançou o Suplemento Juvenil, apêndice semanal do Jornal A Nação, baseado no modelo norte-americano de produção e veiculação das HQs. Devido ao grande sucesso, Aizen fundou em sua própria casa a Editora Brasil América Ltda (EBAL).⁴

A partir de 1950, a Editora Abril de Victor Civita, começou a publicar as histórias em quadrinhos de Walt Disney e os quadrinhos estrangeiros tornaram-se predominantes e definitivos; mas a partir dos anos 60 aumentaram as publicações e os personagens brasileiros. O personagem Pererê de Ziraldo apareceu neste período. Pererê, uma espécie de diabo travesso do nosso folclore, foi mostrado como um menino que mostrou a sociedade da época com fidelidade. No início desta década surge Maurício de Sousa, ele começou como reporter policial no Jornal Folha da Manhã em São Paulo, lançou neste mesmo jornal as tiras de suas primeiras criações: o cãozinho Bidu e seu dono Franjinha. Em 1970, foi lançada a Revista da Mônica. Em seguida vieram as publicações de Cebolinha, Chico Bento, Cascão, Magali, Pelezinho e outros.



Fonte: <<http://www.gifmania.com.pt>> Acessado em 26/11/07.

² PROCÓPIO, Mariana Ramalho. **Chico Bento**: uma análise das práticas rurais e dos valores do campo difundidos pelo personagem de Maurício de Sousa. Disponível em: <http://www.reposcom.portcom.intercom.org.br/dspace/bitstream/1904/17224/1/RO858-1.pdf>. Acessado em 06/08/2007.

³ Ibidem

⁴ Ibidem

2. Como Elaborar Histórias em Quadrinhos

A produção de histórias em quadrinhos contém várias etapas, cada uma com possibilidades e características próprias. Primeiramente é feito o roteiro onde são determinadas as explicações sobre a ação e o texto, incluindo os diálogos e as legendas do texto narrativo, que normalmente aparecem em balões quadrados, já separada a história em páginas e quadrinhos. O roteiro segue uma estrutura semelhante ao roteiro de cinema e televisão. No alto, põe-se o título, abaixo o nome do roteirista, logo após a descrição.

Exemplo básico de roteiro:

A pescaria

Quadro 1: Seu Pedro, os filhos Marcelo e Ana e mais o cachorro Totó aproximam-se do rio.

Texto: A aventura teve início quando seu Pedro chamou os filhos para fazerem uma pescaria.

Marcelo: Papai tem certeza que neste rio tem muitos peixes grandes?

Seu Pedro: Claro filho!

Ana: Então, como vamos começar a tirá-los do rio!

No roteiro, como vimos, mostra uma visão geral de como será a história, quadro a quadro, mais a descrição do texto e os diálogos.

Alguns elementos das histórias em quadrinhos

As histórias em quadrinhos contêm linguagem própria, que foi melhorando ao longo de mais de um século. Esses elementos e sua simbologia são essenciais, e quem não está habituado com ele, pode ter dificuldade de entender a história.

Quadro – Também conhecido por requadro ou cercadura, é o local onde acontecem uma ou mais ações. Alguns autores americanos contemporâneos preferem o modelo clássico de nove quadros por página, já que nos EUA normalmente costumam usar no máximo seis quadros por página. Na Europa, onde as revistas costumam ser maiores, o número de quadros pode dobrar. Como os quadros são distribuídos na página, para facilitar a leitura que é da mesma forma que lemos outro livro, da esquerda para a direita e a colocação dos quadros tem a função de dar dinamismo às seqüências.

Sugestão de Atividade

Observar nas revistas em quadrinhos os vários tipos de quadros.

Balão – É o lugar onde ficam as falas dos personagens. Normalmente é arredondado, com um rabicho para indicar quem está falando. O texto narrativo é escrito em um balão quadrado. O balão, além de indicar quem está falando pode expressar o humor da pessoa. Ele pode expressar alegria, susto, medo, grito...

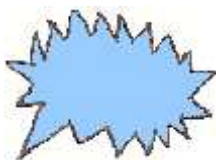
Existem 4 tipos básicos de balões:



Balão neutro – para os tons de voz normais, comuns na maioria dos quadrinhos.



Balão do pensamento – com sua forma de nuvem, o pensamento é algo abstrato.



Balão de linha quebrada – usado quando o som da voz está acima do normal e para sons provenientes de telefones, rádio, TV, robôs, etc.



Balão do cochicho – com sua linha demarcatória tracejada indicando que o som da voz é baixo.

Sugestão de Atividade

Pesquise outros tipos de balões, recorte ou desenhe para posterior criação de histórias em quadrinhos.

*Existem uns 30 tipos de balões. Nada impede que surjam outros.

Metáforas visuais – É o recurso utilizado nas histórias em quadrinhos para demonstrar situações sem precisar utilizar o texto. Por exemplo, quando o personagem está sentindo dor de dente, sai estrelinhas da boca; quando alguém está nervoso, sai fumaça da cabeça...

Sugestão de Atividade

Invente metáforas visuais para alguém:

- que está apaixonado:
- que está muito feliz:
- que está muito triste:
- que está correndo muito rápido:
- que está pensando em dinheiro:
- que está com preguiça:
- que está assustado:

Onomatopéias – Consistem na imitação de sons e permitem que o leitor escute o som das coisas. Existem duas linhas de pensamento em relação ao som da onomatopéia. Uma defende os sons produzidos perto de sua verbalização (CRASK: quebrar; SMACK: beijar). A outra linha de raciocínio de que as onomatopéias devem ser criativas e livres de regras. O seu autor deve explorar as possibilidades gráficas e sonoras.

Exemplos: Explosão: BUM!

Quebra: CRACK!

Sono: ZZZZZ!

Beijo: SMACK!

Sugestões de Atividades

1 - Pesquise nas revistas em quadrinhos outros tipos de onomatopéias.

2 – Leve para a sala de aula vários objetos para criar o som produzidos por eles (onomatopéias):

- molho de chave caindo:
- copo descartável sendo amassado:
- batida de palma:
- batida de palmas:
- chacoalhar um litro com água:
- arrastar uma cadeira:
- passar as páginas de um livro rápido:
- agitar uma folha de papel:
- rasgar uma folha de papel:



Fonte < <http://www.gifmania.com.pt> > Acessado em 26/11/07

3. Como Fazer um Gibi

Para desenhar histórias em quadrinhos, além da idéia, é preciso conhecer algumas técnicas. Se você tem uma idéia legal para a história em quadrinhos, é um bom começo para começar a fazê-la. Mas há normas a serem seguidas antes que seu gibi tenha êxito.

3.1 Criação dos Personagens

O certo é ter a idéia formada de cada tipo de personagem, os aspectos físicos e psicológicos, estilo de roupas, vícios..., do protagonista aos personagens secundários. Nesta etapa deve-se desenhar cada um em diversas posições e com as expressões faciais bem definidas; exercitando cada linha não haverá perigo, o transcorrer da história, do personagem ficar irreconhecível.

3.2 Argumento e Roteiro

O argumento é a idéia total da história, com início, meio e fim, isto é, há o roteiro, que precisa ser projetado quadro a quadro. Nessa etapa as páginas são desenhadas, as cenas descritas e as falas definidas.

3.3 Desenho

Usando o lápis, as linhas e os ambientes das páginas são marcadas – personagens, cenários, balões, onomatopéias e os contornos dos quadrinhos.

3.4 Letras

Utilizando tinta nanquim (os alunos podem utilizar caneta hidrográfica preta de ponta fina), o texto dos balões e as onomatopéias são concluídos. Um erro comum cometido por quem está iniciando é entusiasmar-se e desenhar todo o quadrinho antes de definir o texto que seguirá a imagem. Na hora de escrever nos balões percebe que o espaço é pouco. Então é tarde. Planeje o desenho e o texto juntos. A melhor maneira de fazer isso é conferir e reconferir o seu roteiro.

3.5 Arte-final

As letras, e outros elementos gráficos recebem tinta preta, escondendo com os traços feitos a lápis e eliminando alguma falha. Você pode utilizar caneta ou pincel, a opção é sua. Para dar efeito de luz e sombra, pode-se pontilhar ou hachurar. O autor da arte-final e o desenhista são os mesmos nos quadrinhos.

3.6 Cor

A etapa final, antes da impressão, do gibi é colorir os quadrinhos. Na sala de aula, os alunos, podem usar lápis de cor, canetinhas ou outra técnica de pintura conhecida por eles. (Baseado no texto “Como fazer um gibi”. Revista Nova Escola. Ed.Abril, p.18–19, abril de1998).

Veja como é fácil fazer histórias em quadrinhos

- 1 – Crie e escreva uma história como se fosse uma redação.
- 2 – Invente personagens que representem as pessoas de sua história.
- 3 – Transforme sua história em quadrinhos.

- 4 – Utilize folhas avulsas.
 - 5 – Divida a folha em quadrinhos (eles podem ter tamanhos diferentes).
 - 6 – Faça balões para colocar o texto.
 - 7 – Escreva com letra legível dentro dos balões.
- OBS: Faça primeiramente tudo a lápis; depois de verificar se tudo está de acordo com o que você planejou, passe a caneta preta de ponta fina ou canetinha e pinte conforme desejar.

Como organizar uma gibiteca na escola

- Prepare pastas para colocar os gibis mais finos de capa mole para que fiquem em pé. Cole etiquetas na lombada para e identificar o tipo do gibi.
- Catalogue os gibis conforme a metodologia adotada na biblioteca. Os gibis seguem a mesma regra utilizada para os livros.
- As prateleiras devem ser organizadas da seguinte forma: título, gênero (infantil, humor, ficção, super-herói...), autor ou formato.
- Coloque fichas de empréstimo e dê prazos para a devolução. As regras devem ser as mesmas utilizadas na biblioteca da escola.
- A conservação dos gibis é de responsabilidade dos alunos. Não os deixe esquecer disso. Se houver possibilidade, organize com eles escalas para cuidarem da gibiteca. (Baseado no texto “É fácil ter uma gibiteca na escola”. Revista Nova Escola. Ed.Abril, p. 16-17, abril de 1998).



Fonte: <http://www.gifmania.com.pt>> Acessado em 26/11/07.

4. Habilidades Desenvolvidas

4.1 Leitura

O ato de ler é o processo de construir significado a partir do texto. Isso se torna possível pela interação entre os elementos textuais e os conhecimentos do leitor. Quanto maior for a concordância entre eles, maior probabilidade de êxito na leitura.⁵

A interação do texto escrito e o leitor são diferentes entre duas pessoas que dialogam; no diálogo estão presentes além das palavras: a entonação da voz, a gesticulação, a expressão facial, as repetições... Na leitura, o leitor está frente ao texto escrito e não está presente o autor para completar as informações, por isso quando duas pessoas lêem o mesmo texto

podem chegar a conclusões diferentes devido às capacidades já internalizadas e a vivência de mundo é diferente de cada um.

4.2 Ortografia

Apesar da fala não corresponder exatamente à escrita, o ensino da ortografia desenvolve a capacidade de leitura e permite ler com rapidez as mensagens.

A ortografia tem aspectos regrados e não regrados (regrado: M antes de P e B e não regrado palavras escritas com S, Z, CH, X, etc.). Os aspectos regrados podem ser reconstruídos pelo aluno, porque fazem parte de seu conhecimento lógico-matemático; já os aspectos não regrados se referem a um conhecimento social arbitrário e só são adquiridos através da formação da imagem mental da palavra.⁶

4.3 Produção

A produção textual tem por objetivo trabalhar a construção da mensagem como instrumento de comunicação, isto implica em atividades que possibilita desenvolver a elaboração do raciocínio lógico. Tendo em consideração que ensinar a escrever um texto narrativo é importante, mas não suficiente. É preciso conhecer todos os tipos de textos.

Ao escrever um texto, o aluno expressa suas idéias, pensamentos e conhecimentos. Assim, um texto escrito, é o resultado de um processo em que ocorrem a transformação de um significado em forma. Ao produzir um texto, o aluno precisa preocupar-se com as idéias, com os elementos característicos de cada tipo de texto, com a organização, com a escolha das informações específicas, com a linguagem apropriada ao destinatário e com a correção ortográfica e gramatical.⁷

⁵ BARALDI, Valéria. **Informática aplicada à educação:** história em quadrinhos. Disponível em: <http://www.projeto.org.br/mapas/q4.htm>. Acessado em 13/06/2007.

⁶ Ibidem

⁷ Ibidem

4.4 Gramática Textual

As regras gramaticais fazem parte do conhecimento lingüístico. Ela deve fazer parte do programa de língua portuguesa, pois o aluno só constrói os conhecimentos gramaticais e os aplica quando compreende seu uso.⁸

4.5 Os Elementos da Narração

A narrativa é a modalidade textual no qual contamos um ou mais fatos que ocorreram em determinado tempo e lugar, envolvendo personagens, além de ser uma das mais importantes possibilidades da linguagem, é também uma das práticas mais comuns de nossa vida. A narração associa nossa observação do mundo com nossa existência, nossa memória e nossa imaginação.

O costume de narrar ou contar histórias é muito antigo. A narrativa está presente em todos os tempos, os lugares e sociedades. O homem, independente de raça, religião ou classe social, parece ter sentido sempre a necessidade de contar certas situações pelas quais tenha passado. E também parece ter gostado de inventar histórias, usando a imaginação.

As narrativas são transmitidas em diversas linguagens: pela imagem (visual); pela palavra (verbal); pelos gestos (gestual); pelos sons (musical). Do ponto de vista da narrativa, a história em quadrinhos, da mesma forma que outros textos narrativos, como filmes, romances, telenovelas..., há elementos que devem ser levados em consideração:

Enredo – o fato ocorrido

Personagens – quem participou do fato ocorrido.

Tempo – quando o fato ocorreu.

Espaço – o lugar onde o fato ocorreu.

O **enredo** é o elemento mais importante da narração. Nele está o fato, a ação da história, que ocorre no tempo, feita por personagens num determinado espaço onde vive; têm seu início, seu desenvolvimento e seu desfecho, a maneira como ele se dá e suas causas. De um modo geral, o enredo gira em torno de um conflito central, ao qual podem associar-se outros conflitos.

As **personagens**, a partir do papel desempenhado na história narrada podem ser: protagonista (personagem central, em torno da qual a história vai se desenrolar; pode ser o herói ou um anti-herói), o antagonista (personagem que se opõe ao protagonista, sendo o responsável pelos conflitos que levam ao desenvolvimento do enredo) e os secundários (personagens auxiliares do protagonista ou antagonista, que exercem certa influência no rumo da narrativa).

O **tempo** é o momento em que ocorre o fato e pode indicar a época em que se passa a história e constitui o pano de fundo para o enredo.

O **espaço** geralmente é caracterizado pelas descrições; é o local onde a história ocorre para dar verossimilhança à narrativa (se a história passa no campo

⁸ BARALDI, Valéria. **Informática aplicada à educação: história em quadrinhos**. Disponível em: <http://www.projeto.org.br/mapas/q4.htm>. Acessado em 13/06/2007.

ou na cidade). As informações visuais do espaço podem servir para criar o ambiente, estabelecendo o clima para caracterizar um determinado gênero: um local escuro e deserto, com árvores sem folhas e com galhos retorcidos, próximos de uma casa velha e abandonada, conduz às convenções dos quadrinhos de terror.

O texto narrativo tem três partes: introdução, desenvolvimento e conclusão.

Na **introdução**, o autor apresenta a idéia principal, isto é, o assunto sobre o qual vai escrever, os personagens e o cenário, isto é, o lugar onde os fatos acontecem. A introdução é curta.

O **desenvolvimento** é a parte mais significativa do texto, pois é nele que o autor detalha a idéia principal. A história vai sendo contada na ordem em que os quadros vão sendo mostrados. É a parte em que os personagens fazem, pensam e expressam. É a parte maior do texto.

A **conclusão** é a parte final da história. O autor poderá criar um desfecho feliz, solucionando todos os conflitos ou deixar indefinido para o leitor chegar a sua conclusão. Deve ser curta e não pode terminar de repente, deve estar ligada a toda a história.



Fonte: < <http://www.gifmania.com.pt> >
Acessado em 26/11/07.



Fonte: <http://www.gifmania.pt>>
Acessado em 26/11/07.

5. Sugestões de Atividades

Atividade 01 – Identificar o conhecimento prévio que o aluno possui sobre história em quadrinhos

- * Questionar os alunos sobre as histórias em quadrinhos.
- *Trabalhar com textos sobre o histórico do surgimento das histórias em quadrinhos.
- * Interpretação de um texto sobre a história da história em quadrinhos.

Atividade 02 – Ler e conhecer diferentes histórias em quadrinhos

O professor leva para a sala de aula diferentes revistas de histórias em quadrinhos para que os alunos leiam e conheçam.

Atividade 03 – Identificar os tipos de balões que caracterizam a história em quadrinhos

- * Mostrar diversos tipos de balões e seus significados e em seguida distribuir uma história em quadrinhos sem os balões para serem desenhados pelos alunos.
- * Colocar no quadro-negro diferentes tipos de fala. Os alunos deverão desenhar em cada fala o balão correspondente.

Atividade 04 – Reconhecer e exercitar a estrutura da narração

O professor entrega aos alunos uma história em quadrinhos (xerox sem diálogo) e ele conta a história oralmente, depois por escrito observando os elementos básicos da narração (Quem? – Fez o quê? – Quando? – Onde?).

Atividade 05 – Ordenar figuras

Pedir aos alunos que tragam de casa ou procurem em revistas figuras e cole-as em pedaços de cartolina. Deixe estas figuras guardadas numa caixa. Eles escolhem quatro figuras e inventam oralmente uma história; depois pegam quantas figuras quiserem. Esta atividade tem por finalidade observar a ligação temporal entre as figuras.

Atividade 06 – História em quadrinhos com colagem

Pesquisar e recortar tipos de balões, onomatopéias, personagens e cenas de histórias em quadrinhos. Fazer a recombinação para produzir uma seqüência diferente. Acrescentar os balões para os diálogos.

Atividade 07 – Narração a partir de seqüência de figuras

O professor mostra aos alunos figuras em seqüência e comenta os elementos de cada figura falados pelos alunos. Primeiro oralmente, depois faz perguntas e coloca as respostas no quadro-negro. Pedir para os alunos participar da história como se fossem personagens.

Solicitar a eles para contar o que vêem e o que imaginam. Depois formam frases e recriam a história.

Atividade 08 – Narração: introdução, desenvolvimento e conclusão

Ler um trecho de uma história para os alunos concluírem, ou ler o desenvolvimento e a conclusão para que façam à introdução, ou ler a introdução e a conclusão para que façam o desenvolvimento (pode se oral ou por escrito).

Atividade 09 – Narração com diálogo

Produzir um texto narrativo com diálogo entre os personagens, observando uma seqüência de figuras.

Atividade 10 – Narração sem diálogo

Produzir um texto narrativo sem diálogo, após pesquisar, ler e discutir a respeito de um determinado assunto.

Atividade 11 – Ordenar a história em quadrinhos

Distribuir uma história recortada para ser colocada na ordem.

Atividade 12 – Identificar os balões

Após a leitura de uma história em quadrinhos os alunos identificam os tipos de balões. Em seguida, desenham ou fazem colagem de personagens e criam o diálogo utilizando os diversos tipos de balões.

Atividade 13 – Transcrever os diálogos

Nos balões não há travessão. O Aluno transcreve o diálogo dos balões em forma de texto (com travessão) e de textos para os balões (sem travessão).

Atividade 14 – Dramatizar o diálogo

Dramatizar o diálogo de um personagem escolhido pelo próprio aluno.

Atividade 15 – Criar diálogos

Levar para a sala de aula tira de histórias em quadrinhos recortadas ou xerocadas:

* com as falas dos balões apagadas para os alunos escreverem as falas.

* só com os balões das falas para que desenhem os personagens.

* apagar quadros inteiros para o aluno refazer as partes que faltam.

Atividade 16 – Criar diálogos com balões – histórias em quadrinhos

Os alunos desenham ou colam e escrevem o diálogo usando os diversos tipos de balões.

Atividade 17 – Criar diálogo com narrador

Os mesmos encaminhamentos da atividade anterior dando abertura ao narrador.

Atividade 18 – Diálogo com balões da fala e do pensamento

Escrever um diálogo determinando o pensamento ou a fala através do desenho ou figuras.

Atividade 19 – Escrever diálogo

Desenhar ou colar personagens e escrever o diálogo. Cada aluno faz quantos balões quiser utilizando todos os tipos (fala, pensamento, grito, cochicho...).

Atividade 20 – Criar uma personagem

Os alunos inventam uma personagem dando-lhe um nome e características. Escrevem a história respeitando as suas características. Fazer esta atividade coletivamente, de dois em dois ou individualmente.

Atividade 21 – Produzir história em quadrinhos observando uma seqüência de diálogo com personagem e fala

Orientar os alunos em equipes para a produção de história em quadrinhos, utilizando adequadamente os balões (distribuir para as equipes: livros revistas, canetinhas, tesoura, cola...). Após a conclusão da atividade cada equipe apresenta sua história para a sala ou em outras salas de aula.

Atividade 22 – Melhorar a ortografia

Entregar cópias xerocadas de uma história e pedir a eles, em duplas, discutir e marcar as palavras escritas erradas. Anotar as palavras no quadro-negro, solicitar que façam a correção (pesquisar no dicionário se necessário). No final fazer um debate em que situações podem ser usadas expressões coloquiais e em que momento o recomendável é expressar-se obedecendo à norma culta.

Atividade 23 – Você decide o final da história

O professor distribui a história em quadrinhos xerocada sem o final. O aluno irá desenhar e escrever o texto final da história da qual conhece apenas o início. Pode ser feito de forma individual ou coletiva.

Atividade 24 – Transformar textos narrativos em história em quadrinhos

O professor faz a leitura de uma história e os alunos vão desenhando os fatos narrados aleatoriamente, ou ler trecho por trecho para que façam os desenhos.

Atividade 25 – Conhecendo o HagáQuê

Trabalhar livremente no software para que os alunos se familiarizem com o HagáQuê.

Atividade 26 – Produzir falas

Selecionar no HagáQuê algumas imagens e balões para que escrevam as falas produzidas por eles.

Atividade 27 – Elaborar roteiro de história em quadrinhos

Após trabalhar sobre um determinado tema, os alunos irão elaborar um roteiro para a sua história em quadrinhos e posta-la no software HagáQuê.

Atividade 28 – Divulgação das histórias em quadrinhos

Impressão das histórias produzidas pelos alunos para socializá-las com os demais colegas, comunidade escolar, família...



Fonte: < <http://www.gifmania.com.pt> > Acessado em 26/11/07

6 Referências Bibliográficas

AMARAL, Emília et al. **Português: novas palavras: literatura, gramática, redação.** São Paulo: FTD, 2000. v.único.

BARALDI, Valéria. **Informática aplicada à educação: história em quadrinhos.** Disponível em: <http://www.projeto.org.br/mapas/g4.htm>. Acessado em 13/06/2007

Burburinho – **gibis na sala de aula** – parte 1. Disponível em: <http://www.burburinho.com/20051029.html>. Acessado em 21/07/2007

CAMPEDELLI, S. Y.; SOUZA, J. B. **Português: literatura, produção de texto & gramática.** 3ª ed. São Paulo: Ed. Saraiva, 2001, v.único.

GIFMANIA. Disponível em www.gifmania.com.pt. Acessado em 26/11/2007

Legal - **A história da história em quadrinhos.** Disponível em <http://www.legal.adv.br/zine/hq/hq01.htm>. Acessado em 02/07/2007

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência da Educação. **Diretrizes Curriculares da Educação Especial para a construção de Currículos Inclusivos**. Curitiba: SEED/SUED, 2006.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. Seminário Incentivo à Leitura. **História em quadrinhos**. Docentes: Luciano Lagares de Souza e Antonio Eder Simeão. Faxinal do Céu: SEED, 2001.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. Seminário Incentivo à Leitura. **História em quadrinhos, tiras e charges**. Docente: Antonio Eder Simeão. Faxinal do Céu: SEED, 2002.

PROCÓPIO, Mariana Ramalho. **Chico Bento**: uma análise das práticas rurais e dos valores do campo difundidos pelo personagem de Maurício de Sousa. Disponível em:
<http://www.reposcom.portcom.intercom.org.br/dspace/bitstream/1904/17224/1/RO858-1.pdf>. Acessado em 06/08/2007.

RAMA, A. et al. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 3 ed. São Paulo: Contexto. 2006.

SANTOS, R. E. dos. **A história em quadrinhos na sala de aula**. Disponível em:
http://reposcom.portcom.org.br/dspace/bitstream/1904/4905/1/NP11SANTOS_ROBERTO.pdf. Acessado em 06/09/2007.

SERPA, D.; ALENCAR, M. **As boas lições que aparecem nos gibis**. Revista Nova Escola, São Paulo, p.09-19, abr. 1998.