

Versão Online ISBN 978-85-8015-053-7
Cadernos PDE

VOLUME I

O PROFESSOR PDE E OS DESAFIOS
DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE
Produção Didático-Pedagógica

2009

Unidade Didática

ÁREA: *LÍNGUA PORTUGUESA*

**HISTÓRIAS EM QUADRINHOS:
*UM VALIOSO RECURSO PEDAGÓGICO
EM SALA DE AULA***

PROFESSORA PDE: *MARIA CAROLINA TEXEIRA*

**PROFESSOR ORIENTADOR IES: *ROOSEVELT A. DA
ROCHA JUNIOR***

**CURITIBA
2010**

**SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUPERINTENDÊNCIA DA EDUCAÇÃO
DIRETORIA DE POLÍTICAS E PROGRAMAS EDUCACIONAIS
PROGRAMA DE DESENVOLVIMENTO EDUCACIONAL**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
NÚCLEO REGIONAL DE CURITIBA
ÁRAE: LÍNGUA PORTUGUESA**

MARIA CAROLINA TEXEIRA

**CURITIBA
2010**

Sumário

1 - Introdução.....	5
2 - Unidade Didática.....	7
3 - Síntese da Biografia do autor Maurício Sousa.....	8
Reconhecendo o Gênero Textual HQs.....	8
3.1 - O que são Histórias em Quadrinhos?.....	9
3.2 - Onde surgiram as Histórias em Quadrinhos?	9
3.3 - Você sabia?.....	10
3.4 - Leitura de textos do gênero.....	10
4 - Tiras.....	11
5 - Página semanal.....	11
6 - Seleção de textos do gênero para leitura e análise Lingüístico-Discursiva.....	12
7 - Os Balões.....	13
7.1 - Alguns nomes e funções dos balões.....	13
7.2 - Mais recursos a serem explorados.....	16
8 - Onomatopéias	17
9 - As metáforas Visuais (ou signos cinéticos).....	17
10 - Trabalho com inferência – <i>Atividade oral</i>.....	19
10.1 - Trabalhar a tira completa.....	20

10.2 - Produção: oral e escrita.....	20
11 - Discurso Direto e Indireto nas HQs.....	21
12 - Sugestões de atividades.....	23
12. - Atividades com duas HQs.....	24
13 - Atividades com Onomatopéias	25
14 - Outras atividades com HQs.....	26
15 - Mais sugestões de atividades	27
15.1 - Adequação/inadequação: (preconceito lingüístico).....	27
15.2 - Análise da tira do Chico Bento.....	28
15.3 - Variação Linguística.....	30
15.4 - Variação Situacional.....	30
15.5 - Caracterização das personagens.....	31
15.6 - Produção de sentido/coerência.....	33
16 - Avaliação.....	35
17 - Considerações Finais	35
18 - Referências Bibliográficas.....	36

Introdução

O ensino de Língua Portuguesa que era centrado na gramática tendo como pressupostos teóricos a linguagem como expressão do pensamento ou como comunicação e expressão, passou a ser pensado como discurso enquanto prática social, tendo como objeto de estudo e de ensino o texto, a partir das teorias de Bakhtin e do seu círculo.

A grande preocupação da escola hoje é proporcionar aos alunos uma visão de mundo diferenciada e para isso deve buscar meios para que eles leiam mais e de maneira mais eficaz. Que através da leitura eles se deparem com a diversidade de gêneros textuais por meio de vários temas sejam culturais, sociais ou humanos, os quais podem fazer parte ou não da sua realidade.

A leitura é a base para a educação no mundo contemporâneo, pois propicia-nos vê-lo e interpretá-lo melhor, compreender a sociedade e nela refletir sobre nós mesmos e sobre a vida, além de garantir acesso ao conhecimento sistematizado sendo, portanto, formadora do cidadão crítico, sujeito de sua história.

De acordo com Smole (2001), quanto mais os alunos têm oportunidade de refletir sobre um determinado assunto, falando, escrevendo ou representando, mais eles o compreendem. Assim, a leitura deve possibilitar a compreensão de linguagens de modo que os alunos adquiram autonomia no processo de aprender.

Solé (1998) argumenta que aprender a ler significa aprender a encontrar sentido e interesse na leitura, exercer controle sobre a própria aprendizagem, compreender o que lê, e, para que isso ocorra, é preciso apresentar um modelo de leitor no ambiente escolar: o professor, pois ensinar a ler exige a observação ativa dos alunos e da própria intervenção como requisitos para estabelecer situações didáticas diferenciadas, capazes de se adaptar à diversidade inevitável em sala de aula.

Nessa perspectiva, proporemos atividades didáticas tendo como ponto de partida o gênero textual Histórias em Quadrinhos -enfazando as HQs da Turma da Mônica, do autor Mauricio de Sousa- e que essas práticas levem os

alunos a apropriarem-se da leitura e compreensão das diferentes HQs dentro desse gênero textual.

O Material Didático, apresentado em forma de Unidade Didática, tem como finalidade auxiliar e dar suporte ao professor PDE na implementação do Projeto na escola. Seu objetivo principal é investigar a eficácia da leitura de HQs nas turmas de 5ª série, dando aos alunos oportunidade de ler e entender melhor o gênero em questão e incitar os professores das várias áreas a repensar conceitos e procedimentos metodológicos.

Compreender a importância da leitura é condição primordial para que se promova o aperfeiçoamento do educador enquanto mediador nessa atividade. Espera-se ainda, despertar o interesse particular do professor enquanto leitor para com isso criar caminhos eficientes na formação de leitores assíduos.

Ao trabalhar com HQs na sala de aula pretende-se fazer o aluno perceber os conteúdos temáticos no texto verbal e não verbal que compõem as histórias e conquistar o leitor infanto-juvenil ao mesmo tempo em que se procura mostrar que a leitura das HQs desvenda o mundo e as relações humanas de forma prazerosa não sendo apenas um passatempo.

É por meio dos quadrinhos que a maioria das crianças e dos adolescentes entra em contato com as linguagens plásticas desenhadas e com narrativas, iniciando seu contato com a literatura e adquirindo, assim, o gosto pela leitura. As HQs vêm se consolidando como um importante instrumento de difusão cultural e formação educacional para pessoas de diferentes faixas etárias. Na sala de aula possibilita-nos explorar vários elementos em uma mesma história, desde o uso de gêneros até análise das personagens.

Acreditamos que a concretização da Gibiteca desenvolverá o interesse dos alunos, transformando os conteúdos até então considerados “chatos” numa forma divertida de aprender. Cada indivíduo se comunica de acordo com a esfera social em que está inserido e a integração entre escola e comunidade fará com que possamos divulgar mais o nosso trabalho, uma vez que esta ação não será solitária, mas de forma colaborativa com a intenção de ver transformada a realidade.

Unidade Didática

Material composto por abordagem de uma **única unidade de um mesmo tema**, contendo texto de fundamentação com as respectivas atividades a serem desenvolvidas.



Maurício de Souza, criador das histórias em quadrinhos a Turma da Mônica.

3. Síntese da Biografia do Autor Maurício de Sousa:

Desenhista Paulista, principal criador brasileiro de Histórias em Quadrinhos. Nasceu em Santa Isabel, interior de São Paulo em 27 de outubro de 1935, passou a infância em Mogi das Cruzes. Começou a desenhar ainda criança e se mudou para São Paulo aos 17 anos para tentar uma vaga de desenhista na imprensa da capital.

Em 1954 iniciou trabalho como repórter policial da Folha de São Paulo, função que exerceu por cinco anos, antes de começar a publicar suas tiras no mesmo jornal. As primeiras personagens foram o Capitão Picolé, Franjinha e seu cachorro Bidu. Em 1959, publicou, nas páginas da Folha de São Paulo, uma série de tiras em quadrinhos com o cãozinho Bidu e Franjinha. No início dos anos 60 lançou a Turma da Mônica, com personagens como Cebolinha, Magali e Cascão, inspirados em suas filhas e em lembranças da infância.

Realizou filmes comerciais e de longa-metragem. Criou dois Parques da Mônica, um em São Paulo e outro em Curitiba. Tem seus quadrinhos distribuídos no mundo inteiro principalmente, Estados Unidos, Europa e América Latina. Possui uma empresa onde vários desenhistas executam suas ideias.

Luyten (1987), afirma: *Mauricio de Sousa conseguiu o que nenhum dos outros desenhistas nacionais sequer poderia sonhar: êxito no Brasil e fama mundial.*

Reconhecendo o Gênero Textual “Histórias em Quadrinhos”

Conversar com os alunos sobre as **Histórias em Quadrinhos, fazendo um levantamento sobre tudo aquilo que eles já conhecem do gênero em questão.*

Através desse bate papo o professor vai deixando bem claro todas as características peculiares desse gênero.

3.1 O que são Histórias em Quadrinhos?

As Histórias em Quadrinhos são enredos narrados quadro a quadro. Utilizam duas formas de comunicação: uma visual (*linguagem não verbal*-desenhos) e outra com palavras (*linguagem verbal*- por meio de textos com discurso direto, próprio da língua falada). A linguagem verbal tem o objetivo de narrar histórias dos mais variados gêneros e estilos.

Apresentam características próximas a uma conversação face a face e tem uma grande riqueza de recursos visuais. O desenho e o colorido conseguem traduzir, juntamente com a escrita, o que o autor da história em quadrinhos quer transmitir e nos ajudam a interpretá-la.

É uma sequência de desenhos dispostos em painéis interligados para mostrar humor ou de forma breve uma narrativa, muitas vezes em série, com texto em balões. Também são conhecidas por arte seqüencial. Em geral publicadas no formato de revistas, livros ou em tiras publicadas em revistas e jornais.

Os fatos podem se desenvolver numa tira, numa página ou em duas ou três (revista ou álbum), mas sempre devem ocorrer em mais de uma cena para ser considerada História em Quadrinhos.

3.2 Onde surgiram as Histórias em Quadrinhos?

As Histórias em Quadrinhos surgiram nos Estados Unidos no final do século XIX com o Menino Amarelo (Yellow Kid) criado por Richard Outcault e com a Revolução Industrial o gênero se propagou. Na mesma época em que surgiram as HQs, surgiu também o cinema, mas com finalidade científica, enquanto as HQs ocupam espaços nos jornais, revolucionando o desenho jornalístico e representando um avanço cultural. Esse gênero surgiu com a função de suprir a necessidade de diversão e entretenimento da sociedade de massa.

No Brasil, o italiano Ângelo Agostini é considerado o pioneiro das HQs e a primeira publicação voltada para os quadrinhos no Brasil foi em 1905 com “O Tico-Tico” criado por Renato de Castro e Manuel Bonfim.

3.3 Você Sabia?

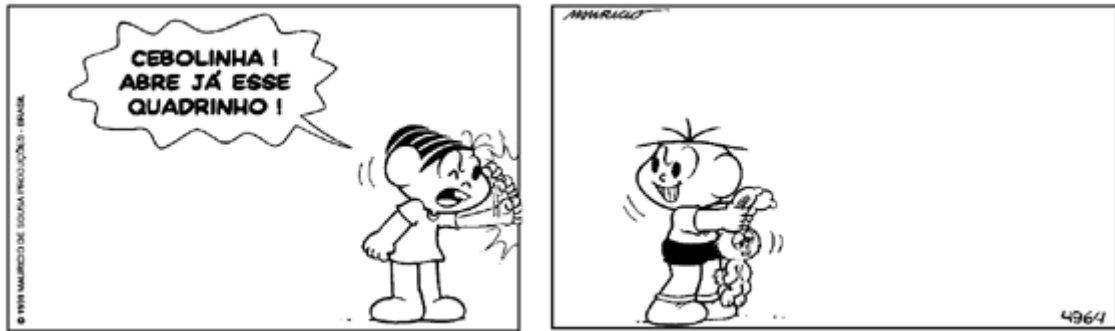
Que os quadrinhos recebem em cada país um nome diferente:

- ❖ nos **ESTADOS UNIDOS - *Comic Strips*** (tiras cômicas)
- ❖ na **FRANÇA – *Bandes Dessinéés*** (bandas ou tiras desenhadas)
- ❖ na **ITÁLIA - *Fumetti*** (fumacinha)
- ❖ na **AMERICA ESPANHOLA - *Historieta***
- ❖ no **JAPÃO - *Mangá***
- ❖ em **PORTUGAL – *História aos Quadrinhos***
- ❖ na **ESPANHA – *Tabeó***
- ❖ no **BRASIL – *Gibi*** – nome de uma revista muito conhecida na década de 30 e 40 e significa “moleque”.

3.4 Leitura de Textos do Gênero:

- ❖ Sugira uma pesquisa que se estenda aos gibis, jornais, revistas, livros didáticos, e internet. Os alunos vão lendo e fazendo anotações sobre tudo o que encontrarem sobre o gênero.
- ❖ Após o tempo estipulado para a pesquisa e leitura, faça um questionamento sobre tudo o que leram. Cada aluno terá um tempo para comentar sobre sua pesquisa.
- ❖ Apresente outros exemplos de HQs, como as tiras, histórias seriadas e jogos disponíveis nos sites www.monica.com.br e <http://monica.com.br/index.htm>.
- ❖ Peça aos alunos que acessem os sites, fazendo a leitura e reconhecendo o gênero em forma de tiras, páginas semanais, história seriada. Nos sites há várias possibilidades, inclusive jogos on-line.

4. Tiras:

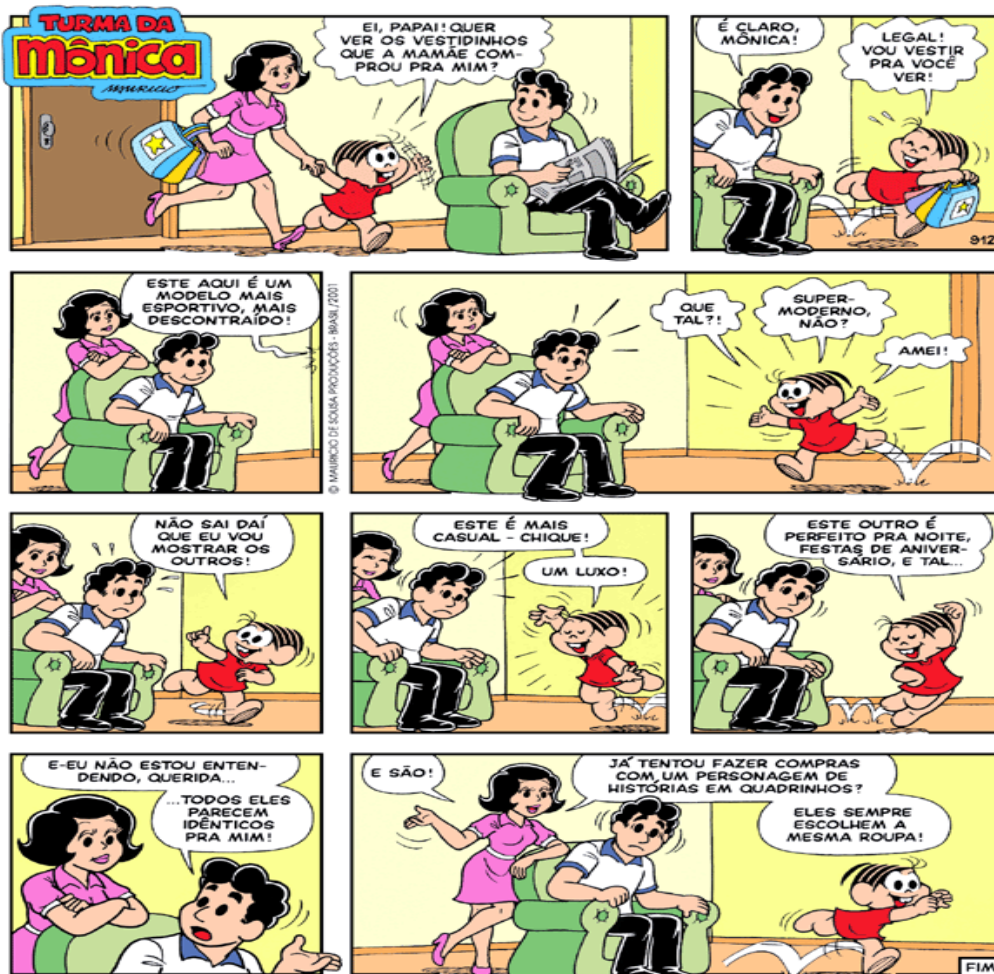


Copyright © 1999 Mauricio de Sousa Produções Ltda. Todos os direitos reservados.

4964

* Tiras são pequenas histórias, contadas em três ou quatro quadrinhos. É praticamente uma História em Quadrinhos só que menor e é publicada em revistas e jornais.

5. Página semanal:



Copyright © 2001 Mauricio de Sousa Produções Ltda. Todos os direitos reservados.

6. Seleção de Textos do Gênero para Leitura e Análise Lingüístico-Discursiva:

As histórias em quadrinhos se organizam em textos curtos, podendo ser selecionado mais de um, pois a há muitas atividades que podem ser trabalhadas com os alunos, desde a ortografia até a sintaxe. Deve ser estabelecido um roteiro, desenvolvendo assim, atividades de leitura, interpretação e análise lingüística.

Observação:

Os exemplos a seguir, são sugestões podendo ser substituídos por outros e também por outras atividades.



Copyright ©1999 Mauricio de Sousa Produções Ltda. Todos os direitos reservados.

Atividades para os alunos:

1. Releia a tira acima e responda:

- Quem é o autor?
- Onde foi publicada?
- Quando foi publicada?
- A quem a tira se destina?
- Qual o objetivo do autor ao escrever essa tira?
- Quem são os personagens da tira? O que você sabe sobre eles?
- O palhaço disse que vai fazer palhaçadas, porque a Mônica chora ao invés de rir?
- O que provoca humor nessa tira?
- Onde são acomodadas as falas das personagens?

- j. Por que os balões do 1º quadrinho são diferentes dos balões do 2º quadrinho? O que expressam cada um?
- k. As palavras do 2º quadrinho estão maiores e são escritas com letras maiúsculas. O que o autor quer mostrar com isso?
- l. A característica do personagem Cebolinha é que fala trocando uma letra por outra. Qual é essa letra?
- m. Reescreva as falas do Cebolinha colocando a letra adequada.

7. Os Balões

Nas HQs, **os balões** fazem parte da ilustração da história. Eles demonstram o tipo de sentimento envolvido nas falas dos personagens. Normalmente tem a forma redonda com um rabicho que indica quem está falando. O texto narrativo é colocado num balão quadrado. O balão não expressa só quem está falando, como pode expressar o humor da pessoa. Um balão pode expressar susto, grito, medo, frieza e até amor (balão em formato de coração).

Dica:

Os alunos podem pesquisar e descobrir os mais variados tipos de balões e criar os seus.

7.1 Alguns nomes e funções dos balões:

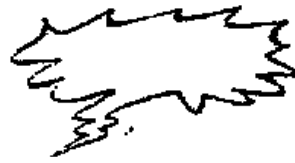
a) Diálogos e Pensamentos:

Os diálogos e pensamentos são representados por balões idênticos. A única diferença é que do balão de diálogo sai um rabo ou seta que se dirige ao personagem a que pertence, enquanto que no pensamento essa seta é formada por pequenos círculos ou borbulhas.



b) Balão de Angústia:

Esse balão representa a voz trêmula de alguém em fim de vida ou que sente muito frio, ou ainda, aterrorizado por um personagem ou acontecimento da história.



c) Balão Elétrico:

Em forma de dentes de serra, pode representar a voz saída de um alto falante ou robô, assim como uma voz ao telefone. Um grito, por sua voz contundente, também pode ser representado com este balão.



d) Balão de Sussurro:

O sussurrar ou a fala em voz são representados em balões com seus contornos pontilhados, que servem também pra representar segredos, confidências, sussurros ou a voz fraca de alguém prestes a morrer.



e) Duplo Balão:

São dois balões unidos por uma junção e servem para indicar que entre um balão e outro o personagem fez uma pausa no diálogo ou mudou de assunto.



Atividades para os alunos:

2. Observe, com muita atenção, a tira abaixo. Desenhe o balão adequado para cada cena e escreva a fala das personagens.



Copyright © 2001 Mauricio de Sousa Produções Ltda. Todos os direitos reservados.

7229

8. Onomatopéias

São signos convencionais que imitam um som com um fonema ou palavra. Ruídos, gritos, canto de animais, sons da natureza, barulho de máquinas e o timbre da voz humana fazem parte das onomatopéias. A maioria delas é originária da língua inglesa. A função básica da onomatopéia numa HQ é **sonorizar a história**, pois, ao ver um quadrinho totalmente preto com apenas a onomatopéia **Pof** desenhada, você irá deduzir que é barulho de jarro quebrado.



9. As Metáforas Visuais (ou signos cinéticos)

São aquelas “fumacinhas” que saem da cabeça de uma personagem para indicar que ela está irada, ou, quando alguém corre muito rápido aparecem vários traços paralelos, demonstrando seu deslocamento. Se estiver apenas caminhando, podem aparecer desenhos de nuvens próximos aos pés. Quando a personagem movimentar a cabeça ou o corpo, em volta dela são desenhadas pequenas linhas levemente curvadas que indicam o movimento. Outro tipo de metáfora bastante comum nas HQs são os pontos de exclamação e interrogação, os quais expressam admiração, indignação ou surpresa de uma personagem.

Essas metáforas são recursos utilizados pelos quadrinhistas para transmitir situações da história sem o uso do texto verbal.

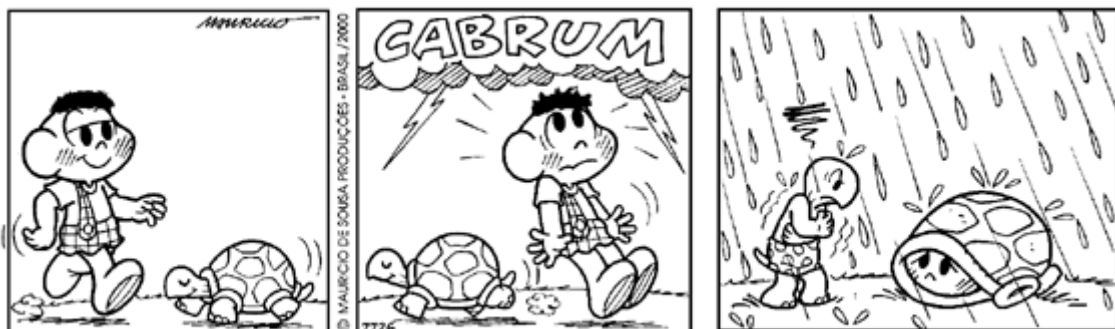


Copyright © 2001 Mauricio de Sousa Produções Ltda. Todos os direitos reservados.

7217

5. Explique o significado das onomatopéias e das metáforas visuais empregadas nos quadrinhos abaixo:

Observe com muita atenção a tira abaixo e depois responda as questões:



Copyright © 2000 Mauricio de Sousa Produções Ltda. Todos os direitos reservados.

7726

- Onde e quando foi publicada a HQs?
- Quem é o autor?
- Para quem foi produzida e com que objetivo?
- Quem é o personagem da tira e por que tem esse nome?
- O que o Cascão está fazendo no primeiro 1º quadrinho? Como chegou a essa conclusão?
- Explique o significado da onomatopéia do 2º quadrinho?
- De onde vem e o que causa o barulho?
- Porque o Cascão muda a expressão facial de um quadrinho para o outro?

- i. Observe a expressão facial do jabuti nos três quadrinhos. Porque elas mudaram de um quadrinho para outro?
- j. Comente a atitude do cascão no último quadrinho:
- k. O que significa a “fumaça” na cabeça do jabuti?
- l. Escreva a palavra que representa o barulho dos pingos de chuva sobre a carapaça do jabuti:

10. Trabalho com inferências – *atividade oral*



Copyright ©1999 Mauricio de Sousa Produções Ltda. Todos os direitos reservados.

6. Atividade oral sobre a tira:

- a. O que você acha que está acontecendo?
- b. De quem pode ser a fala dos balões?
- c. No lugar do Cascão, o que você faria?
- d. Será que conseguimos adivinhar o que ele vai fazer?
- e. Por que nesse quadrinho foi utilizado um balão duplo?

** Só depois de bem discutido e explorado o 1º quadrinho é que veremos como o autor **Maurício de Sousa** terminou a tira. Essa mesma atividade pode ser feita com outras tiras que o professor julgar interessante.*

10.1 Vamos continuar analisando, mas agora a tira completa:



Copyright ©1999 Mauricio de Sousa Produções Ltda. Todos os direitos reservados.

6769

- f. Pelo que observamos na segunda tira, o Cascão obedeceu a sua mãe? Por quê?
- g. Por que ele agiu dessa maneira?
- h. Procure descobrir e desenhe o balão adequado que representa a expressão da mãe.
- i. Escreva como você imagina que a mãe reagiu depois disso.
- j. O representam os “risquinhos” em volta do corpo da mãe e perto dos pés do Cascão?
- k. O autor teve algum objetivo ao escrever essa tira? Qual?
- l. Para que são produzidos esses textos? Qual é o objetivo da maioria deles?

10.2 Produção: *oral e escrita*:

8. Agora os alunos irão comentar a história dos quadrinhos analisados. Num segundo momento irão escrever cada um a sua história e num terceiro momento ler a sua história para toda a classe.

Sugestão:

O professor pede se alguém quer que escreva o seu texto no quadro. Faz um sorteio daqueles textos que os autores (alunos) permitiram. Passa o texto sorteado no quadro da forma que o aluno fez e **trabalha todos os itens possíveis de reestruturação textual** sem fugir da idéia central escrita pelo aluno.

Feito isso peça que eles comparem o antes e o depois dos dois textos.

11. Discurso Direto e Indireto nas HQs:

Ao contar a história, os alunos usaram o discurso indireto, pois eles se tornaram os narradores dos fatos. Essa ocasião pode ser aproveitada para trabalhar o uso do **discurso direto e indireto, a partir do texto do aluno e da tirinha trabalhada.**

Mostrar aos alunos que geralmente as HQs empregam o **discurso direto**, pois quase não há presença do narrador. São os personagens que falam diretamente uns com os outros.

Ex.: “_ Cuidado com os pés sujos, Cascão! Tive o maior trabalho para limpar o chão!”

Na tira não foi preciso o uso de travessão porque as falas estavam nos balões, mas geralmente no texto em prosa a fala do personagem, no **discurso direto**, pode vir disposta em parágrafo e introduzida por travessão ou por aspas. E ainda, acompanhada pela fala do narrador, já que não há imagem para dar maior clareza. Esta pode aparecer antes da fala da personagem, no meio ou no final.

Veja:

1. O Narrador antes da fala do personagem:

A mãe do Cascão disse:

_ Cuidado com os pés sujos, Cascão! Tive o maior trabalho para limpar o chão!

2. O narrador no meio da fala, separado por travessão ou vírgula:

_ Cuidado com os pés sujos, Cascão! – disse a mãe – Tive o maior trabalho para limpar o chão!

3. O narrador depois da fala do personagem, separado por travessão ou vírgula:

_Cuidado com pés sujos, Cascão! Tive o maior trabalho para limpar o chão! – disse a mãe.

No texto que se utiliza do **discurso direto** não há diálogo, o narrador não põe os **personagens** para falar diretamente, mas se faz o intérprete deles, transmitindo ao leitor o que disseram ou pensaram.

Exemplo:

A mãe do Cascão disse para ele tomar cuidado com os pés sujos, **pois ela teve o maior trabalho para limpar o chão.**

Observação:

A diferença entre **discurso direto** e **indireto** é a mudança de emissor. No discurso direto, o emissor é o personagem; no discurso indireto, o emissor é o narrador.

*** Mostre aos alunos que além de acrescentar algumas palavras, os verbos sofrem alterações quando mudamos do discurso direto para o *indireto* (no exemplo acima nas palavras sublinhadas e em negrito).**

Mais sugestões de atividades com HQs que podem ser trabalhadas em sala de aula:



Os alunos poderão aprender com a utilização das HQs nas aulas a: manusear gibis e levantar, preliminar e intuitivamente, características recorrentes no gênero Histórias em Quadrinhos; **conhecer o gênero histórias em quadrinhos: constituição e funcionamento;** **conhecer os personagens** que fazem sucesso nas histórias em quadrinhos infantis; **diferenciar os tipos de balões** que dão voz aos personagens das Histórias em Quadrinhos; **compreender** o significado das onomatopéias; **relacionar** linguagem verbal e não verbal de modo a produzir sentido; **saber** minimamente que a língua comporta tipos de linguagem: **a linguagem verbal** (utiliza a palavra), **a não verbal** (não utiliza a palavra) e **a mista** (presença dos dois tipos anteriores); **saber** que basicamente, para contar uma história é necessário alguém para contar os fatos, personagens que participam dos fatos que, por sua vez, ocorrem em determinado lugar e num tempo Além disso, é necessário **saber** o que contar; **ter noção** que o som pode ser representado graficamente, por exemplo: o som da batida em uma porta de madeira é representado pela **onomatopéia**: “TOC, TOC”.

Os alunos devem, em um primeiro momento, ter contato com as HQs; gibis, quadrinhos recortados de jornais, da internet, etc. Depois de manusearem livremente os gibis e demais suportes, os alunos juntamente com o professor levantarão características comuns nas HQs. O professor anotará as informações no quadro. Nesse momento, os alunos terão liberdade para citar semelhanças entre as histórias.

* O esperado é que eles observem, dentre outras coisas, que as histórias em quadrinhos apresentem basicamente; **narrador, personagens, tempo, espaço e enredo** (claro que esses elementos da narrativa devem ser tratados conforme nível de ensino); quadrinhos alinhados na página sem necessariamente uma quantidade específica; balões para as falas ou pensamentos; palavras que representam barulhos, textos verbais curtos, imagens a cada quadrinho, títulos, nomes dos autores.

Depois de elencadas as semelhanças, o professor então partirá para o trabalho formal do gênero. Escolherá duas histórias em quadrinhos e disponibilizará para toda turma, por meio do recurso mais acessível ao professor. O objetivo é que mostre ao aluno a estrutura das HQs. Esta atividade, com base em um questionário será desenvolvida em duplas:

12.1 Atividade utilizada nas duas histórias em quadrinhos:

- a. Qual é o título das histórias?
- b. Quais os personagens que delas participam?
- c. Apresente as personagens principais das duas histórias.
- d. Quantos quadrinhos compõem a narrativa? Eles são divididos igualmente nas duas histórias?
- e. A leitura dos quadrinhos é sempre feita da esquerda para a direita ou pode ser na ordem que lhe interessar?
- f. Existe alguma palavra que representa algum som? Se sim, qual (is)? O que representam?
- g. Quantos quadrinhos, nas duas histórias contêm palavras? E quantos não contêm?

- h. Os quadrinhos que usam palavras apresentam grandes textos? Por que isso acontece?
- i. Se nos quadrinhos tivesse apenas textos que utilizam palavras, as HQs deixariam de ser assim chamadas? Por quê?
- j. Aparece o nome do autor das HQs analisadas?
- k. Qualquer pessoa pode ler esse tipo de história?
- l. Há uma preferência de leitores para as HQs? Por quê?
- m. Qual assunto (enredo) das duas histórias?
- n. Qual assunto narrado nas histórias você prefere?

- Terminando a atividade, dar-se-á início a correção enfatizando a composição estrutural, temática e estilística (gênero) das HQs;
- Pode-se também utilizar o laboratório de informática. Os alunos serão organizados em duplas e a atividade será a partir da significação dos tipos de balões e as onomatopéias. Para isso eles irão acessar o link:

<http://www.sleideshare.net/qibiteca/oficina-de-quadrinhos-presentation-667792>

Nesse link, eles encontrarão os seguintes tipos de balões: pensamento, sussurro, choro, grito, diálogo ou fala, coletivo e indicador. Em seguida, o professor questionará se há alguma relação entre o tracejado de cada balão e o sentimento ou expressão que ele simboliza. Depois visitarão o link:

<http://wiki.laptop.org/imagens/4/43/tipos-de-bal%C3%B5es.jpg>

E tentarão indicar a que estado de espírito da personagem o balão simboliza.

13. Atividade com onomatopéias:

Acesse o link:

<http://www.diertudo.com.br/quadrinhos/onoma2.gif>

- a. Relacione os sons com a grafia dos balões.
- b. Qual escrita representa os sons das seguintes ações: **escovar os dentes, bater com a cabeça no poste, piscar os olhos, bocejar, etc.**

Observação:

No quadro serão anotadas as onomatopéias citadas pelos alunos e farão um momento de discussão para acertar possíveis erros.

Essa atividade permitirá aos alunos relacionar linguagem verbal e não verbal na produção de sentidos. Por isso, devem ser feitas por meio de questionamentos orais que deverão ser respondidos aleatoriamente pelos alunos.

Outras atividades com HQs:

- Criar **Comunidade** no Orkut com os alunos da turma que adoram **Histórias em Quadrinhos**.

Ex.: Trocas de HQs, comentários, o mais antigo, o atual e outras ideias.

É uma maneira de usar a internet a nosso favor.

- Desenvolver uma campanha favorecendo **a leitura na escola** pedindo aos alunos que construam **HQs –Paraná Digital** – ou uma campanha para manter a escola limpa.
- Acessar o link: www.divertudo.com.br – **como fazer quadrinhos** – é muito interessante, pois mostra os passos para a construção.
- **Outros sites** que os alunos podem navegar, pois lá encontrarão uma gama de atividades e jogos a serem explorados:

www.monica.com.br

<http://www.monica.com.br/comics/seriadas>

Dica:

Ao trabalhar com esse gênero, o professor deve estar ciente dos elementos que envolvem a construção das **HQs** e de como se faz sua análise. O aluno precisa saber que as HQs são muito mais que diversão, poderão ser uma fonte geradora de discussão em sala de aula e o professor; o mediador dessa discussão.

Mais sugestões de atividades:

15.1 Adequação/inadequação: (preconceito lingüístico)

*Nós professores, devemos orientar nossos alunos e fazê-los perceber que, em determinadas situações, é adequado ou inadequado falar ou escrever de maneira mais ou menos formal, mais ou menos próxima à variante culta. Veja que, ao dizermos **adequado** / **inadequado**, evitamos utilizar os conceitos de **certo/errado**, comuns apenas à gramática normativa.*

É comum ouvirmos a expressão do tipo “**Como esse cara é burro! Falatudo errado**”.

O que exatamente entendemos por certo ou errado?

Vários fatores interferem na forma como as pessoas falam: nível de escolaridade, região onde moram etc. São maneiras diferentes de usar a língua. Devemos deixar claro para os alunos que elas são igualmente válidas, nem melhores, nem piores: São apenas diferentes.

Na prática nem sempre é assim. Quem foge à variante culta é visto como pouco instruído, é desprestigiado em determinados contextos sociais. Surge aí o que se convencionou chamar de **preconceito lingüístico**: as pessoas são vistas não como diferentes; Elas são divididas entre as que usam a forma

linguística “correta” e as que a utilizam de maneira “errada”. Há aí a discriminação.

Observação:

O tema é dos mais atuais e também dos mais polêmicos

Partir para a discussão com as seguintes questões:

- a. Por que ocorre o preconceito e como ele se reflete no modo em que usamos a
- b. língua?
- c. Há formas de falar e escrever que são menos valorizadas? Quais?
- d. Uma pessoa, por se expressar bem, é melhor que outra, que não domina tão bem assim a língua?
- e. Nós, estudantes e professores, demonstramos esse tipo de preconceito?

Chico Bento: para a gramática normativa, ele fala “errado”



15.2 Análise da tira do Chico Bento do autor Mauricio de Sousa:

Há dois personagens: o de chapéu, Chico Bento, morador de uma região rural e seu primo, que vive numa zona urbana. Há diferenças visuais dos dois, marcadas principalmente pelo cabelo (arrumado de um; despenteado de

outro) e pelo chapéu de palha, mais comum a quem habita no campo. As diferenças são percebidas na representação da fala dos dois. O primo se expressa de uma maneira mais próxima da norma culta. Chico Bento é apresentado como um típico caipira. Percebe-se isso pela ortografia (“isquisito”; “qui”; “ca ropa di baxo”), que procura reproduzir uma maneira própria da fala.

Dica:

Estimular os alunos para uma discussão com os colegas sobre a tira:

- Primeiramente analisar o desenho e os diálogos;
- O próximo passo seria uma análise dos elementos visuais e textuais;
 - a. Quem é do campo e quem é da cidade? Por quê?
 - b. Por que você chegou a essa conclusão?
 - c. Os diálogos dos dois personagens indicam o quê?

** Nesse ponto, pode-se acrescentar à discussão o conceito de **adequado/inadequado**, em oposição ao de **certo/errado**.*

** Ao final deixar claro que, em determinados contextos, é adequado seguir as regras da norma culta. É o que ocorre numa resposta dissertativa de prova, por exemplo. Em outras situações como num **e-mail** ou num **bilhete**, escrito durante algumas das aulas, pode-se ter uma liberdade maior na escrita.*

Dica:

Os alunos irão listar e justificar os motivos do que se entende por **preconceito lingüístico, adequado/inadequado, certo/errado**.

A discussão termina com a produção de um texto dissertativo ou argumentativo sobre o assunto.

15.3 Variação Lingüística:

A língua varia de diversas maneiras. Há dois séculos, falava-se de forma diferente da de hoje. Um morador do sertão brasileiro se expressa de um jeito bem diverso de uma pessoa que mora num grande centro urbano. Os adolescentes, até por auto-afirmação, tendem a se comunicar de maneira própria, abusando das gírias, diferentemente de como seus pais falam. Na empresa em que trabalhamos falamos de um jeito; em casa, de outro. A própria língua culta, a que segue as regras gramaticais, é vista como uma variante.

Os quadrinhos nos dão muitos exemplos de variação lingüística.

15.4 Variação Situacional:

Observe o quadrinho a seguir:



Observação:

O vendedor se expressa de forma diferente a cada quadrinho: caso de variação lingüística situacional.

Na tira, mais uma criação de Mauricio de Sousa, percebemos que o vendedor se expressa de três maneiras diferentes. No **primeiro quadrinho**, ele procura ser educado. Isso é indicado pela marcação das pausas por meio de reticências. No **segundo quadro** ele “pensa” (com o auxílio de um balão de pensamento) de forma mais determinada (percebemos pela fisionomia da personagem). Certamente é o jeito como fala no seu cotidiano. Essa

impressão é reforçada pelo aspecto visual: seu rosto sugere que pretende “aprontar” alguma. No **terceiro quadro**, sua fala muda: é cheia de adjetivos, superlativos, necessários à caracterização da personagem, enquanto exerce a função de vendedor. É importante destacar que o mesmo vendedor se manifestou de maneiras diversas e que o uso da língua variou conforme o contexto.

O professor amplia o debate com os alunos através do seguinte questionamento:

Como vocês agem em sala de aula, em casa ou falando com alguma autoridade? Da mesma forma?

Dica:

Após a discussão os alunos irão escrever uma carta com o tema livre, a um jornal como a Folha de São Paulo ou O Estado de São Paulo. Depois reescrevem as mesmas construções do texto, agora imaginando que seria endereçada a um adolescente, leitora de uma revista como Capricho.

* Seria a mesma escrita ou o uso da língua iria variar conforme a situação?

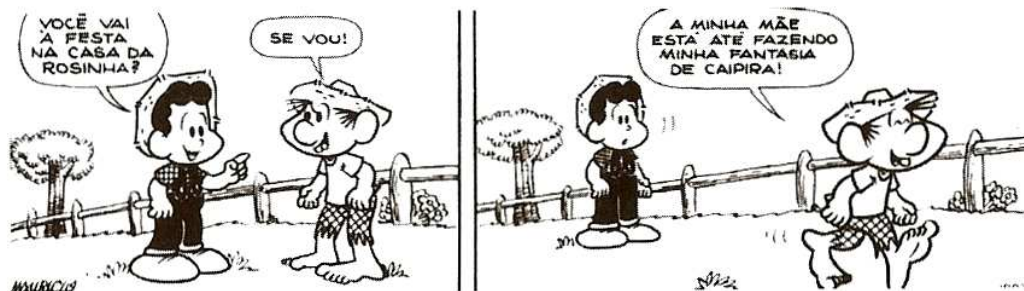
15.5 Caracterização das Personagens:

Na literatura, o autor faz o que quer com as personagens. Ele os torna maus, bons, heróicos, covardes, românticos, sedutores, canalhas, fiéis, traidores. A língua e seu uso apropriado, em especial a escolha das palavras, é fundamental no processo de caracterização dos diálogos das personagens.

Nos quadrinhos a representação da fala nos balões é essencial para consolidar as características da personagem.

Veja:

Uma das primeiras historinhas do Chico Bento



A tira foi retirada de uma coletânea da *Turma da Mônica* do autor Maurício de Sousa, publicada em 1977, a qual reúne quase duas décadas de histórias. Entre elas, as primeiras historinhas do Chico Bento.

Observar como a forma à época, foi feita a representação da fala da personagem.

* Nem parece o mesmo caipira, parece outro personagem, embora visivelmente seja o mesmo. A caracterização está mais próxima da variante culta.

Discuta com seus colegas as seguintes questões:

- a. O que fez com que, em momentos históricos diferentes, houvesse duas variantes?
- b. Qual fala foi mais fiel às características da personagem, por quê?

Observação:

* O próprio aluno irá perceber e justificar quais as marcas lingüísticas que fundamentam a sua conclusão.

* Após a discussão pode-se propor uma dinâmica com outras caracterizações:

-Como falaria um médico, um jornalista, um aluno, um professor, um adolescente?

* Pode-se ampliar o tema da aula para outras formas de linguagem como **literatura, teatro, cinema** e mostrar como é importante o uso adequado

da língua no processo de caracterização de uma personagem, seja ela literária ou não.

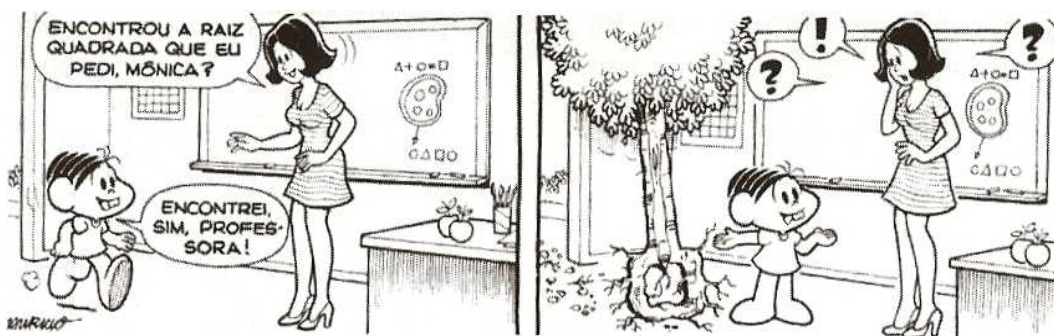
Observação:

Dessa atividade, pode surgir uma ou mais produções de textos narrativos.

15.6 Produção de sentido/coerência:

Nem sempre o que dizemos ou escrevemos é entendido como queremos. Em alguns casos não é intencional. Ou nos expressamos mal ou o ouvinte/leitor não nos ajudou no processo de inteligência. Assim sendo a mensagem ficou comprometida. Há casos em que se sugere uma idéia, mas é outro o sentido pretendido. É o que ocorre nos textos humorísticos, entre os quais fazem parte as piadas e as tiras cômicas, muito interessantes de serem trabalhadas em sala de aula.

Observe a tira:



Nesta tira da Mônica, o efeito humorístico é obtido pela imprevisibilidade do final da narrativa.

Espera-se um desfecho que relacione a tal raiz quadrada a algum cálculo matemático. Seria uma resolução coerente para a narrativa. O efeito de humor reside num final imprevisível, incoerente. O leitor se surpreende (bem como a professora, o que é evidenciado pela exclamação e pelas interrogações) ao ver que a Mônica encontrou uma raiz de árvore no formato quadrado. O autor

da tira induz o leitor a uma leitura e o “traí” no final, propondo uma resolução surpreendente. **O inesperado é a estratégia para gerar o efeito de humor.**

- Podemos abordar o tema de várias maneiras, partindo para o debate em sala, através do desfecho apresentado pelo autor:
 - a – Houve risos?
 - b - O que provocou as risadas?
 - c – O texto proposto pelo autor é coerente ou incoerente?

Observação:

É importante que o aluno consiga descrever as estratégias usadas para obter o efeito de humor.

Sugestão:

- * Essa discussão pode ser ampliada para outras tiras e piadas.
- * Pode-se também ser feito um campeonato de textos humorísticos, selecionados pelos próprios alunos e no final, uma apresentação para toda a sala. Será vencedor o texto que tiver a melhor estratégia para provocar o efeito de humor.

Avaliação

A avaliação pode ser entendida como aquela que auxilia o planejamento de ensino e ao mesmo tempo é um instrumento que revela os diferentes saberes produzidos pelos estudantes.

Deve-se priorizar nas avaliações o processo de aprendizagem e neste contexto insere-se a avaliação diagnóstica, permeada pela observação e verificação do aproveitamento, criatividade, desenvolvimento cognitivo, compreensão da leitura, motivação e auto-estima durante todo o processo de execução do projeto.

Considerações Finais

Muitas são as estratégias metodológicas que podem ser usadas no processo ensino aprendizagem. Esperamos que as atividades propostas nesta Unidade Didática oportunizem professores e alunos a uma reflexão mais ampla sobre a importância das Histórias em Quadrinhos em sala de aula, pois são inúmeras as possibilidades de abordagem que a linguagem do gênero permite. A impressão de que é “leitura para criança” ou que seja algo sem muita importância é substituída por um profundo respeito e pela vontade de se aprofundar no assunto.

Assim sendo, nós professores, estaremos contribuindo positivamente para que os alunos desenvolvam habilidades como o trabalho coletivo, o hábito da leitura, criticidade, criatividade, autonomia no processo de aprendizagem e capacidade de expressão oral e escrita.

Acreditamos que é de suma importância dar significados ao dia a dia em sala de aula e fora dela, fazendo da leitura uma maneira prazerosa e encantadora de adquirir conhecimentos.

Referências Bibliográficas

BAKHTIN, M. **Estética da Criação Verbal**. Trad.Galvão, M.E. 3ª ed. São Paulo: Martins fontes, 2000.

SMOLE, K. C.; DINIZ, M. I. (org.). **Ler, escrever e resolver problemas: habilidades básicas para aprender matemática**. Porto Alegre: Artemed Editora, 2001.

SOLÉ, I. **Estratégias de Leitura**; Trad. Cláudia Schilling. 6ª ed. Porto Alegre, RS; Artemed Editora, 1998.

Dolz, J.; SCHVEUWLY, B. (orgs.). **Gêneros orais e escritos na escola**. Campinas – SP: Mercado de Letras, 2004.

LUYTEN, S. **O que é Histórias em Quadrinhos**. Editora Brasiliense, 1987.

VERGUEIRO, W. **Uso das Histórias em Quadrinhos no ensino**. 3ª ed. São Paulo, Editora Contexto, 2009.

VERGUEIRO, W. **A linguagem dos quadrinhos: uma “alfabetização” necessária**. São Paulo, Editora Contexto, 2009.

RAMOS, P. **Os quadrinhos em aula de Língua Portuguesa**. 3ª ed. São Paulo, 2009.

RAMA, A.; VERGUEIRO, W. (org.). **Como usar Histórias em Quadrinhos na sala de aula**. São Paulo, Contexto, 2004.

LUGLI, V. C. P **Transposição didática das Histórias em Quadrinhos**. Londrina: UEL, 2004 (Trabalho de conclusão de Doutorado).

MENDONÇA, M. R.de S. **Um gênero quadro a quadro: a História em Quadrinhos.** In: DIONÍSIO, A.P.; MACHADO, A. R.; BEZERRA, M. A. (orgs.) **Gêneros textuais & ensino.** 2ª ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2003.

[http://pt.Wikipédia.org/Wiki/Mauricio de Sousa-65k](http://pt.Wikipédia.org/Wiki/Mauricio_de_Sousa-65k)

<http://www.burburinho.com>

<http://www.marel.pro.br/onomat.htm>

<http://www.images.google.com.br>

<http://www.sobrecarga.com.br/node/view/3480>

<http://ww.chinitart.com/bd5.html>

<http://www.monica.com.br>