Versão *On-line* ISBN 978-85-8015-075-9
Cadernos PDE

VOLUME II

OS DESAFIOS DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE NA PERSPECTIVA DO PROFESSOR PDE

Produções Didático-Pedagógicas

2013

PARANÁ
GOVERNO DO ESTADO
Secretaria da Educação

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

PRODUÇÃO DIDÁTICO PEDAGÓGICA

HISTÓRIA EM QUADRINHOS: O ENSINO DE ARTE NA REFLEXÃO SOBRE PROBLEMAS SOCIAIS

VERA LÚCIA CHRIST RAIMUNDI

GUARAPUAVA

2013

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

VERA LÚCIA CHRIST RAIMUNDI

UNIDADE DIDÁTICA

HISTÓRIA EM QUADRINHOS: O ENSINO DE ARTE NA REFLEXÃO SOBRE PROBLEMAS SOCIAIS

A Produção Didático-Pedagógica é uma das atividades propostas ao professor que participa do Programa de Desenvolvimento Educacional – PDE, como estratégia de ação prevista no Projeto de Intervenção Pedagógica na Escola.

Orientadora: Profª Ms. Desirée Paschoal de Melo

.

GUARAPUAVA

2013

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO..... 5

UNIDADE DIDÁTICA - PLANO DE TRABALHO DOCENTE..... 12

MÓDULO 1 – CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS – RELATOS PESSOAIS..... 14

MÓDULO 2 – 1ª ATIVIDADE

HISTÓRIA EM QUADRINHOS – ALCOOLISMO NA ADOLESCÊNCIA.... 17

MÓDULO 2 – 2ª ATIVIDADE

HISTÓRIA EM QUADRINHOS – TRABALHANDO COM A IMAGEM..... 19

MÓDULO 2 – 3ª ATIVIDADE: LEITURA DE HISTÓRIA EM

QUADRINHOS..... 24

MÓDULO 2 – 4ª ATIVIDADE: ALCOOLISMO E SAÚDE..... 32

MÓDULO 3 – 3ª ATIVIDADE: HISTÓRIA EM QUADRINHOS – ROTEIRO,

DIAGAMAÇÃO E COMPOSIÇÃO..... 34

MÓDULO 3 – 4ª ATIVIDADE: EXPOSIÇÃO DAS

PRODUÇÕES..... 37

CONSIDERAÇÕES FINAIS..... 38

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... 39

FICHA PARA CATÁLOGO
PRODUÇÃO DIDÁTICO-PEDAGÓGICA

Título: **HISTÓRIA EM QUADRINHOS; O ENSINO DE ARTE NA REFLEXÃO SOBRE PROBLEMAS SOCIAIS.**	
Autor	Vera Lúcia Christ Raimundi
Disciplina	Arte
Escola de Implementação do projeto	Colégio Estadual Parigot de Souza Ensino fundamental e médio
Município da escola	São Miguel do Iguaçu
Núcleo Reg. de Educação	Foz do Iguaçu-PR
Professora Orientadora	Professora Ms. Desirée Paschoal de Melo
Instituição de Ens. Superior	UNICENTRO- Guarapuava
Relação Interdisciplinar	Está relacionada de forma implícita, principalmente às disciplinas de Ciências e Língua Portuguesa.
Resumo	O Colégio Estadual Parigot de Souza de São Miguel do Iguaçu no Estado do Paraná, por localizar-se próximo à fronteira, propicia para que se desenvolvam hábitos de uso de produtos ilícitos comuns da região, muitos adolescentes facilmente desenvolvem vícios, entre eles o alcoolismo, afetando a formação cidadã dos estudantes. Assim, este estudo busca refletir e colocar em prática alguns pressupostos da metodologia do ensino da arte envolvendo a realidade dos alunos. Para desenvolver a construção de uma identidade cultural, esta unidade didática adota como tema a história em quadrinhos como recurso na abordagem transversal de temas sociais usando recursos lúdicos orientados para a reflexão e diminuição de diferentes agravos causados pela ingestão do álcool. O objetivo da educação em arte é aproximar o aluno da realidade, educando-lhe o olhar e o pensamento crítico, desenvolvendo a capacidade de refletir sobre as problemáticas reais que se apresentam no cotidiano social. Um dos problemas que mais afeta o jovem na atualidade é a dependência, por isso é imperioso que sejam desenvolvidas campanhas de prevenção nas escolas. Esta unidade didática será aplicada durante as aulas de arte na turma do nono ano.
Palavras-chave	História em Quadrinho; o ensino de arte na reflexão de problemas sociais; alcoolismo
Formato do Material Didático	Unidade Didática
Público Alvo	Alunos do 9º ano do Ensino Fundamental

APRESENTAÇÃO

Este plano de Unidade Didática organiza-se em torno da utilização da história em quadrinhos nas aulas de arte, como instrumento de socialização dos conhecimentos, especialmente quando se trata de assuntos polêmicos ou de relevância social.

O objetivo dessa Unidade Didática é, por meio do ensino de arte, abordar de modo lúdico os problemas sociais que atingem a realidade dos educando.

Para esse propósito foi escolhida a linguagem da história em quadrinhos que possibilita de modo mais abrangente propor uma discussão sobre assuntos sérios, de modo lúdico a criativo, além de ser uma proposta interdisciplinar que possibilita uma leitura mais profunda sobre o tema.

A opção pelo uso da história em quadrinhos nas aulas de arte contribui para complementar os assuntos abordados em outras disciplinas firmando opinião sobre assuntos relevantes e que necessitam ser trabalhados pelos alunos. Esse uso é enriquecedor, pois induz à reflexão sobre temas que são debatidos em sala de aula e que não são interiorizados pelos alunos.

Os temas sociais atingem a sensibilidade do aluno e muitas vezes não são bem aceitos por serem considerados como tabus ou por representarem problemas vivenciados pelos mesmos fora do ambiente escolar. Assim, quando se utilizam técnicas de abordagem com história em quadrinhos torna-se possível promover uma nova maneira de encarar tais assuntos sem tornar a aula monótona para ao aluno, além de motivar a construção de conhecimentos.

Entende-se também que a escola é um espaço de reflexão, de manifestação cultural e social, dessa forma pode-se e deve-se explorar a história em quadrinhos e seu caráter interdisciplinar como aquisição de conhecimento. As utilizações possíveis nas mais diversas disciplinas são evidentes, pois as HQs propiciam a diversidade de temas, atendem a diferentes gostos e contribuem para formação de valores e o exercício da cidadania. As atividades podem desenvolver significativamente a leitura e a escrita, de forma lúdica e prazerosa. Assim, Vergueiro (2009, p. 21) confirma que a história em quadrinhos aumenta a motivação dos estudantes para o conteúdo das aulas, aguçando sua curiosidade e desafiando seu senso crítico.

A criação de uma história em quadrinhos envolve a pesquisa e a construção de conhecimentos que podem estar implícitos em outras disciplinas, por exemplo, a relação entre os vícios e o organismo humano requer o conhecimento de ciências, a elaboração de roteiro de texto exige o conhecimento de linguagem e produção de textos, entre outros conhecimentos necessários para manter o aluno em comunicação com o mundo.

Por outro lado, ocorre a valorização da linguagem de comunicação mais atualizada e relacionada à compreensão dos estudantes. Além disso, a utilização de recursos lúdicos torna os assuntos mais acessíveis em relação a abordagem, pois temas sociais dificultam a compreensão e não são isentos de debates e discussões.

A arte, por ser uma maneira de interiorização do conhecimento possibilita ao aluno apresentar por meio da linguagem pictórica os pontos mais sensíveis de sua formação humana. Assim, representar a partir de desenhos em quadrinhos em seqüências que levem à reflexão sobre temas sociais ou polêmicos, pode ser uma maneira de identificar pontos sensíveis a respeito de assuntos que os alunos tenham dificuldade de expressar opinião. O ensino de arte não necessita estar alienado ao conhecimento científico construído na escola, e muito menos deixar de representar os problemas sociais, pois é possível representar tais conhecimentos pelo desenvolvimento da sensibilidade artística do aluno.

A comunicação entre humanos é convencionalmente realizada a partir da linguagem verbal e não verbal (BAKHTIN, 1997). Infere-se dessa afirmação que a comunicação não necessita ser realizada apenas com símbolos alfabéticos, a comunicação pode ser realizada também por imagens.

Desde o início da civilização o homem se comunica a partir de imagens, pois é inerente ao ser humano contar e comunicar suas impressões e pensamentos. Assim, contar histórias, seja oralmente, ou através da escrita ou imagens é uma atividade humana das mais necessárias o que implica em estudar e desenvolver meios de organizar essa cotação, para que toda história esteja provida de sentido e possa ser interpretada pelo que a ouve ou lê. As pinturas rupestres encontradas nas paredes de cavernas são exemplos da necessidade humana de contar ou registrar as suas histórias e conquistas por meio de imagens (BIBE–LUYTEN, 1985).

Atualmente, o desenvolvimento tecnológico trouxe para a sociedade novas maneiras de contar e de tomar conhecimento das histórias. A evolução dos aparelhos telefônicos como o celular contribuiu para que as pessoas se comuniquem em tempo real, transmitindo até imagens fotográficas. Desta forma, é possível perceber que as histórias do cotidiano podem ser criadas expressando fatos sociais, relatos de acontecimentos, protestos e denúncias, ou simplesmente opiniões e necessidade de expressar sentimentos e impressões sobre pessoas e fatos.

A contação de histórias é momento de descontração ou de tensão, dependendo do contexto em que são apresentadas, em muitos momentos as pessoas procuram conhecer histórias, relatos dos fatos e acontecimentos que outras pessoas vivem, isso pode ser representado em filmes, novelas, teatros e até mesmo nas letras das músicas, representando diferentes formas de se contar histórias.

As histórias que são contadas para o deleite e o lazer são formas lúdicas de comunicação, no entanto, essas mesmas histórias podem promover reflexão sobre seu conteúdo exigindo de quem ouve ou assiste um posicionamento crítico reflexivo. É possível promover a reflexão a partir da realização de atividades lúdicas de comunicação e na escola, quando isto acontece, pode gerar uma produção de um texto que venha responder e apresentar suas reflexões sobre assuntos e temas sociais.

> A linguagem oral é a mais antiga representação de comunicação entre as pessoas, portanto, as histórias têm papel respeitável no desenvolvimento das pessoas de todas as idades, especialmente as crianças. Mais que uma linguagem prazerosa e educativa, a ação de contar e ouvir histórias possibilita o resgate da memória cultural e afetiva. (ABRAMOVICH,1991)

Contar histórias é uma arte, pois nos velhos tempos, o povo se reunia ao redor do fogo para se esquentar, alegrar, dialogar, narrar acontecimentos. As pessoas assim reunidas contavam e repetiam histórias, para guardar suas tradições e sua língua. Desta forma, transmitiam a história e o conhecimento acumulado pelas gerações, as crenças, os mitos, os costumes e os valores a serem resguardados pela comunidade. Desde o início do cristianismo, o próprio Cristo, nas pregações, usava a parábola, uma forma narrativa alegórica, uma história, para passar sua mensagem aos homens. Suas palavras iam do concreto ao simbólico e todos as entendiam (PESSOA, 2006).

Contar uma história, além de atividade lúdica porque diverte e ensina ao mesmo tempo facilitando a aprendizagem, amplia a imaginação e ajuda a criança a organizar sua fala, através da coerência e da realidade. O ver, sentir e ouvir são as primeiras disposições na memória das pessoas. Contar histórias é uma experiência de interação. Constitui um relacionamento cordial entre a pessoa que conta e os que ouvem. A interação que se estabelece aproxima os sujeitos e enriquecem o espírito, ao mesmo tempo, contribui na resolução dos problemas e na aceitação das diferenças.

No entanto, é preciso considerar que o exercício de contar histórias possibilita debater importantes aspectos do cotidiano. Contar histórias é também uma forma de ensinar temas éticos e cidadania e de propiciar um mundo imaginário que encanta as pessoas, isso desenvolve a imaginação, a observação, e a linguagem oral e escrita, assim como, o prazer pela arte, a habilidade de dar lógica aos acontecimentos e estimular o interesse pela leitura.

> A arte de contar histórias torna possível a construção da aprendizagem relacionada à competência cognitiva, propiciando elaboração de conceitos, compreendendo atitudes no mundo, e se identificando com papéis sociais. As histórias devem acontecer dentro de um contexto simples e adequado ao entendimento, pois são ferramentas para a comunicação de valores, dão contexto a fatos abstratos, difíceis de serem transmitidos isoladamente. (BUSSATO, 2006)

Segundo BUSSATO (2006, p.9) o professor como contador de histórias, transforma-se em um mediador privilegiado dentro do contexto da educação quando leva o aluno a pesquisa e a novas produções. A história passa a ser reinventada através de um desenho, uma pintura, ou mesmo através de uma fala com enfoque pessoal.

A criatividade do educador precisa ser planejada para que envolva a aprendizagem em seus aspectos mais subjetivos, isso implica em analisar a história descobrindo com antecedência todas as suas possibilidades de uso na construção do conhecimento do aluno. Reconhece-se, então, que não existe um limite para um bom aproveitamento da história em quadrinhos em sala de aula, pois segundo, afirma Vergueiro (2004, p.26) o único limite para o bom aproveitamento das histórias em quadrinhos em sala de aula é a criatividade do professor, isto está relacionado à capacidade que cada um tem em utilizar esse recurso para alcançar outros

objetivos. Este tipo de atividade pode ser considerada também como um entretenimento para os alunos, pois é parte do universo dos meios de comunicação e influencia a formação das crianças e adolescentes.

O aspecto lúdico da história em quadrinhos vem sendo utilizado como ferramenta didática em várias disciplinas, constituindo-se como a união entre as imagens e a escrita, uma vez que estas histórias apresentam personagens e seus diálogos. No entanto, é necessário considerar que o aluno busca representar a sua realidade utilizando os sentidos como elementos de representação dessa realidade. Para Pizarro (2005) os alunos possuem visões do mundo repletas de ações, cores, fantasias que indicam novos valores e padrões de comportamento.

A história em quadrinhos, para ser criada, necessita de um planejamento detalhado, onde se permita prever o material a ser usado, o conteúdo a ser estudado e os objetivos que são estabelecidos para a realização do estudo. Assim, segundo Vergueiro (2004), é necessário selecionar, analisar e questionar a história em quadrinhos reconhecendo os elementos que a constitui, como se organiza a linguagem quadrinizada (balões, sequência ilustrações etc.) para destacar suas características.

Geralmente, os conteúdos que servem como assunto das histórias em quadrinhos são ações do cotidiano dos alunos e problemas reais que a escola necessita trabalhar e desenvolver como valores entre os alunos, estabelecendo uma interpretação crítica do assunto. Pizarro (2005, p. 45) afirma:

> Quando os quadrinhos são utilizados adequadamente permitem reflexão critica, que se constrói pela mediação do professor, devendo ir muito além da simples leitura ou preenchimento de balões em branco com atividade para a escrita.

A história em quadrinhos pode ser utilizada para introduzir um tema, aprofundar um conceito já apresentado, gerar discussão a respeito de um assunto ou para ilustrar uma ideia, pois é um poderoso meio de comunicação, que atinge com muita eficácia em um grande número de consumidores dos mais variados setores da sociedade, por isso é capaz de divulgar valores e questões culturais. A história em quadrinhos pode ser notada como um produto artístico capaz de promover a comunicação estética dentro de uma realidade social. Não existem regras para sua utilização, porém, uma organização deverá existir para que haja um

bom aproveitamento de seu uso no ensino podendo desta forma, atingir o objetivo da aprendizagem (PESSOA, 2006).

> As histórias em quadrinhos trazem consigo uma marca bem forte que é o fato de ser um produto com identidade de cultura de massa. Essa característica traz várias implicações para o seu entendimento, tais como o tipo de relação que mantêm com seu público, seu processo de produção, distribuição e fruição. É a partir desse parâmetro de cultura de massa que os Quadrinhos devem ser compreendidos em nossa sociedade (SILVA, 2002, P.11).

A história em quadrinhos, por ser vinculada no mundo inteiro, traz temáticas que têm condições de serem compreendidas por alunos sem a necessidade de um conhecimento anterior especifico ou familiaridade com o tema, seja ele, o problema cultural, étnico, linguístico ou social. E justamente por serem de caráter globalizado, os quadrinhos permitem o uso e a integração entre as diferentes disciplinas, possibilitando a escola assim realizar um trabalho interdisciplinar com várias habilidades interpretativas (visuais e verbais) (PESSOA, 2006).

A história em quadrinhos se constitui em um importante recurso para o professor desenvolver a habilidade de resolução de problemas, favorecer a apropriação de conceitos, e a atender as características da adolescência (CAMPOS, 2008).

De acordo com as diretrizes curriculares de Arte para o Ensino Fundamental do Paraná, o lúdico deve ser considerado nas estratégias de ensino independente da série e da faixa etária do estudante, adequando encaminhamento, linguagem e recursos utilizados como apoio.

Para o educador de arte, a história em quadrinhos pode ser uma ferramenta pedagógica muito eficaz, capaz de explicar e mostrar aos alunos, de forma divertida e prazerosa a prática de recursos artísticos como perspectiva, anatomia, luz, e sombra, cores e composição. Ao mesmo tempo podem ser utilizadas para introduzir um tema, para aprofundar um conceito já apresentado, para gerar discussão a respeito de um assunto, para ilustrar uma ideia. Não existem regras para sua utilização, porém, uma organização deverá existir para que haja um bom aproveitamento de seu uso no ensino desta forma, atingir o objetivo da aprendizagem (PARANÁ/DCE, 2008).

A história em quadrinhos pode ser utilizada em sala de aula não apenas para explicar elementos das artes plásticas; mas também como exercício prático, uma oportunidade de discutir e praticar o processo criativo. Portanto, para isso é preciso

que os alunos dominem os elementos que compõem a história em quadrinhos. Um componente importante das mesmas é que cada quadrinho tem que trazer em si uma densidade muito grande de informações, para que o leitor compreenda o que o autor está tentando passar como mensagem. Essas informações todas devem estar presentes na imagem e no texto formando um conjunto harmonioso e não enfadonho. Há que haver uma complementaridade entre imagem e texto, para que aquele monte de desenhos e palavras, separados entre si por quadros, faça sentido, e passe, para quem lê, a emoção que pretendida (PALHARES, 2008, p.06).

Para realizar e concretizar a intervenção pedagógica, se estabeleceu como tema o alcoolismo, visando refletir sobre este problema social de maneira crítica, criando histórias em quadrinhos. Para tanto, se organiza a seguir a unidade didática, estabelecendo e criando um plano de trabalho docente.

UNIDADE DIDÁTICA
PLANO DE TRABALHO DOCENTE

ORIENTAÇÕES METODOLÓGICAS

Nesta Unidade Didática será abordado o processo de criação da história em quadrinhos na discussão e reflexão sobre o problema do alcoolismo, no entanto o professor proponente poderá abordar outro problema social coerente com seu contexto.

Como metodologias para alcançar o objetivo serão abordadas, simultaneamente, a discussão sobre o tema alcoolismo e a discussão da linguagem escolhida, de forma que o aluno possa refletir sobre os problemas sociais apresentados a partir experimentação dos elementos e fundamentos da história em quadrinhos. Acredita-se que abordar o tema e a linguagem história em quadrinhos possibilita a criação do espaço lúdico, rico de reflexão.

Esta Unidade Didática é divida em três módulos sequenciais, sendo que o primeiro tem como objetivo inserir de maneira lúdica ao aluno uma forma de expressar livremente seus problemas contando suas histórias. O Módulo II apresenta conceitos relacionados ao tema reflexão sobre o uso do álcool na adolescência. O Módulo lll apresenta a criação artística de história em quadrinhos, a qual contribuirá para refletir a situação problemática, elaborando novos conceitos a partir da criação de personagens e histórias que levarão as mensagens dos alunos sobre os conhecimentos adquiridos. Estes módulos apresentam uma estrutura que possibilita visualizar objetivos, sugestões de encaminhamentos no processo metodológico e avaliação.

No entanto é necessário ressaltar que esta unidade didática é um roteiro estrutural extremamente aberto, onde são apresentadas sugestões de atividades e de encaminhamentos. Cabe a cada professor apresentar o material de investigação científica de acordo com a realidade cultural de sua comunidade escolar.

Espera-se que essa unidade didática com a utilização de história em quadrinhos no ensino de arte possa contribuir na reflexão sobre problemas sociais como o alcoolismo na adolescência. Durante o desenvolvimento da unidade didática

será possível que os professores da rede estadual de ensino do Paraná compreendam como o material didático pode ser utilizado.

MÓDULO 1 – CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS – RELATOS PESSOAIS
Tempo estimado: 3 horas-aula **Conteúdo: A comunicação oral – Contação de histórias** **Objetivo: Estimular uma nova visão de criatividade e produção de história** **Materiais necessários: cartolinas, pincéis atômicos, objetos pessoais trazidos pelos alunos, laboratório de informática.**

O primeiro módulo tem como objetivo inserir de maneira lúdica ao aluno uma forma de expressar livremente seus problemas sociais contando suas histórias, estimulados e com uma nova visão de criatividade.

Para atingir o objetivo proposto apresentamos uma atividade de Contação de Histórias através de relatos pessoais com a proposta - feira de trocas poéticas - como atividade lúdica que tem o objetivo de estimular por meio de intervenção urbana a troca de vivências, olhares, perspectivas e poesias individuais e coletivas. A partir desta atividade os alunos serão estimulados ao desejo de conhecer, construir e colaborar para um processo de transformação.

A intervenção urbana é um tipo de manifestação artística geralmente realizada em áreas centrais das cidades. Consiste em uma interação com um espaço público onde trabalhos são notados como uma experiência estética que procura produzir novas maneiras de perceber o cenário urbano e criar relações afetivas com a cidade que não a da objetividade funcional que se aplica no dia-a-dia. A intervenção urbana tem ligações com a arte conceitual e geralmente inclui uma performance. (ANDRÉ, 2011)

Segundo Professor Mestre Diego Elias Baffi, o objetivo principal das intervenções urbanas é realizar trocas poéticas sobre os problemas sociais que atingem a individualidade dos alunos, por algum objeto com histórias das pessoas que se permitem realizar essa troca não mercantil. Cada um dos interventores também oferece uma troca oral, através de contar histórias, desabafos, na qual não e necessário somente ter objetos para realizar essa troca.

A atividade deste módulo será realizada a partir da obra do Professor Mestre Diego Elias utilizando as intervenções urbanas como uma maneira de realizar trocas poéticas envolvendo problemas sociais e contação de histórias

.

FEIRA DE TROCAS POÉTICAS

Dinâmica da aula: Convidar os alunos a trazerem objetos pessoais, (almofada, cadeira, tapete, lençol, doces, banco, cadeira, chimarrão para montar o cenário da dinâmica), a fim de criar um ambiente acolhedor com características pessoais de cada aluno, onde serão realizadas trocas de contação de histórias.

1ª etapa: Para iniciar esta atividade os alunos terão contato com a intervenção urbana do artista Professor Mestre Diego Elias Baffi. Deverão utilizar o laboratório de informática da escola e serão orientados para acessar as obras do artista que retratam várias formas de intervenção urbana que estão no seguintes endereços eletrônicos;

quandonde.wordpress.com/2013/03/Page/2/

marco/2013/Quandonde/Página2-WordPress.com

quandonde.wordpress.com/categoria/intervenções/Page/3/

2ª etapa: Separar os alunos em duplas; cada dupla elabora uma frase em um cartaz, que estimule a realização da troca de contação de histórias, como um convite às pessoas para participarem da intervenção, contando suas histórias sobre seus problemas sociais, acordo envolvendo o alcoolismo na adolescência, como exemplo; Troco uma história por um chimarrão, troco uma guloseima por uma história peculiar, troco uma história triste por um sorriso, troco uma história marcante por um carinho, troco uma história secreta por um abraço, troco uma história por uma palavra amiga.

3 ª etapa: Convidar os alunos a irem a uma praça pública ou ao pátio da escola para montar o cenário com os objetos pessoais trazidos e expor os cartazes com as frases elaboradas.

4º etapa: Após montar os cenários das trocas com os objetos trazidos, determinar o tempo para o acontecimento das mesmas (tempo uma hora-aula) Os

demais alunos da turma serão convidados para participar e interagir, vivenciando assim as trocas poéticas.

5ª etapa: Após a realização da intervenção, será feito o convite aos alunos para que façam uma roda de conversa, onde serão incentivados a relatar suas experiências, sensações que tiveram ao participar da dinâmica realizando o seguinte questionamento:

- O que você sentiu ao participar da feira de trocas poéticas?
- Você gostou de ser o ouvinte ou o orador?
- De que maneira esta dinâmica contribuiu para uma reflexão interior dos problemas socais?
- O que você refletiu e aprendeu com estas experiências?

RESULTADO ESPERADO:

Com a realização da atividade proposta Contação de Histórias - Relatos pessoais, através da feira de trocas poéticas deve ser avaliado se os alunos aprenderam de maneira lúdica a se expressarem livremente relatando, refletindo seus problemas sociais. O objetivo é fazer com que os alunos percebam a importância da contação de histórias, o modo como a troca de relatos nos auxilia a identificar as experiências em comum e, desta forma, a refletir a partir da vivência do outro. Perceber que aprendemos quando falamos, porém, aprendemos muito mais quando ouvimos.

MÓDULO 2 – 1ª ATIVIDADE HISTÓRIA EM QUADRINHOS – ALCOOLISMO NA ADOLESCÊNCIA
Número de horas: 4 horas-aula **Conteúdo: A relação do consumo de álcool e os acidentes de transito** **Objetivo: Identificar as opiniões dos alunos a respeito da bebida e direção.** **Material necessário: TV pendrive, cartolinas, pincéis atômicos, lápis de cor, lápis de escrever e réguas.**

Neste momento da 1ª atividade do modulo 2 ocorrerá a apresentação do tema alcoolismo por meio do recurso audiovisual. Trata de um vídeo que apresenta situações envolvendo acidentes provocados pelo excesso do uso do álcool. Neste vídeo os alunos serão sensibilizados sobre este problema social que afeta tantas famílias. A intenção é a de despertar a curiosidade, o interesse e o desejo de pesquisa nos alunos sobre o tema abordado - Alcoolismo.

Dinâmica:

1ª etapa: Passar o vídeo “Bebida e Direção”. O vídeo pode ser encontrado no seguinte link:
http://br.youtube.com/watch?v=k0O7qx-2w-4&feature=PlayList&p=A3BDB72C354D6525&playnext=1&index=23

2ª etapa: Após assistir ao vídeo será promovido um debate sobre como o álcool interfere no organismo, causando o relaxamento e sedação, levando o individuo alcoolizado a ter a coragem de fazer coisas que uma pessoa em seu estado normal não faria. Através do seguinte questionamento:O que você refletiu ao assistir o vídeo“Bebida e Direção”***?***.Quais são as interferências do uso do álcool no organismo humano***?***. Quais são as conseqüências que o ser humano pode sofrer ao estar sobre o efeito do uso de álcool***?***.

3ª etapa: Solicitar, após a discussão, que a turma se divida em grupos de 4 alunos e produzam em um cartaz o desenho com uma cena apresentada em

história em quadrinhos com situações-respostas sobre o seguinte questionamento: ***"O que fariam no caso de descobrir que, ao sair de uma festa com seus amigos, aquele que fosse dirigir tivesse bebido muita cerveja?"***

4ª etapa: Reuni-los em plenária para a apresentação dos cartazes com as situações-respostas de todos os grupos.

5ª etapa: Por meio de uma cena de história em quadrinhos apresentada em cartazes será avaliado se os alunos compreenderam a importância de refletir sobre as decisões tomadas diante das mais variadas situações envolvendo o uso abusivo do álcool e suas conseqüências e como a linguagem da história em quadrinhos possibilita a discussão e reflexão sobre o tema.

RESULTADO ESPERADO:

Sensibilização por parte dos alunos com relação aos efeitos do álcool no organismo e a responsabilidade com sua vida e a de terceiros, a partir do vídeo assistido e da produção de cartazes.

MÓDULO 2 – 2ª ATIVIDADE HISTÓRIA EM QUADRINHOS – TRABALHANDO COM A IMAGEM
Tempo Estimado: 6 horas-aula **Conteúdo: Desenvolver a criticidade na leitura e interpretação de imagem** **Objetivo: Interpretar a imagem** **Material necessário: Papel pardo, pincel atômico e a imagem para ser projetada em telão com o uso do data-show ou na TV pendrive.**

Nesta 2ª atividade do módulo 2 abordaremos a leitura e interpretação de imagem como forma de introduzir a construção de História em Quadrinhos envolvendo o tema alcoolismo.

TRABALHANDO COM IMAGEM

As histórias em quadrinhos são histórias contadas em quadros por meio de uma sequência de desenhos e diálogos. Entretanto, a história pode, às vezes, não estar acompanhada de texto, sendo suficiente a imagem para comunicar o que se deseja, como se pode observar na obra do artista plástico Douglas Colombelli, série Metáfora, 2007 (figura;1). Porém, na maioria das histórias são utilizadas duas linguagens, o texto e a imagem.

A história em quadrinhos também é leitura lúdica pela junção das imagens com conteúdos dos textos, possibilitando uma melhor compreensão do assunto narrado. Almeida expressa que:

> [...] a educação lúdica integra uma teoria profunda e uma prática atuante. Seus objetivos, além de explicar as relações múltiplas do ser humano em seu contexto histórico, social, cultural, psicológico, enfatizam a libertação das relações pessoais, técnicas para as relações reflexivas, criadoras, inteligentes, socializadoras, fazendo do ato de educar um compromisso consciente intencional, de esforço, sem perder o caráter de prazer, de satisfação individual e modificador de sociedade (1998, p. 31-32).

A construção de conhecimentos de maneira alegre e descontraída certamente faz o aluno aprender melhor e com prazer. Segundo Almeida (1998), o ludismo não

é uma tendência contemporânea, uma vez que toda criança em qualquer época da história inicia a suas relações sociais a partir de brincadeiras, o que significa que está uma condição inata ao ser humano.

INTERPRETAÇÃO DE IMAGENS: interpretação de imagens acontece através da leitura de reproduções levadas para a sala de aula e de originais em exposições. É necessário criar situações de contato com a arte, indicando o significado da pintura ou do desenho no contexto em que foram produzidos e incentivando a busca do sentido deles nos dias de hoje.

DINÂMICA: Neste momento será exposta na TV pendrive uma imagem como uma situação de aprendizagem e de descoberta ao mesmo tempo, ou seja, o professor promoverá uma leitura criativa dando informações sobre as imagens sem se antecipar às colocações dos alunos esse é o momento de pensar refletir e sentir.

Figura 1: Obra do artista plástico Douglas Colombelli, série Metáfora, 2007.

A escolha desta obra foi realizada pela mesma levar à reflexão dos problemas sociais, neste caso, o alcoolismo e como o mesmo transforma a vida das pessoas.

> Este é o jogo, é a brincadeira: ter o que é homem e ser outra espécie, assumir relações humanas e compará-las com situações naturais dos outros animais, misturar, diluir as ações e reconstruir, editando estas imagens em novos formatos, representando uma reflexão do nosso cotidiano e do nosso lugar no mundo (COLOMBELLI, 2007).

A interpretação de imagens acontece através da leitura de reproduções levadas para a sala de aula e de originais em exposições. É necessário criar situações de contato com a arte, indicando o significado da pintura ou do desenho no contexto em que foram produzidos e incentivando a busca do sentido deles nos dias.

DESENVOLVIMENTO

1ª etapa: Apresentar aos alunos a imagem, convidando-os a passear os olhos livremente pela imagem artística. Em seguida, propor uma conversa, em que eles digam o que mais lhes chamou a atenção na obra, anotando as palavras-chaves mais significativas num painel.

2ª etapa: Formar duplas e pedir para que façam a descrição da obra, anotando no caderno todos os elementos que percebem na figura. Circule pela classe incentivando os alunos a dizer tudo o que estão vendo - o corpo volumoso do animal, os grandes chifres as orelhas e os olhos que parecem vazios. O animal está em pé, no centro da imagem fitando o leitor, rodeado por formas verticais e volumosas. Socialize os elementos mais importantes no painel, embaixo do título "descrição".

3ª etapa: Iniciar a etapa de análise pedindo que os alunos verifiquem as relações entre os planos e respondam os seguintes questionamentos: O que será o plano convexo de cores claras? E o plano côncavo, o que representa? E os volumes verticais? Qual é a figura principal da pintura? Qual o significado da imagem do animal? A que tipo de valores ou ideias ao lobo costuma ser associado? Por que ele foi pintado ao lado do homem? Onde ele está? E por que os olhos e o corpo do lobo e do homem têm aquela forma e aquela cor? Anotar novamente as principais contribuições, dessa vez sob o título "análise".

4ª etapa: Realizar um pequeno debate para explorar a interpretação do quadro. Nessa fase, entram em cena emoções, referências pessoais e visões de mundo. Favorecer a conversa lançando algumas questões: Quais sentimentos ao perceber a imagem expressa? Quais aspectos de sua vida se relacionam a ela? Qual sua opinião sobre a obra? As respostas dos alunos serão consideradas como hipóteses que serão confrontadas com informações do alcoolismo.

5ª etapa: Para ampliar o conhecimento da produção artística a turma fará a investigação do contexto de produção da pintura, citando a artista, a obra e o ano em que ela obra foi produzida. Os alunos serão convidados a entrar no seguinte site para conhecer outros trabalhos do artista:
http://www.marcovirtual.com.br/03_expo/expo2007/2temporada/douglas.html

6ª etapa: Como forma de avaliação, solicitar que os alunos realizem a atividade de acordo com as seguintes orientações:

Caro aluno, você já observou que é possível contar historia só por meio de imagens. Neste exercício, a proposta é que, em uma atividade individual, você **reproduza** a imagem artística estudada e, a partir dela, **elabore** duas cenas de história em quadrinhos relacionada com a interpretação da obra estudada.É importante que ao desenvolver essa atividade você:

Crie: objetos, roupas e planos, expressando situações diferentes.

Utilize: apenas a imagem para transmitir essa comunicação.

Exponha: a produção juntamente com as demais**.**

Aprecie e **identifique:** a situação em que cada figura se encontra. Externe sua opinião oralmente.

RESULTADO ESPERADO:

Após a realização da atividade interpretação de imagem que ocorreu através da leitura da obra do artista plástico Douglas Colombelli, Série Metáfora, 2007, os alunos deverão ser capazes de analisar, produzir, elaborar, criar, apreciar e interpretar obras artísticas bem como suas próprias produções. O aluno deverá perceber que a imagem é uma linguagem não-verbal que se comunica por meio de elementos visuais, como as linhas, as texturas, as cores e as formas.

MÓDULO 2 – 3ª ATIVIDADE LEITURA DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS
Número de horas: 2 horas-aula **Conteúdo: A relação do consumo de álcool representada nas histórias em quadrinhos.** **Objetivo: Ampliar a leitura das histórias em quadrinhos que discutam problemas sociais, como por exemplo, o alcoolismo.** **Material necessário: revistas da Turma da Mônica Jovem e a Turma da Tina, objetos pessoais trazidos pelos alunos (almofadas, lençóis, toalhas)**

Neste momento da 3ª atividade do modulo 2, com o objetivo de ampliar a leitura das histórias em quadrinhos que discutam problemas sociais, como por exemplo, o alcoolismo, será realizada a atividade de leituras das Histórias em Quadrinhos da Turma da Mônica Jovem: Na prevenção do uso do álcool, que aborda situações do cotidiano dos alunos envolvendo este problema social.

DINÂMICA: Será disponibilizada a revista com a História em Quadrinhos da Turma da Mônica Jovem: Na prevenção do uso do álcool para cada aluno. Será solicitado aos alunos para que tragam para esta aula almofadas, toalhas, pois os mesmos farão a leitura individual da história em quadrinhos no pátio da escola, na grama, na sombra de árvores, proporcionando um ambiente confortável e agradável de leitura.

Reconhecendo que a melhor maneira de fazer com que os alunos obtenham benefícios é através da leitura, esta atividade disponibiliza-se aos alunos as revistas com a história em quadrinhos da Turma da Mônica Jovem: Na prevenção do uso do álcool. Estes materiais pedagógicos foram especialmente elaborados a partir de conceitos e modelos fundamentados em conhecimentos técnico-científicos, com linguagem acessível e de forma lúdica, para tratar de um tema complexo e que ainda carrega muitos estigmas e preconceitos.

O acesso a este material aconteceu quando a professora PDE, autora desta unidade didática, participou do Curso “Diga Sim à Vida”, através da Secretaria

Nacional de Políticas sobre Drogas, do Ministério da Justiça, para os educadores de todo o Brasil. Este projeto, desenvolvido em parceria com Mauricio de Sousa Produções, trabalhou o tema da prevenção do uso de drogas no ambiente escolar por meio dos personagens da Turma da Mônica.

A revista está disponível no site:
http://www.digasimavida.icict.fiocruz.br/moodle/course/

AVALIAÇÃO: Como estratégia de avaliação após a leitura em uma grande roda os alunos farão a discussão das histórias, expressando suas opiniões.

RESULTADO ESPERADO:

Ao termino dessa atividade deverá perceber como a linguagem da história em quadrinhos como a forte influência ao consumo do uso de álcool, principalmente no público adolescente.

MÓDULO 2 – 4ª ATIVIDADE ALCOOLISMO E SAÚDE
Número de horas: 5 horas-aula **Conteúdo: Desenvolvimento das etapas da história em quadrinhos.** **Objetivo: Debater sobre o problema social do alcoolismo** **Materiais necessários: folhas de sulfite, lápis de escrever, lápis de cor, canetinha preta.**

Nesta 4ª atividade do módulo 2 será realizada uma discussão sobre o que os especialistas dizem sobre o álcool na adolescência e saber qual a opinião dos alunos , se concordam com eles. Com essas informações o aluno poderá perceber a existência de outras visões e explicações para as situações ligadas ao alcoolismo, e, de outro lado, a comparar esse conhecimento com o seu, para usá-lo para melhor interpretar, refletir as situações que envolvem o consumo de bebidas alcoólicas.

Às vezes alguns jovens não têm consciência sobre as armadilhas que são feitas para prendê-los nas redes da escravidão. Muito mais fácil dominar uma pessoa alcoolizada ou drogada e conseqüentemente, viciada. O ser humano nesta situação perde a capacidade de escolha e a vida é sempre feita de escolhas. Se optarmos pelo caminho errado, com certeza iremos sofrer as conseqüências, na maioria das vezes, muito duras e depois não adianta reclamar. E o que os dominadores querem É isso, pessoas fracas, excelentes consumistas e que não cobram nada. O jovem é o alvo, pelas características da sua fase de vida, de muita gente mal intencionada que só visa lucros e não se preocupa com a desgraça dos outros. Por isso, tantas propagandas consideradas maravilhosas, com gente bonita e aparentemente feliz, só dirigidas aos jovens. E muitos não percebem isso. Faltam a eles, na maioria das vezes, conhecimento, criticidade e sabedoria para definir o que é bom para a sua vida e o que não é. (CASATTI e BADOCH, 2008.)

DINÂMICA: Neste momento será apresentado o vídeo: ***Qual é a boa?*** Este vídeo apresenta a história de um personagem chamado Marcílio, que devido à necessidade de ser aceito por seus novos colegas e à falta de amigos na nova cidade, ficou exposto e vulnerável ao consumo de drogas. Apesar de não gostar de

beber, ficou mobilizado pelo convite de curtir uma cerveja em um contexto de sedução exercido por Suzane e pela possibilidade de conhecer amigas dela. Ao mesmo tempo, ficou interessado pelo convite do colega para beber e, sobretudo, para se enturmar com a galera. Nesse momento, aparece uma terceira alternativa: sua mãe vem convidá-lo para um passeio em companhia de Mainá - outra nova colega. Para a decepção de Suzane e Nonato, Marcilio optou pelo programa com a família que, por sua vez, soube como oportunizar sua inserção na nova cidade ao convidar Mainá para sair com eles.

O vídeo pode se encontra no endereço: http://educadores.senad.gov.br

Após o vídeo - Qual é a boa? - solicitar que a turma se divida em quartetos refletindo, analisando e discutindo. Depois do debate, produzam uma história em quadrinhos com atividades que possam fazer para ter em momentos de diversão, mas sem a presença do álcool.

Como estratégia de avaliação, após a produção da atividade os alunos, sentados em círculo, socializarão para o grande grupo as histórias em quadrinhos produzidas pelos quartetos.

RESULTADO ESPERADO:

Nesta etapa ressalta-se a importância e influência dos meios de comunicação e da linguagem conativa sobre os indivíduos, principalmente de crianças e adolescentes em fase de afirmação social e reconhecimento. O aluno deverá ser capaz de perceber as más e boas influências e tomar decisões que não afetarão negativamente suas vidas e de outras pessoas.

MÓDULO 3 – 1ª ATIVIDADE HISTÓRIA EM QUADRINHOS
Número de horas: 4 horas-aula **Conteúdo: Fundamentos de criação da história em quadrinhos.** **Objetivo: Conhecer os fundamentos da história em quadrinhos.** **Material necessário: TV pendrive ou data show, folhas de sulfite, cartolinas, canetinhas coloridas, lápis de cor, lápis de escrever, pincel atômico**

O módulo 3 será composto de três etapas. Nesta 1ª atividade do módulo serão apresentadas para os alunos as etapas para a criação de uma história em quadrinhos através de aulas expositivas e dialogadas com a utilização do recurso *Power point* e conforme necessário o professor fará comentários explicativos. As etapas serão apresentadas para os alunos de forma expositiva/dialogada para que ao mesmo tempo em que estarão recebendo informações, possam esclarecer possíveis dúvidas.

Durante esta atividade serão utilizadas diversas estratégias de leitura, que permitam ao aluno no interpretar compreender com slaids apresentados e retomadas de questionamentos relacionados ao vídeo assistido: “Bebida e Direção”, bem como atividades lúdicas, leituras específicas e a interpretação da imagem da série Metáforas da Condição Humana, 2007, do artista plástico Douglas Colombelli.

FUNDAMENTOS PARA A CRIAÇÃO DE UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Dinâmica: Para que a compreensão da linguagem da história em quadrinhos seja ampliada, é preciso conhecer os elementos que formam este repertório. Os principais elementos da historia em quadrinhos são: balão, requadro, onomatopéias, linhas cinéticas, metáfora visual, cores, personagens e cenários.

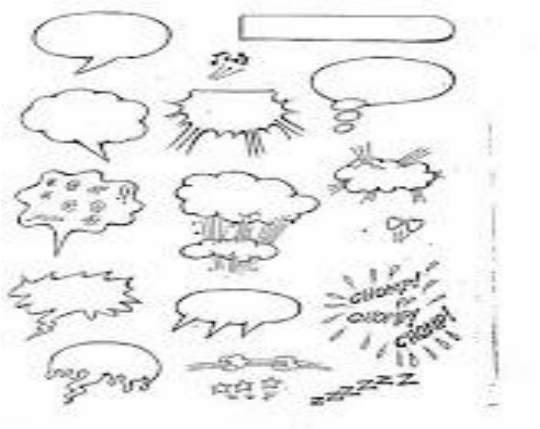
Os balões são convenções gráficas onde são inseridos a fala ou pensamento do personagem. Geralmente são indicados por um contorno-linha que o envolvem, podendo haver variações, dependendo do contexto da história.

Entre os elementos que entram na composição dos quadrinhos, dando-lhes muito dinamismo, destacam-se os balões. Em sua forma tradicional, o balão indica a fala coloquial entre os personagens em tempo presente. Ele também expressa

sentimentos variados, como raiva, medo ou alegria, relacionados dentro do tema alcoolismo.

BALÕES

Criados especificamente para as histórias em quadrinhos (HQs),neles são escritos os pensamentos e as falas dos personagens. O desenho deles é bem variado, mas em geral os de fala possuem uma seta em direção ao personagem falante.



DINÂMICA: Após observar e reconhecer vários tipos de balões em uma folha de sulfite, utilizando sua criatividade, crie balões que representem efeitos visuais e comunicativos que estão relacionados ao problema do uso do álcool: Exemplo: **Balão-berro, balão-transmissão, balão-cochicho, balão-nuvem, balão-grito, balão choroso, etc**

As atividades serão fixadas em forma de painel na sala para que todos os alunos observem as criações realizadas pelos colegas.

CENÁRIOS

É nos cenários que as ações dos personagens acontecem. Há dois tipos de cenários, os internos (dentro de residências e outros prédios) e os externos (a rua, o espaço sideral, o céu)

DINÂMICA: Ao observar cenários internos (dentro das residências e outros prédios) e os cenários externos (rua, espaço sideral, céu) elabore em duplas dois cenários diferentes utilizando sua criatividade e imaginação. Os cenários deverão representar uma cena que envolva situações onde acontece a embriaguez (cena internas de baladas, bares, famílias com pessoas alcoolizadas)

ONOMATOPÉIAS: As onomatopéias, assim como os balões, dão vida às HQs de uma forma dinâmica, pois o ruído, nos quadrinhos, mais do que sonoro, é visual, porque diante do papel em branco, os desenhistas estão sempre à procura de novas expressões gráficas. O efeito de um —*buum!* ou de um —*crash!* (CIRNE, 1970, p. 23) são sempre expressivos. Embora sejam outros elementos exclusivos da linguagem das HQs, as onomatopéias são passíveis de criação livre.

Podemos observar no quadro abaixo algumas das situações citadas:

BUUM!!! (explosão)

CRI_CRI!! (grilo)

TOC-TOC! (batendo à porta)

TIC-TAC! (bater do relógio)

POW !!! (objeto batendo)

VRRRUUUMMMM...(carro acelerando

Vejamos como esses sons aqui representados por palavras ficam quando desenhados:

DINÂMICA: Depois de apresentar as onomatopéias para os alunos, os mesmos serão orientados para que em duplas criem em forma de cartaz cenas mostrando pessoas e situações envolvendo a ingestão do álcool.

No término da atividade como momento de diversão e ludicidade as duplas apresentarão as onomatopéias para o grande grupo. Os alunos, em forma de jogo, tentarão descobrir o que o som representa. Após identificar a onomatopeia, a turma será incentivada a reproduzir o som, imitando a dupla. Os cartazes serão expostos na sala, em forma de painel.

PERSONAGENS

São eles que conduzem os enredos. Os personagens têm vontades, dramas, conflitos, ironias. É por meio de suas falas e ações que as histórias são contadas.

QUADROS

Eles delimitam o enquadramento das cenas de uma HQ. Podem ser variáveis em tamanho e formato, de acordo com a necessidade da cena a ser desenhada.

RECORDATÓRIOS

É um tipo de balão usado especificamente para a narração. Não possui seta em direção à personagem. Exemplos:

"Enquanto isso..." e "No dia seguinte..."

DINÂMICA: Após estudar sobre personagens, quadros e recordatórios, desenhe personagens com traços simples. Esses personagens poderão ser infantis, jovens ou adultos, masculinos ou femininos e que lembrem pessoas alcoolizadas ou envolvidas em diversas situações com uso do álcool.

Em uma folha de papel sulfite, desenhe seis quadrinhos, lado a lado. Escolha uma palavra que se repetirá nos seis quadros. Crie expressões para o rosto de seu personagem em diferentes situações, dando sentido ao texto. Cuide para que cada expressão seja imediatamente reconhecida dentro do tema abordado alcoolismo.

AVALIAÇÃO: Como estratégia de avaliação, os alunos realizarão a exposição do trabalho juntamente com seus colegas. Durante a exposição serão observadas as diferentes situações, soluções representadas nas histórias em quadrinhos que foram encontradas pelos alunos.

RESULTADO ESPERADO:

Após essa atividade, espera-se que o aluno consiga distinguir as principais etapas e fundamentos que compõem a formação de uma história em quadrinhos, e consiga fazer a interelação com as situações constrangedoras envolvendo os comportamentos de pessoas alcoolizadas.

MÓDULO 3 – 2ª ATIVIDADE HISTÓRIA EM QUADRINHOS – ROTEIRO, DIAGAMAÇÃO E COMPOSIÇÃO
Número de horas: 6 horas-aula **Conteúdo: Desenvolvimento das etapas da história em quadrinhos.** **Objetivo: Construir uma história em quadrinhos por meio de etapas.** **Materiais necessários: folhas de sulfite, lápis de escrever, lápis de cor, canetinha preta.**

Neste momento da 2ª atividade do módulo 3, será trabalhado com os alunos basicamente as três etapas da história em quadrinhos envolvendo o problema social proposto, ou seja, o alcoolismo.

Os alunos terão como subsidio para esta etapa os vídeos “Bebida e Direção,” Qual é a boa e a História em Quadrinhos da Turma da Mônica Jovem: Na prevenção do uso do álcool, ambos apresentados no Módulo 2.

DINÂMICA:

1. ROTEIRO: Pedir aos alunos para criarem personagens inseridos em uma história, com diálogos. Na lista de características dos personagens você deve incluir: nome, idade, aspecto físico, estilo das roupas, vícios, virtudes, personalidade, onde mora, com quem, o que deseja, seu maior sonho, profissão, relacionando com o vídeo “Bebida e Direção”e o vídeo Qual é a Boa.

Desenhar os personagens e pintá-los antes de fazer os quadrinhos.

2. DIAGRAMAÇÃO: é a disposição e o formato dos quadrinhos. “Diagramar” é decidir a forma e o tamanho dos quadrinhos, lembrando que um pode ser o dobro do tamanho dos outros.

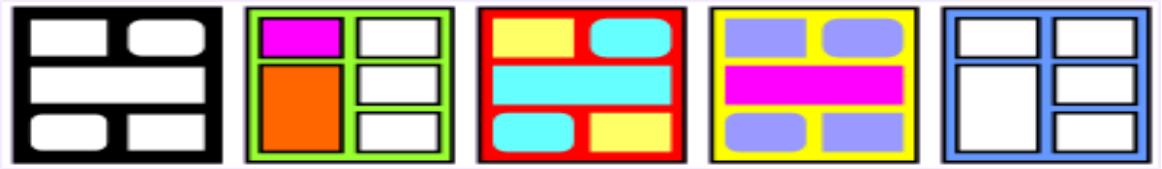
Obs. Para fazer cada quadrinho, comece pelo texto (balões dos personagens). Depois faça os desenhos.

Veja quantos quadrinhos sua história inteira vai ter. Aí tente descobrir de quantas páginas ela precisa. Exemplo: 12 quadrinhos: 2 páginas ou seja 6 quadrinhos em cada uma.

Dividindo uma folha de sulfite ao meio, faça uma CAPA na primeira página, deixe a história na segunda e terceira, coloque seu nome e série na quarta, a última.

Outra sugestão:

Se quiser, faça os quadrinhos em papéis já recortados e depois cole-os numa folha preta, deixando espaços iguais entre eles. Em vez de preta, escolha a cor que preferir, sempre contrastando com a dos quadrinhos para ficar legal.



3. <u>COMPOSIÇÃO:</u> a composição é a parte da história em quadrinhos que inclui:

- **TÍTULO:** Que deve ser colocado sempre no início da história.
- **DESENHO:** Toda parte que inclui o cenário, os personagens, as onomatopéias, os balões, o contorno dos quadrinhos.
- **LETRAS:** Sempre escrever nos balões em <u>LETRAS DE FORMA</u> e <u>MAIÚSCULAS</u>. Não esqueça de sempre escrever as falas dos personagens antes de desenhar os balões.
- **ARTE FINAL**: contornar os quadrinhos com canetinha preta, cobrir os traços dos desenhos com a canetinha preta, escolher as cores de fundo dos quadrinhos, as cores do cenário.

AVALIAÇÃO: A avaliação desta etapa acontecerá através da elaboração das atividades propostas como o desenho dos personagens, a construção dos quadrinhos e sua composição.

RESULTADO ESPERADO:

Após esta atividade espera-se que os alunos entendam os procedimentos de composição gráfica da história em quadrinhos, saibam como montá-la e distribuí-la no papel. Além disso, estabeleçam o conteúdo assimilado nos materiais de apoio apresentados.

MÓDULO 3 – 3ª ATIVIDADE EXPOSIÇÃO DAS PRODUÇÕES
Número de horas: 4 horas-aula **Conteúdo: Exposição das produções** **Objetivos: Apresentar as histórias em quadrinhos para a comunidade escolar. A exposição poderá será realizada no saguão ou outro local apropriado**.

Finalizando a unidade didática, os alunos terão a oportunidade de esclarecer dúvidas, refletir sobre seus hábitos e repensar alguns conceitos sobre os efeitos do alcoolismo na vida das pessoas. De acordo com Barbosa (2009), história em quadrinho é mais do que simples mediadoras de informação, às quais caberiam as tarefas de facilitar o aprendizado e a apreensão de conceitos.

As histórias em quadrinhos produzidas na 3ª parte do módulo 3 serão montadas em forma de painel e afixado no saguão da escola, sendo apresentados pelos seus autores.

Neste momento os alunos apresentarão à comunidade escolar suas produções para que as mesmas possam ser avaliadas e, assim, os avanços em relação aos conceitos relacionados ao alcoolismo utilizando a história em quadrinhos possam ser percebidos.

A avaliação é uma etapa do desenvolvimento do processo educacional. O conhecimento teórico e prático adquirido da espontaneidade a desenvoltura na solução de problemas, socialização bem como as argumentações, criticas e o processo de construção da história em quadrinhos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao propor a utilização do plano de Unidade Didática, organizado em torno da utilização da história em quadrinhos nas aulas de arte, teremos o objetivo de realizar a socialização dos conhecimentos, de forma lúdica, primordialmente sobre o assunto abordado: alcoolismo.

A linguagem da História em Quadrinhos possibilitará, de modo mais abrangente uma discussão sobre um assunto sério e preocupante envolvendo os problemas sociais como o alcoolismo, além da proposta interdisciplinar.

A opção pelo uso das Histórias em Quadrinhos nas aulas de arte contribuirá para complementar os assuntos abordados em outras disciplinas, firmando opinião sobre assuntos relevantes e que necessitavam ser trabalhados pelos alunos, interiorizando-os.

A criação artística de história em quadrinhos contribui ainda para reverter à situação problemática do alcoolismo na adolescência a partir de novos conceitos e da criação de personagens que levarão as mensagens dos alunos sobre os conhecimentos adquiridos.

A história em quadrinhos possibilita momentos de descontração e, ao mesmo tempo, de curiosidade, com relação à maneira como são montadas em todas as suas etapas. Com a produção deste trabalho busca-se refletir e colocar em prática alguns pressupostos da metodologia do ensino de arte envolvendo a realidade dos alunos, compreendendo a problemática do uso de álcool na adolescência, além disso, os recursos didáticos utilizados, neste caso a história em quadrinhos, são orientados para a prevenção e diminuição do uso de álcool, para que, a partir de uma atitude reflexiva os alunos possam compreender a importância de refletir sobre as decisões tomadas diante das mais variadas situações.

Assim, esta Unidade Didática poderá ser utilizada por outros professores da rede estadual de ensino do Paraná (SEED) como uma eficaz ferramenta pedagógica e divertida ao mesmo tempo. Não há educação e aprendizagem sem sujeito da educação e da aprendizagem, pois segundo Paulo Freire (1996), “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção e construção”

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABRAMOVICH, Fanny. Literatura Infantil: Gostosuras e Bobices. 2 ed. São Paulo: Scipione, 1991.

ANDRE, CARMINDA MENDES. **Teatro e resistência** Anais do XXVI Simpósio Nacional de História – ANPUH • São Paulo, julho 2011

AZEVEDO, Juan – **Como fazer história em quadrinhos**. São Paulo global 1990.

BAFFI, Diego Elias. **O Palhaço Itinerante e o Espaço Público como Zona de Experiência.** Anais do V Congresso ABRACE, Criação e Reflexão crítica, Belo Horizonte, UFMG, 2008.

BARBOSA, Ana Mae T.B. **A imagem no Ensino de Arte**; anos oitenta e novos tempos. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1994.

_____ **Arte e Educação no Brasil**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1978.

_____ **Arte/Educação Contemporânea:** Consonâncias Internacionais. São Paulo: Cortez, 2005.

BUSSATO, Cleo. **A arte de contar histórias no século XXI.** Rio de Janeiro, Ed. Vozes, 2006.

CAMPOS, l.m.l; BORTOLOTO, T.M.; FELICIO, A.K.C. **A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem.** 2008.. Disponível em: <http://www.unesp.br/ Acesso em 30 de abril 2013.

PALHARES, Marjory Cristiane. **Cadernos PDE**. Paraná; 2008. Acesso em 10 de abril de 2013. Disponível em:

PESSOA, Alberto Ricardo. **Quadrinhos na Educação**: Uma Proposta Didática na Educação Básica/ Dissertação de mestrado. São Paulo: UNESP, 2006.

PIZARRO, M. V. História em Quadrinhos: **a Turma da Mônica como recurso didático à prática pedagógica do professor da 3ª série do ensino fundamental**.(Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" – Bauru). 2005. Disponível em: http://aveb.univap.br/ . Acesso em abril de 2013

QUELLA GUYOT, Dider. **A História em Quadrinhos 50 palavras.** São Paulo: Loyola, 1994

SECRETARIA ESTADUAL DA EDUCAÇÃO DO PARANÁ. **Diretrizes Curriculares da Educação Básica. ARTE**. Paraná, 2008.

SILVA, Nadilson Manoel da. **Fantasias e cotidiano nas histórias em quadrinhos** – São Paulo: Annablume; Fortaleza: Secult, 2002

SECRETARIA NACIONAL DE POLITICAS SOBRE DROGAS. SENAD.**Revista em quadrinhos-Turma da Monica Jovem na Prevenção do uso de álcool e outras drogas**.Disponível em http://educadores.senad.gov.br/index_arquivos/Apresentacao_Projeto.pdf

VERGUEIRO, Valdomiro. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2004.