

Versão Online ISBN 978-85-8015-079-7
Cadernos PDE

VOLUME II

OS DESAFIOS DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE
NA PERSPECTIVA DO PROFESSOR PDE
Produções Didático-Pedagógicas

2014



SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO – SEED
SUPERINTENDENCIA DA EDUCAÇÃO – SUED

DIRETORIA DE POLÍTICAS E PROGRAMAS EDUCACIONAIS - DPPE
PROGRAMA DE DESENVOLVIMENTO EDUCACIONAL – PDE

Ficha para identificação de Produção Didático-pedagógica

Título: O USO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA AULA DE LÍNGUA PORTUGUESA	
Autor: ELISSANDRA ELIZA CALIXTO DUTRA	
Disciplina/Área:	Língua Portuguesa
Escola de Implementação do Projeto e sua localização:	Colégio Estadual Maria Francisca de Souza E.F.M PR.
Município da escola:	Barra do Jacaré
Núcleo Regional de Educação:	Jacarezinho
Professora Orientadora:	Ms.Vera Maria Ramos Pinto.
Instituição de Ensino Superior:	IES: UENP – Jacarezinho Paraná
Relação Interdisciplinar:	Artes
Resumo:	O objetivo dessa produção didático - pedagógica é apresentar proposta de Sequência Didática para o trabalho com o gênero textual História em Quadrinhos (HQ), nas aulas de Língua Portuguesa, a fim de despertar no aluno o prazer pela leitura, possibilitando o desenvolvimento de competências que visem torná-lo leitor e produtor competente de textos. Por meio da linguagem verbal e não verbal, pode-se estimular a criatividade e a fantasia e as HQs podem tornar o hábito de ler uma maneira prazerosa.
Palavras-chave:	Gênero Textual; HQ; Sequência Didática; Leitura.
Formato do Material Didático:	Unidade Didática.
Público:	Alunos do 8º ano.

INTRODUÇÃO

Nesta Unidade Didática apresentamos proposta de Sequência Didática para o trabalho com o gênero textual História em Quadrinhos (HQ), nas aulas de Língua Portuguesa, a fim de despertar no aluno o prazer pela leitura, possibilitando o desenvolvimento de competências que visem torná-lo leitor e produtor competente de textos.

Por meio do gênero HQs e de tiras de HQ (consideradas subtipos de HQ), também, daremos enfoque ao estudo das figuras de linguagem, conteúdo programático do 8º ano do ensino fundamental e um dos recursos linguísticos bastante usado nas HQ, juntamente com a linguagem não verbal, como a metáfora visual.

A opção por este gênero de texto surgiu da necessidade de tornar as aulas mais atrativas e agradáveis e, sobretudo, por ser um gênero multimodal, usa a linguagem verbal e não verbal, bem conhecido e de grande aceitação entre jovens e adolescentes, que faz parte da realidade dos alunos.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA

GÊNERO HQ

ETAPA I

APRESENTAÇÃO DA SITUAÇÃO

Nessa etapa, os alunos serão informados sobre realização do projeto coletivo com o gênero História em Quadrinhos (HQ). É o momento de conversar com eles sobre as HQ, de fazer um levantamento do que sabem sobre esse gênero textual:

- Perguntar aos alunos se eles sabem o que é uma HQ;
- Onde são publicadas as HQ;
- Quais HQ já leram;
- Se na escola há gibis para eles lerem HQ;
- Quais HQ mais gostam de ler;
- Quais são os personagens de HQ preferidos etc.
- Perguntar para os alunos se eles conhecem alguns quadrinistas famosos.

- Falar sobre Maurício de Souza, autor da Turma da Mônica, e Ziraldo, autor do Menino Maluquinho, por exemplo.

Depois desse primeiro momento de interação sobre o projeto, continuar explicando os objetivos pretendidos com o desenvolvimento das atividades, a finalidade a ser atingida: cada aluno terá sua melhor produção escrita, uma HQ, escolhida para compor um livro, em forma de gibi

Feita a apresentação, iniciam-se as atividades de reconhecimento do gênero. Para tanto, distribuir aos alunos uma HQ para iniciar o reconhecimento do gênero, de suas características composicionais, de estilo, para depois serem realizadas atividades de leitura, interpretação de HQ, como também de atividades que envolvem o ensino das figuras de linguagem, que é o foco da SD.

OBS: Professor, se a escola tiver gibis disponíveis na biblioteca, levar para a sala de aula e distribuir para os alunos para que eles possam ter contato com várias HQs.

RECONHECIMENTO DO GÊNERO TEXTUAL HQ

A História em Quadrinhos, também chamada de HQ, é uma narrativa visual que, normalmente, expressa a língua oral e apresenta um enredo rápido, empregando somente imagem ou associando palavra e imagem. Ou seja, apresenta uma linguagem mista, linguagem verbal e não verbal.

Tem como função básica o entretenimento, embora em algumas ocasiões veicule uma informação como forma de alertar a população para problemas polêmicos, como é o caso de campanhas comunitárias relacionadas à área da saúde, fatores ligados ao trânsito, consumo de água e energia, dentre outros.

Uma HQ é composta por quatro ou mais quadros, conhecidos também por vinhetas, que têm a função de delimitar, de separar os espaços entre as diferentes imagens.

As falas são indicadas, em geral, por meio de balões, estabelecendo-se uma comunicação mais imediata entre os personagens e o leitor, já que o texto é incorporado à imagem.

Assim, é de fundamental importância que haja uma efetiva interação entre o leitor e o discurso, associando-o a elementos icônicos (imagens) e ao texto (elementos linguísticos), por se tratar de uma comunicação mais imediata.

A localização dos balões – indica a ordem em que sucedem as falas (de cima para baixo, da direita para a esquerda).

Contorno dos balões – A forma como são criados representam a postura assumida pelos personagens:



Em linha contínua (fala pronunciada em tom normal)

Linhas interrompidas (fala sussurrada)

zigzagueada (representam um grito, um personagem falando alto, ou o som de um rádio ou televisão).

Algumas funções dos balões:

Balão dos Diálogos e pensamentos: Tanto os diálogos como os personagens são representados em balões idênticos. A única diferença é que a 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.

Balão da Angústia: O balão de angústia representa a voz, trêmula de alguém enfim de vida ou que sente, muito frio, ou ainda, aterrorizado por um personagem ou acontecimento da história.

Balão Elétrico: Esse balão, 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 ser uma voz contundente, também pode ser representado com este balão.

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

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

Disponível: <http://www.chinitarte.com/bd5.htm> Acesso: 25/set/2014.

Professor: Outros recursos importantíssimos para serem explorados são as onomatopeias e as metáforas visuais (ou signos cinéticos).

Onomatopeias: São signos convencionais que imitam um som com um fonema ou palavra, ruídos, gritos, canto de animais, sons da natureza, barulho das máquinas, o timbre da voz humana fazem parte do universo das onomatopeias. A maioria delas é originária da língua inglesa.

A função básica da onomatopeia numa HQ é sonorizar a história, pois, ao ver um quadrinho totalmente preto com apenas a onomatopeia **Bang** desenhada, imediatamente, pode-se deduzir que um tiro de revólver foi disparado, por exemplo.



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

<http://turmadamonica.uol.com.br/quadrinhos>

Metáforas visuais (ou signos cinéticos) são aquelas “fumacinhas” que saem da cabeça de um personagem para indicar que ele está muito irritado, ou, quando alguém corre muito rápido aparecem vários traços paralelos, demonstrando seu deslocamento. Se estiver apenas caminhando, pode aparecer desenho de nuvens próximo aos pés. Quando o personagem movimentada a cabeça ou o corpo, em volta dele 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 um personagem. Essas metáforas são recursos utilizados pelos quadrinistas para transmitir situações da história sem o uso do texto verbal.

Texto adaptado de: <http://www.sobrecarga.com.br/node/view/3480>, <http://chinitarte.com/bd5.html>, www.burburinho.com/20020602.html



Dentro do balão do pensamento do Cebolinha, o autor se vale de figuras para direcionar a interpretação do leitor para xingamentos. Outro fator metafórico são as estrelas que saem da cabeça do personagem, indicando que ele acaba de apanhar da Mônica.

Breve histórico das histórias em quadrinhos

As HQs surgiram no final do século XIX e, graças à Revolução Industrial, é que esse gênero se propagou. Na mesma época em que surgem as HQs, aparece, também, o cinema, mas com finalidade científica, enquanto as histórias em quadrinhos 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 massas. No Brasil, as primeiras HQs chegaram no início do século XX.

Entre os mais famosos quadrinistas estão: Quino (argentino que criou a personagem Mafalda), Maurício de Souza (criador da turma da Mônica), Ziraldo (criador da turma do Pererê e do Menino Maluquinho).

Fonte: AMOP. Sequência Didática – Caderno Pedagógico 2, 2007. Cascavel: Assoeste. Costa Hübner, T. da C.(Org.).

Curiosidade sobre as HQ

As Histórias em Quadrinhos têm um nome diferente em cada país. Nos Estados Unidos, são chamados *comic strips* (tiras cômicas); na França, *bandes dessinées* (bandas ou tiras desenhadas); na Itália, *fumetti*, nome que faz referência aos balões que saem da boca das personagens, indicando sua fala; na América espanhola, *historieta*; no Japão, *mangá*; em Portugal, *história aos quadrinhos*; na Espanha, *tebeó*.

No Brasil, toda revista em quadrinhos chama-se **gibi**. O nome pegou porque, em 1938, no Rio de Janeiro, foi lançada uma revista em forma de quadrinhos que tinha esse nome e fez o maior sucesso entre crianças e adolescentes. A palavra **gibi** caiu na boca do povo e virou sinônimo de revista de história em quadrinhos. O significado mais antigo de **gibi** é "moleque".

Fonte:<http://drigomesj.blogspot.com.br/2013/11/historinha-em-quadrinhos-com-6-ano.html>

Biografia de Maurício de Sousa

Mauricio de Sousa (1935) é cartunista brasileiro. Criou a "Turma da Mônica", e vários outros personagens de história em quadrinhos. É membro da Academia Paulista de Letras, ocupando a cadeira nº24.

Mauricio de Sousa (1935) nasceu em Santa Isabel, São Paulo, no dia 27 de outubro de 1935. Filho do poeta e barbeiro Antônio Mauricio de Souza e da poetisa Petronilha Araújo de Sousa. Começou a desenhar ilustrações para pequenos jornais de Mogi da Cruzes, interior de São Paulo. Conseguiu emprego como repórter policial no jornal Folha da Manhã, onde alternou com a atividade de desenhista.

Em 1959, começou a desenhar histórias em quadrinhos. Seu primeiro desenho foi de Bidu e seu dono Franjinha. Em 1963, junto com a jornalista Lenita Miranda de Figueiredo, criou a Folhinha de São Paulo. Nesse mesmo ano criou a personagem "Mônica". Outros personagens vieram a fazer parte da "Turma da Mônica": Cascão, Cebolinha, e Magali. A grande curiosidade é que Mônica e Magali são nomes das filhas do cartunista. Em 1987 passa a ilustrar o suplemento infantil, recém criado na Folha de São Paulo, o Estadinho.

Vários outros personagens foram criados ao longo de sua carreira. Os quadrinhos de Mauricio de Sousa possuem repercussão internacional, e é praticamente o mais bem sucedido cartunista do Brasil, possuindo uma empresa responsável pela publicação de seus trabalhos, a Mauricio de Sousa Produções. A partir dos anos 70, seus quadrinhos foram lançados pela Editora Abril, passando a ter os direitos transferidos para a Editora Globo nos anos 80. No dia 13 de maio de 2001, Mauricio de Sousa tomou posse na Academia Paulista de Letras, ocupando a cadeira nº24.

Seus quadrinhos foram adaptados para a televisão, para o cinema e para os videogames. Seus personagens foram licenciados para vários produtos. Em 2007, o cartunista foi homenageado pela escola de Samba Unidos do Peruche com o enredo "Com Maurício de Sousa a Unidos do Peruche abre alas, abre livros, abre mentes e faz sonhar".

Em 2008, foi lançada a versão adolescente dos personagens Magali, Cebolinha, Mônica e Cascão, com características diferentes da versão

tradicional infantil. Mauricio de Sousa trabalha com suas filhas Mônica, Marina e Magali em sua empresa.

Fonte: http://www.e-biografias.net/mauricio_de_sousa/

Biografia de Ziraldo

Ziraldo nasceu em Caratinga, Minas Gerais em 24 de outubro de 1932. Em 2004 Ziraldo ganhou, com o livro Flicts, o prêmio internacional Hans Christian Andersen. Sua arte gráfica também pode ser identificada em logotipos, ilustrações, cartazes do Ministério da Educação, camisetas e símbolos de campanhas públicas ou privadas.

Artista desde pequeno gostava de desenhar e de ler Monteiro Lobato, Viriato Correia, Clemente Luz, e as revistas em quadrinhos da época. A carreira de Ziraldo começou com colaborações mensais na revista "Era Uma Vez...". Em 1954 começou a trabalhar no jornal "A Folha de Minas", com uma página de humor. Em 1957, publicou seus trabalhos na revista "A Cigarra" e, posteriormente, em "O Cruzeiro". Em 1963, começou colaborar para o "Jornal do Brasil". Trabalhou também nas revistas "Visão" e "Fair play".

Como artista gráfico, Ziraldo fez cartazes para inúmeros filmes do cinema brasileiro. Nos anos 60, seus cartuns e charges políticas começaram a aparecer na revista "O Cruzeiro" e no "Jornal do Brasil". Personagens como a Supermãe e o Mineirinho tornaram-se populares. Ziraldo publicou a primeira revista brasileira do gênero quadrinhos feita por um só autor, reunindo "A Turma do Pererê". Em 1964, com o governo militar, a revista foi encerrada. Os personagens voltaram a ser publicados em 1975 pela Editora Abril. Durante o período da ditadura, Ziraldo lutou contra a repressão. Fundou, junto com outros humoristas, o mais importante jornal não conformista, "O Pasquim", que incomodou o regime militar até o seu final.

Em 1980, lançou o livro "O menino Maluquinho", trabalho que lhe rendeu reconhecimento e sucesso, inclusive nos meios educacionais.

Fonte: <http://educacao.uol.com.br/biografias/ziraldo.jht>

ATIVIDADES DE CONTEXTUALIZAÇÃO

1-Leia a HQ da Turma da Mônica, para responder às questões que se seguem.



<http://portaldoprofessor.mec.gov.br>

Contexto de produção:

- Quem produziu a HQ da Turma da Mônica?
- Onde foi produzida a HQ?
- Quando foi produzida?
- Qual o suporte em que essa HQ é veiculada (gibi, internet, jornal, revista)?
- Qual o assunto tratado nessa HQ?
- Quem são os leitores de HQ?
- Qual a função social de uma HQ?

- h) Você conhece os personagens dessa HQ? Quem são eles?
- i) Cite as características da HQ (linguagem, estrutura composicional, elementos linguísticos)
- j) Quais as onomatopeias presentes na HQ? O que elas expressam?
- k) Identifique as metáforas visuais e explique o seu valor expressivo.

ATIVIDADE II

Pesquisa sobre o gênero

Dando continuidade ao trabalho de reconhecimento do gênero, nada melhor do que instigar os alunos para que busquem outros textos do mesmo gênero. Para que isso proceda, pedir aos alunos que façam uma pesquisa em jornais, revistas, livros didáticos e internet a fim de identificar outras HQs.

Quando voltar à sala de aula, faça alguns questionamentos como:

- Gostaram das HQ que leram?
- Foi fácil reconhecer o gênero?
- Em qual suporte as HQ foram mais encontradas (gibis, jornais, revistas, livro didáticos, internet, etc.)?
- Que personagens ficaram conhecendo?
- Quem gostaria de contar alguma história que leu?
- Há material suficiente desse gênero para atender a todos os leitores da escola de forma satisfatória?

Professor: É necessário, nesse momento, apresentar outros exemplos de HQs, fazendo a leitura desses textos. Sugerimos as histórias seriadas que são disponibilizadas nos sites: www.monica.com.br, www.cartoonnetwork.com.br, www.ccghumor.com.br, www.memoriaviva.com.br, cujo acesso é fácil e gratuito, podendo ser largamente utilizado em sala de aula.

Organize grupos de alunos para que vejam diretamente o site, fazendo a leitura e reconhecendo possibilidades que os sites oferecem, em forma de tiras, páginas semanais, história seriada, enfim, há várias possibilidades.

Não sendo possível, você poderá utilizar o data show, fotocópias de HQ, entregando uma cópia para cada aluno.

Professor, importante, também, explicar aos alunos a diferença entre o gênero tira de HQ de uma HQ. A Tira de HQ é composta de um até quadro quadrinhos. De acordo com Mendonça (2010), as tiras de HQ são um “subtipo de HQ” por ser mais sucinta, com uma quantidade limitada de quadrinhos (quatro no máximo). Sendo assim, o elemento distintivo entre as tirinhas e as HQs resume-se tão apenas a sua extensão, já que ambas apresentam os mesmos elementos constitutivos, como podemos observar nos exemplos abaixo.

Tira I



Tira II



<http://turmadamonica.uol.com.br/quadrinhos>

1 – Observe as tiras I e II e responda:

- Quem são os autores dessas tiras?
- Quando foram publicadas?

- c) Onde elas foram publicadas?
- d) A quem as tiras se destinam?
- e) Qual objetivo dos autores ao escreverem tiras como essas?
- f) Quem são os personagens da tira I?
- g) E os da tira II? O que você sabe sobre os personagens dessa tira?
- h) O que provoca humor nessas tiras?
- i) Construa uma história para a tira II, escrevendo a fala dos personagens dentro de balões.

ATIVIDADE III

FIGURAS DE LINGUAGEM

São recursos que tornam as mensagens que emitimos mais expressivas. Subdividem-se em **figuras de som**, **figuras de palavras**, **figuras de pensamento** e **figuras de construção**.

Quando manipulamos a linguagem em busca de uma maior expressividade, utilizamos **figuras de linguagem**. Por meio dessas figuras, altera-se a significação habitual das palavras que passam a ser entendidas num **sentido conotativo** e não mais no seu **sentido denotativo**. Estudaremos a **comparação** (ou **símile**), **metáfora**, **metonímia**, **aliteração**, **antítese**, **hipérbole**, **prosopopeia (ou personificação)** e **eufemismo**, as quais, **geralmente**, constam nos livros didáticos.

1) Comparação ou Símile

A comparação consiste na aproximação entre dois objetos por meio de uma característica semelhante entre eles, dando a um as características do outro. Difere da metáfora porque possui, obrigatoriamente, termos comparativos. Em suma, é uma comparação explícita. Exemplo: Tempo é **como** dinheiro.

Neste exemplo vemos o principal definidor de uma comparação: a palavra **como** traz explicitamente a ideia de que o tempo é valoroso **como** o dinheiro.

Observe a tira:



LAERTE. Piratas do Tietê.

<http://professoralexandrebastos.blogspot.com.br/2013/11/figuras-de-linguagem.html>

2) Metáfora

A metáfora é um tipo de comparação, mas sem os termos comparativos (*tal como, como, são como, tanto quanto*, etc). Na metáfora, a comparação entre dois elementos está implícita, trazendo uma relação de semelhança entre eles. Exemplo: Tempo é dinheiro.

Percebemos neste exemplo a relação implícita, onde o tempo é tão valioso quanto o dinheiro, por isso ele é colocado como semelhante à moeda.

Observe as metáforas na tirinha:



<http://professoralexandrebastos.blogspot.com.br/2013/11/figuras-de-linguagem.html>

3) Metonímia

É a substituição de uma palavra por outra, quando existe uma relação lógica, uma proximidade de sentidos que permite essa troca.

A metonímia ocorre quando empregamos:

1. O efeito pela causa ou vice-versa: “Conseguiu sucesso com determinação e **suor**” (trabalho).
2. O nome do autor pela obra: “Ler **Guimarães Rosa** é um projeto desafiador” (a obra).
3. O continente (o que está fora) pelo conteúdo (o que está dentro): “Bebeu só **dois copos** e já saiu cambaleando” (a bebida).
4. O substantivo concreto pelo abstrato: “Tratava-se de um **papo cabeça**” (intelectual)
5. O abstrato pelo concreto: “Era difícil resistir aos encantos daquela **doçura**” (pessoa meiga, agradável).
6. A marca pelo produto: “Comprei uma caixa de **Gillette**” (lâmina de barbear).
7. O instrumento pela pessoa: “Quantos quilos ela come por dia? Quilos? Não sei, mas ela é boa de **garfo**” (o instrumento utilizado para comer). (Luiz Vilela)
8. O lugar pelo produto: “Queria tomar um **Porto** fervido com maçãs” (o vinho).
9. O sinal pela coisa significada: “O **trono** inglês está abalado pelas recentes revelações sobre a família real” (o governo exercido pela monarquia).
10. O singular pelo plural: “O **brasileiro** tenta encontrar uma saída para suportar a crise” (um indivíduo por todos).
11. A parte pelo todo: “Enormes **chaminés** dominam os bairros fabris da cidade inglesa”. (fábricas)
12. A classe pelo indivíduo: “Depois desse episódio, não acredito mais no **Juizado** brasileiro” (os juízes).
13. A matéria pelo objeto: “O jantar foi servido à base de **porcelanas** e **cristais**” (matéria de que é feito o objeto)



<http://turmadamonica.uol.com.br/quadrinhos>

Hipérbole

É um exagero intencional com a finalidade de tornar mais expressiva a ideia.

Exemplos:

Ela chorou *rios* de lágrimas.

Muitas pessoas *morriam* de medo da perna cabeluda.



<http://turmadamonica.uol.com.br/quadrinhos>

4) Prosopopeia (ou Personificação)

A prosopopeia, também chamada personificação, consiste na atribuição de características humanas, como sentimentos, linguagem humana e ações do homem, a animais, a objetos, enfim, a coisas não-humanas.



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

6150

<http://turmadamonica.uol.com.br/quadrinhos>

5) Eufemismo

O eufemismo ocorre quando utilizamos palavras ou expressões que atenuam e substituem outras que produzem um efeito desagradável e chocante. Exemplos:

- **Faltei com a verdade** ao dizer que fui à igreja.
- **Menti** ao dizer que fui à igreja.

A expressão e o impacto negativo que a palavra **menti** traz é "suavizado" ao dizer que "**faltei com a verdade**".

Observe a tirinha abaixo:



<http://professoralexandrebastos.blogspot.com.br/2013/11/figuras-de-linguagem.html>

O diálogo entre os dois personagens começa com ofensas, mas, com a ameaça de processo, o ofensor vai mudando o tom, empregando eufemismos e suavizando as acusações.

6) Aliteração

Consiste na repetição de um determinado som consonantal no início ou interior das palavras.

Exemplo:

O rato roeu a roupa do rei de Roma.



Copyright © 1999 Mauricio de Sousa Produções Ltda. Todos os direitos reservados.
<http://turmadamonica.uol.com.br/quadrinhos>

7) Onomatopeia

Consiste na reprodução ou imitação do som ou voz natural dos seres.

Exemplos:

Com o au-au dos cachorros, os gatos desapareceram.

M iau-miau. – Eram os gatos miando no telhado a noite toda.

trrrimmmmm (telefone)



<http://turmadamonica.uol.com.br/quadrinhos>

ETAPA II

PRODUÇÃO INICIAL

Nessa etapa, será apresentado o vídeo “Kauan e a Lenda das águas” e solicitado aos alunos para fazer um roteiro do que assistiram e, em seguida, criar uma história em quadrinhos sobre a mensagem transmitida no vídeo.

Esta será a produção inicial e tem como objetivo diagnosticar e definir problemas pontuais quando será necessária a intervenção do professor por meio de módulos, que atendam às reais necessidades dos alunos. Vídeo: *Kauan e a Lenda das Águas*, parte 1. Disponível: <https://www.youtube.com/watch?v=44EXD1DM4Gs>.

Módulos

Análise Linguística

Atividade I

Leia e observe a HQ abaixo para responder as questões que seguem:



- Quem são os personagens?
- Quem é o autor da HQ?
- Explique o que aconteceu na história.
- Identifique as onomatopeias existentes, colocando os respectivos significados de acordo com cada quadrinho em que aparecem.
- Identifique duas metáforas visuais, indicando o quadro em que aparecem e dê o valor expressivo de cada uma delas

Atividade II



<https://www.google.com.br/search?q=24+tirinhas+do+menino+maluquinho&hl>

- Cada um dos três quadrinhos traz um tipo diferente de balão. Na ordem em que aparecem na história, indique o significado de cada tipo de balão.

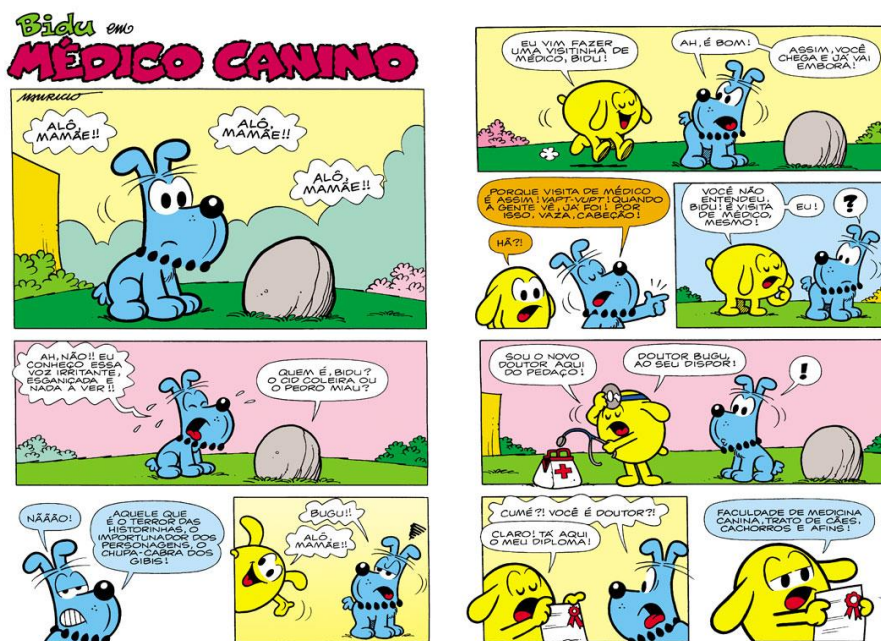
Balões do quadro 1: _____

Balão do quadro 2: _____

Balão do quadro 3: _____

Atividade III

1) Leia e a HQ do Bidu, faça a contextualização da HQ (contexto de produção) e identifique as figuras de linguagem presentes, explicando os sentidos que cada figura expressa no contexto em que foram usadas.



<http://turmadamonica.uol.com.br/quadrinhos>

- Quem são os personagens da HQ?
- Quem é o autor da HQ?
- Qual o título da HQ?
- Sobre o que conversam?
- Quais as figuras de linguagem presentes na HQ? Conceitue essas figuras. (Prosopopeia ou personificação os animais falando como seres humanos, a pedra também; e a metáfora no 3º quadrinho: aquele que é chupa cabra dos gibis)
- O que essas figuras expressam no contexto em que foram usadas?

A personificação expressa a vida e os sentimentos de seres humanos em seres animados e inanimados, já que animais, os cachorros Bidu e Bugu e uma Pedra são os personagens da HQ.

A metáfora, uma comparação mental do Bugu a um chupa cabra, a algo monstruoso, feio, que está ali na história para assustar, amedro.

Atividade de Produção Oral e Escrita



<http://turmadamonica.uol.com.br/quadrinhos>

- 1 – Peça para um aluno contar oralmente a história dos quadrinhos acima. Se possível, use um gravador para registrar a história contada. Depois ligue o aparelho para que os alunos ouçam.
- 2 – Em seguida, divida o quadro em duas partes e, na primeira, transcreva o texto oral do aluno. Coletivamente, façam, na segunda parte do quadro, a reescrita do texto, fazendo as adaptações da língua oral para a escrita, explicando as diferenças entre ambas e criando os balões para as falas dos personagens.

Conversa com o (a) professor (a):

Provavelmente, ao contar a história, seu aluno tenha usado o discurso indireto já que ele se tornou o narrador dos fatos. Aproveite o momento para trabalhar o uso do discurso direto e indireto, a partir do texto do aluno e da tirinha trabalhada.

Mostre aos alunos que geralmente as HQs empregam o discurso direto, ou seja, quase não há a presença do narrador. Há apenas a presença de um balão.

Nas HQ e nas tirinhas, não foi preciso o uso do 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 a imagem para dar maior clareza. Esta pode aparecer antes da fala da personagem, no meio ou no final.

1. O narrador, antes da fala do personagem:
2. O narrador, no meio da fala, separado por travessão ou vírgula:
3. O narrador, depois da fala do personagem, separado por travessão, vírgula, ou reticências.
4. No texto que se utiliza o discurso indireto 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.

Resumindo: A diferença básica 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.

É importante mostrar que, além de acrescentar algumas palavras, os verbos sofrem alterações quando mudamos do discurso direto para o indireto

ETAPA III

PRODUÇÃO FINAL

Para concluir e avaliar as atividades realizadas será proposta a *produção final* com o propósito de possibilitar que alunos possam transpor as capacidades desenvolvidas nos módulos. As HQs, produzidas pelos alunos, passarão por refacções e reescritas, sendo, nesse momento, avaliado se o trabalho com as questões mais formais tiveram resultado satisfatório.

Depois dessa fase, o processo de interação comunicativa se completa. Cada aluno terá a sua melhor HQ escolhida para compor um livro, em forma de gibi, que ficará exposto na sala de aula. Os alunos das outras salas serão convidados para visita.

REFERÊNCIAS:

AMOP. Sequência Didática – Caderno Pedagógico 2, 2007. Cascavel: Assoeste. Costa Hübés, T. da C.(Org.).

COSTA-HUBES, T. da. As marcas da interação determinadas pelo mundo discursivo do gênero história em quadrinhos. In: **Anais do I Congresso Internacional Linguagem e Interação**. III Colóquio Nacional de Filosofia da Linguagem: Linguagem e interação. São Leopoldo: Unisinos, 2005 (CD-ROM).

CUNHA, C.; CINTRA, L. **Nova gramática do português contemporâneo**. Rio de Janeiro. Nova Fronteira, 2005.

DOLZ, J.; M.; SCHNEUWLY, B. Sequências didáticas para o oral e a escrita: apresentação de um procedimento. In: DOLZ, J; SCHNEUWLY, B. **Gêneros orais e escritos na escola**. (Tradução e organização: Roxane Rojo e Glaís Sales Cordeiro). Campinas, SP: Mercado de Letras, 2004.

FIGURAS DE LINGUAGEM. Disponível: <http://professoralexandrebastos.blogspot.com.br/2013/11/figuras-de-linguagem.html> Acesso: 27/nov/2014.

MARINHO, E. S. **História em quadrinhos: a oralidade em construção**. Unitau – São Paulo. Disponível: www.filologia.org.br/viicnlf/anais/caderno12-11htm

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

RAMA, Â.; VERGUEIRO, W. (orgs.). **Como usar histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2004.

Sites consultados:

<http://turmadamonica.uol.com.br/quadrinhos>

<http://portaldoprofessor.mec.gov.br>

<http://meninomalbuquerque.educacional.com.br>

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

<http://chinitarte.com/bd5.html>,

www.burburinho.com/20020602.html

http://www.e-biografias.net/mauricio_de_sousa/

<http://educacao.uol.com.br/biografias/ziraldo.jht>