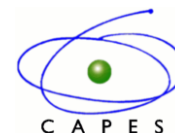




CAPES – [Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior](#)

PIBID – Subprojeto Letras 2011, Formação de Leitores



Bolsistas ID: Patrícia Mendonça, Mariane Munhoz e Marcos Vieira

Professora coordenadora: Zíla Letícia Pereira Rêgo

## **Projeto Leitura e Produção de Histórias em Quadrinhos**

### **1. PROPONENTES:**

**Obras:**

### **2. TEMA DO PROJETO:**

O texto literário encenado: recurso para auxiliar a formação de leitores literários

### **3. JUSTIFICATIVA:**

Neste projeto optou-se por apresentar as histórias em quadrinhos aos alunos para atender aos pedidos dos mesmos de trabalhar com este tipo de texto que deu início à formação de grande parte dos alunos como leitores. Optamos por dar início ao projeto partindo da chamada “alfabetização” (VERGUEIRO, 2009, p. 31) na linguagem dos quadrinhos por esta se tornar necessária para a efetiva interpretação deste tipo de texto. Segundo Waldomiro Vergueiro,

A “alfabetização” na linguagem específica dos quadrinhos é indispensável para que o aluno decodifique as múltiplas mensagens neles presentes e, também, para que o professor obtenha melhores resultados em sua utilização (VERGUEIRO, 2009, p. 31)

Logo, fez-se necessária uma introdução a estes traços tão característicos da linguagem dos quadrinhos para este público leitor. Para a elaboração da sequência didática utilizada no projeto utilizamos a obra de Paulo Ramos, *A leitura dos quadrinhos*, 2009, em que o autor traça um panorama histórico da utilização dos quadrinhos em sala e quando se deu sua aceitação como ferramenta de ensino, sobretudo nas aulas de língua portuguesa. Elaboramos uma sequência com seis capítulos expostos na obra em que Ramos trata desde o *A representação da fala e do pensamento* ao *O espaço e o tempo nos quadrinhos*. Dentro da sequência foram trabalhados os itens:

- A representação da fala e do pensamento – Neste capítulo o autor expõe como a fala é representada nos quadrinhos e os recursos expressivos utilizados para denotar sentimentos. Aqui sintetizamos as formas de balões, expondo através de diversas imagens, e as marcas expressivas mais encontradas nos quadrinhos;
- A oralidade nos quadrinhos – Neste capítulo, Ramos demonstra que elementos os autores utilizam para representar a oralidade nos quadrinhos. Ao trabalharmos com os alunos, primeiro discutimos o que se entende por “oralidade” e, após,

retiramos deste capítulo os traços que denotam oralidade nos quadrinhos e que estratégias são mais utilizadas para tal;

- O papel da onomatopeia e da cor – Aqui o autor expõe o que é onomatopeia e quais são mais utilizadas em determinados contextos; também discute como a coloração e sombreamento dos quadrinhos ajuda a criar ambientes que sugerem uma interpretação diferente por um leitor atento e proficiente nesta linguagem. Deste capítulo extraímos o conceito de onomatopeia e as mais comumente utilizadas em seus respectivos conceitos;
- A cena narrativa – Neste momento Ramos destaca a importância do contorno dos quadrinhos para gerar diferentes significados. O autor traz exemplos bastante específicos para demonstrar a diversidade de contornos de quadros e o que tais contornos denotam em seu contexto. Sintetizamos integralmente este capítulo para repassar aos alunos, expondo as imagens trazidas por Ramos para exemplificar as diferentes formas de fazer quadrinhos;
- Os personagens e a ação da narrativa – Aqui o autor retrata as diferentes expressões faciais das personagens de histórias em quadrinho – umas mais reais, outras mais caricatas – e as marcas gráficas que expressão movimento nos quadrinhos. Também transpomos este capítulo integralmente para as turmas e trouxemos os diversos exemplos através de imagens que o livro, muito ricamente, traz para exemplificar os elementos gráficos em questão;
- O espaço e o tempo nos quadrinhos – Para finalizar, o autor demonstra as diferentes estratégias utilizadas para realizar a passagem do tempo nos quadrinhos – seja através do contorno dos quadros, da expressão dos personagens, das legendas ou mesmo de outras formas inusitadas trazidas pelo autor. Trouxemos e expomos, principalmente, as formas mais incomuns de retratar esta passagem nos quadrinhos aos alunos com o intuito de mostrar um material diferente do que os alunos diziam ter contato.

Concluimos a parte teórica discutindo como se dá o processo de produção de histórias em quadrinhos no mercado editorial, ou seja, normalmente a escrita do roteiro é feita por um escritor e o desenho da respectiva história é feito por outro profissional contratado pela editora ou em parceria com o escritor do roteiro. Com base nisso, e na mostra de alguns quadrinhos que trouxemos para instigar a curiosidade dos alunos e sua criatividade para produzirem suas próprias histórias em quadrinhos como produto final da oficina.

A proposta de atividade é a de que os alunos escrevam roteiros de uma história em quadrinho, tendo como base todo o material teórico do qual tiveram contato, e troquem com seus colegas para que outros interpretem e desenhem o roteiro escrito por outrem.

#### **4. OBJETIVO GERAL:**

Despertar a sensibilidade dos alunos pelo gosto de HQs.

#### **4.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

- Construir HQs, partindo de temas de interesse da turma;
- Conduzir o aluno a produção textual de forma descontraída.

## 5. METODOLOGIA:

Na primeira aula, com o auxílio de slides, os bolsistas irão apresentar, aos alunos, o projeto. Neste momento, os estudantes receberão informações a respeito de como é feito um roteiro escrito e a arte das histórias em quadrinhos. Levando em consideração o tempo que será utilizado na apresentação com slides, a segunda aula será utilizada para que esta etapa seja concluída. O tempo que eventualmente sobrar, será destinado para sanar dúvidas e fazer a divisão dos grupos, que terão no máximo três alunos.

Em consequente etapa, os alunos começarão a produzir o roteiro das histórias em quadrinhos e terão autonomia para escolherem os temas. Após a etapa acerca dos roteiros os alunos deverão criar a arte das HQs. Será entregue o material de apoio criado pelos bolsistas (em anexo).

## 6. CRONOGRAMA:

| Datas                                      | Turmas      | Assuntos  | Materiais e Especificidades                  |
|--|-------------|---|--|
| Aula I<br>Dia 02/07 e 05/07                | 90,81 e 80  | Apresentação do projeto, conteúdo.                      | Laboratório de Informática. Slides. Datashow |
| Aula II<br>Dia 09/07 e 12/07               | 90,81 e 80  | Início da produção do roteiro                           | Material de apoio                            |
| Férias<br>Dias 16/07, 19/07 e 23/07, 26/07 | -           | -   | -  |
| Aula III<br>30/07 e 02/08                  | 90, 81 e 80 | Retomada do Projeto e Produção de roteiro (continuação) | Material de apoio. Datashow                  |
| Aula IV<br>06/08 e 09/08                   | 90,81 e 80  | Produção do roteiro                                     | Material de apoio                            |
| Aula V<br>13/08 e 16/08                    | 90, 81 e 80 | Criação da arte das HQs                                 | Material de apoio                            |
| Aula VI<br>20/08 e 23/08                   | 90, 81 e 80 | Criação da arte das HQs                                 | Material de apoio                            |
| Aula VII<br>27/08 e 30/08                  | 90, 81 e 80 | Criação da arte das HQs                                 | Material de apoio                            |

## 7. Referencial Bibliográfico

BARBOSA, Alexandre (orgs.). **Como usar as histórias em quadrinhos em sala de aula**. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2009.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009.

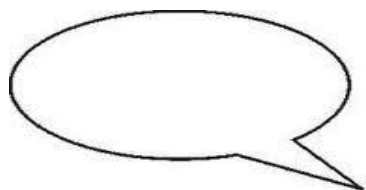
## 8. Anexos

### Material de Apoio

#### Leitura e produção de histórias em quadrinhos TIPOS DE BALÕES

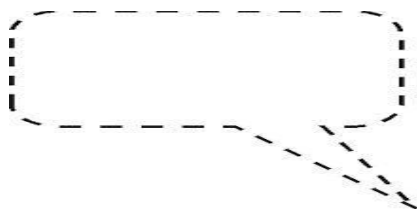
**BALÃO DE FALA:** É o balão mais comum de ser encontrado e representa a fala normal entre as personagens.

Ex:



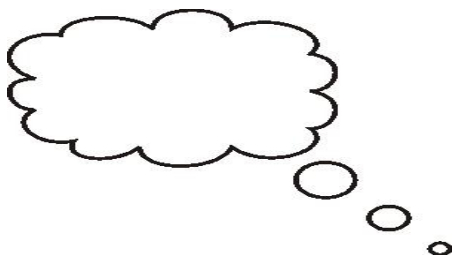
**BALÃO DE SUSSURO:** Este balão, que tem linha de contorno tracejada, representa a fala das personagens quando elas estão sussurrando ou falando baixo.

EX:



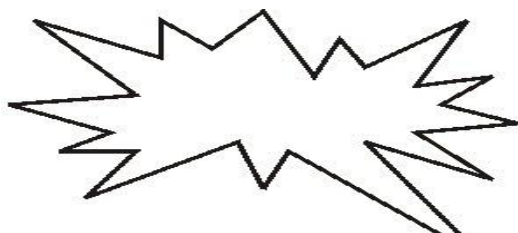
**BALÃO DE PENSAMENTO:** A forma de nuvem revela o pensamento ou a imaginação da personagem.

EX:



**BALÃO EM ZUGUEZAGUE:** O sentido dos traços em ziguezague varia conforme o contexto. Podem indicar, por exemplo, voz alta, gritos, sons eletrônicos.

EX:



**BALÃO UNÍSSONO:** Indica que o som está sendo reproduzido em um mesmo tom por várias pessoas ao mesmo tempo.

EX:



**BALÃO-ZERO OU AUSÊNCIA DE BALÃO**



**BALÃO DUPLO OU COMPOSTO**



## A ORALIDADE NOS QUADRINHOS

As marcas da fala e a intenção das personagens ao falarem são expressas pelo tipo de balão em que sua fala é posta e pela fonte com que as palavras são escritas.

EX:



**ONOMATOÉIAS:** cumpre com o papel de representar sons e ruídos de forma visual, uma vez que estará expressa no texto.

EX:



**NÍVEIS DE CONVERSA:** Os níveis ocorrem quando, em um diálogo, duas ou mais personagens falam ao mesmo tempo e necessitam de uma ordem (nível) para ser expressa de forma escrita.

EX:



### PASSAGEM DE TEMPO NOS QUADRINHOS

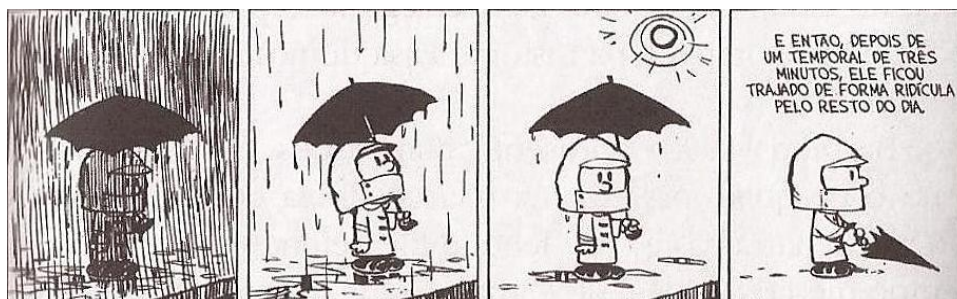
É implícita uma noção de duração temporal. Vemos a figura caindo e deduzimos o que ocorreu anteriormente e o no quadrinho seguinte, o fim da queda.



**ASTRONÔMICO:** Indicam o período do dia (sol para dia, lua para noite, etc.)



**METEOROLÓGICO:** Trás elementos que indicam a passagem do tempo através do clima (chuva, sol, vento, etc.)



SINAIS GRÁFICOS: Denotam determinados sentimentos das personagens. Um sinal gráfico pode sugerir vários estados emocionais dependendo apenas do contexto em que estiver inserido.

CHORO



ENTUSIASMO /DESPERO

