

>pais & mestres

Sugestão de aula: Ensino Fundamental

Santos Dumont, quadro a quadro

EDUCOMUNICAÇÃO

Etapas para criação de uma história em quadrinhos

- 1 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
- 2 Balões**
Criados especificamente para as histórias em quadrinhos (HQ), os balões possuem vários tipos, sendo os principais: de fala, de pensamento, de ira, de berro, de sussurro. Neles são escritos os pensamentos e as falas dos personagens. O desenho deles é bem variado, mas em geral os de fala possuem um "rabinho" em direção ao personagem falante
- 3 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)
- 4 Onomatopéias**
São as palavras ou junções de palavras que imitam a voz de animais ou ruídos de objetos. Ex: BUUM!!! (explosão), CRI-CRI!!! (grilo), TOC-TOC! (batendo à porta), TIC-TAC! (bater do relógio). Embora sejam outro elemento exclusivo da linguagem das HQs, as onomatopéias são passíveis de criação livre
- 5 Recordatórios**
É um tipo de balão usado especificamente para a narração. Não possuem "rabinho" em direção a personagens. Exemplos: "Enquanto isso..." e "No dia seguinte..."
- 6 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



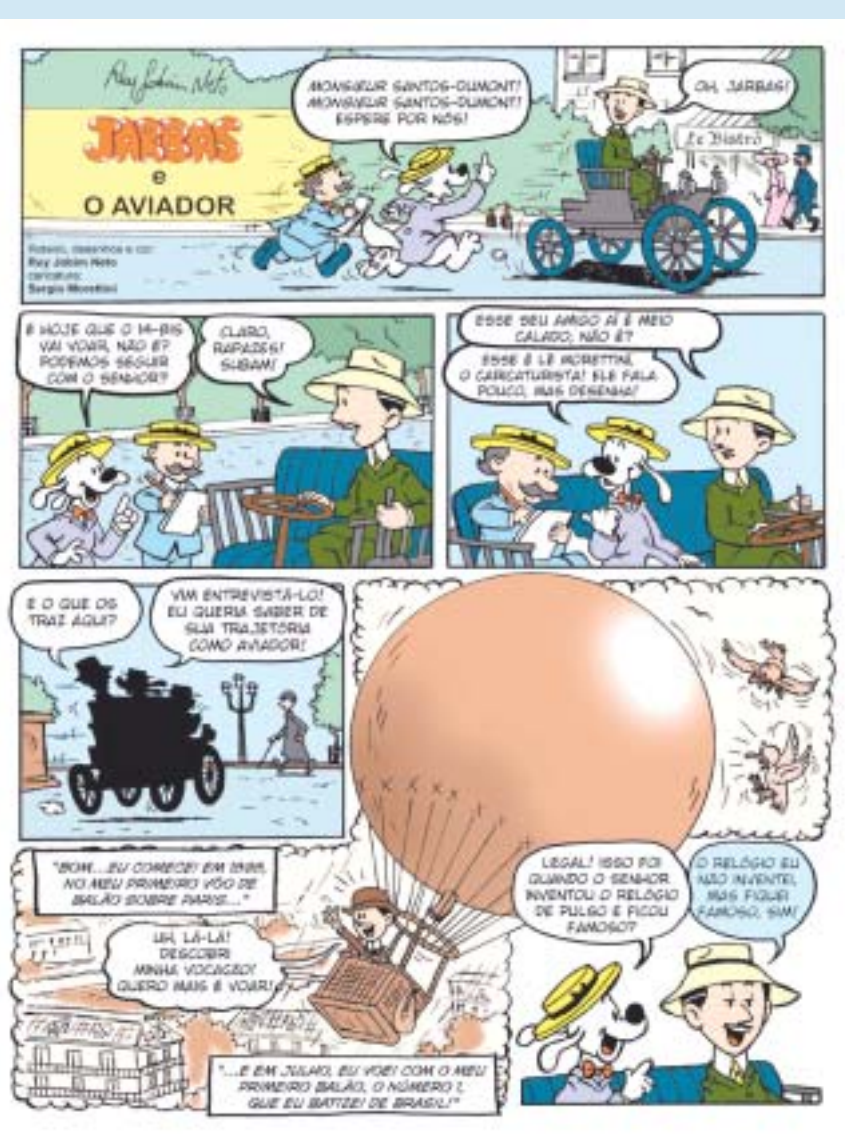
Santos-Dumont e os primórdios da aviação



Nascido em Cabangu, MG, em 1873, o aeronauta brasileiro Alberto Santos-Dumont era filho de um rico fazendeiro de café. Ao viajar à Europa, decidiu ficar na França. A intenção dele era estudar mecânica, tecnologia e acabou assim participando ativamente na corrida pela conquista dos ares, transformando-se em um dos principais nomes da aviação. Tornou-se uma das grandes celebridades da época. Entre os seus feitos estão a construção do primeiro balão dirigível da História, o vôo em torno da Torre

Eiffel (em 1901) e, entre outros inventos, construiu o 14-BIS, o primeiro aeroplano motorizado que voou sem auxílio externo em 23 de outubro de 1906, o chamado aparelho "mais pesado que o ar". Com a descoberta da esclerose múltipla e o enorme desgosto de ver sua maior invenção, o avião, ser usado para a guerra, Santos-Dumont cometeu suicídio em 1932, em um hotel do Guarujá, SP. Imagens e desenhos sobre o aeronauta no endereço: <http://santos-dumont.cartum.zip.net>

PESQUISA- JT/NCE-USP
O Núcleo de Comunicação e Educação da USP quer ouvir a opinião do leitor do JT sobre as sugestões de aula propostas aos domingos. Se você já desenvolveu alguma das atividades sugeridas na coluna "pais e mestres" e tem interesse em relatar a sua experiência ou até mesmo quer sugerir novos temas, entre em contato por meio do site: <http://www.usp.br/nce/email>



MARIA REHDER
maria.rehder@grupopostado.com.br

Em virtude do centenário do primeiro vôo do 14 BIS – realizado no dia 23 de outubro de 1906 –, o **Jornal da Tarde**, em parceria com o Núcleo de Comunicação e Educação da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo (NCE/ECA-USP), coordenado pelo professor Ismar de Oliveira Soares, propõe uma aula sobre a utilização prática, criativa e lúdica das histórias em quadrinhos, com base na trajetória pessoal do aeronauta brasileiro Alberto Santos Dumont, o criador do 14 BIS.

Esta atividade foi elaborada pelo cartunista Ruy Jobim Neto, formado em Cinema pela ECA e professor de história em quadrinhos.

INTRODUÇÃO

1 Levou-se mais de um século para que as histórias em quadrinhos começassem a ser estudadas de forma acadêmica e até mesmo incentivadas pelos Parâmetros Curriculares Nacionais como um recurso possível de ser usado em sala de aula.

Hoje, felizmente, elas atuam como apoio pedagógico em muitas áreas do Ensino Fundamental.

A linguagem das histórias em quadrinhos mistura três elementos – a imagem, o texto e a seqüência. Por meio deles, os quadrinhos demonstram seu inegável potencial comunicativo, para transmitir conceitos e conteúdos didáticos.

Personagens como *Asterix* ou *Tintim* proporcionado, ao longo de décadas, deliciosas viagens no tempo e no espaço a leitores de todo o mundo.

Os roteiros das histórias são produzidos graças a extensas e profundas pesquisas sobre costumes, ambientes e a maneira como o homem pensa nas mais diversas épocas. E como toda história precisa de personagens, Santos Dumont é a sugestão de hoje.

Lembramos, inicialmente, que o aeronauta brasileiro viveu na Europa durante os anos da chamada "Belle Époque" (entre 1890 e 1920), e foi uma das personalidades mais influentes e inventivas de seu tempo. Foi nesse período que o mundo viu o florescer das artes, da tecnologia

e dos meios de comunicação.

OBJETIVO

2 Essa atividade propõe, por meio de uma abordagem educacional, produzir uma história em quadrinho que permita aos alunos criarem e vivenciarem, com textos e desenhos, este momento singular da História.

ATIVIDADE

3 Este plano de aula poderá abranger de forma interdisciplinar as áreas de Artes (para a pesquisa iconográfica) e História (para o estudo da realidade vivida no período de Santos Dumont).

Sugere-se que os alunos façam suas pesquisas de imagem e de informações textuais voltadas ao entendimento do que foi a passagem do século, o que representou a presença de Santos Dumont em termos de avanços tecnológicos e como era a vida cotidiana das pessoas e das cidades naquela época.

Alguns conceitos básicos de HQs que os professores e alunos poderão adotar estão expostos no quadro acima, como, por exemplo, os tipos de "balões" e as onomatopéias, dois componentes criados especificamente para essa linguagem.

DESENVOLVIMENTO

4 Divida a turma em cinco grupos, que poderão separadamente dar ênfase a temas como tecnologia e seus avanços; ambiente urbano; o que dizia a imprensa da época; o momento político e, finalmente, a biografia do aeronauta brasileiro.

Produzir uma história em quadrinhos é, em geral, uma atividade coletiva (há quem escreva, quem desene, quem pinte) e pode ser desenvolvida em três etapas:

- Primeira etapa: após a pesquisa sobre o tema, cada grupo terá uma abordagem diferente. O professor de Língua Portuguesa pode incentivar a turma tomando como apoio a ideia de que quadrinhos são seqüenciais e, portanto, contam uma história que tem começo, meio e fim.

Nessa etapa, os alunos irão escrever as falas para seus personagens e começar a dividir a ação em quadros.

- Segunda etapa: é a hora da escolha do posicionamento para os personagens nos quadros, e a partir daí, quem entra em cena o professor de Artes. A criatividade dos alunos para desenhos e cores dará vida aos textos por eles mesmos criados a partir das aulas e por meio de pesquisas.
- É interessante que todas as etapas sejam acompanhadas pelo professor de História, para que se mantenha a coesão da atividade.
- Terceira etapa: após a execução das histórias em quadrinhos, os alunos organizarão uma exposição dos trabalhos – os quadrinhos produzidos e as pesquisas visuais –, que podem ser afixados em papel cartolina, como painéis que serão apresentados e expostos para toda a classe.
- Quarta etapa: faça um novo grande círculo na sala de aula e peça aos alunos que façam uma reflexão conjunta sobre a experiência que tiveram ao aprender (e apreender) os conceitos de História e ao

recriar, com os próprios estilos de histórias em quadrinhos, o tema estudado.

O PAPEL DO EDUCADOR

5 O papel do professor nessa tarefa é colaborar com os estudantes no sentido de incentivá-los a integrar, de forma interdisciplinar, seus conhecimentos e emoções, para que se percebam capazes de representar a nossa história por meio das histórias em quadrinhos.

MULTIPLICANDO

6 Os quadrinhos produzidos, depois de serem apresentados para os estudantes em sala de aula, deverão ser expostos na escola, incentivando outros professores e alunos de outras séries a participarem desta proposta.

BIBLIOGRAFIA

7 JOBIM NETO, Ruy. Santos Dumont. Editora Bentivegna, São Paulo, Setembro de 2005. (Equipe de Consultoria Educacional: Carmen Gattás e Izabel Leão)

>pó de giz

Site da USP explica história em quadrinho

Os interessados em obter informações sobre o uso das histórias em quadrinhos em sala de aula, uma boa dica é o site: www.eca.usp.br/gibiusp. O portal, que contém mais de 12 mil itens de documentos na linguagem gráfica seqüencial, foi criado para dar suporte aos estudos de pesquisadores, educadores e alunos do Núcleo de Pesquisa de História em Quadrinhos, da Escola de Comunicações e Artes da USP.

Anote

Cartunistas levam quadrinhos às escolas

Os professores de escolas públicas ou privadas já podem agendar o workshop do projeto "A História na Ponta do Lápis", criado pelos cartunistas Ruy Jobim Neto e Sergio Moretti.

O projeto terá como temas a Guerra de Canudos e o início do governo Nassau. O contato pode ser feito pelo e-mail projeto-historia.no.lapis@bol.com.br ou pelos telefones 11-7311-9772 e 11-3812-0825.

A Secretaria de Estado da Cultura inaugura em São Paulo, no dia 5 de novembro, a Sala Maria Antônia, com ingressos de cinema a preço popular, não ultrapassando R\$ 4. Tel: 11-3211-0069

Site da 'Nova Escola' traz aulas do 'JT'

Os professores têm acesso a todos os planos de aula publicados pelo JT, em parceria com o Núcleo de Comunicação e Educação da USP, por meio do site da *Revista Nova Escola* (www.novaescola.org.br), que traz várias sugestões de atividades elaboradas por educadores. Agora as edições da *Revista Nova Escola* também contam com um caderno especial com sugestões de atividades para a educação infantil.

Gibiteca é boa opção de passeio escolar

Uma dica de passeio é a Gibiteca do Henfil, localizada no Centro Cultural São Paulo, na Rua Verquero, 1.000, que conta com mais de 75 mil gibis. Para se tornar sócio é necessário morar em São Paulo e levar à Gibiteca um documento e comprovante atualizado de endereço. Informações: www.centrocultural.sp.gov.br/gibiteca.