

Plano de Aula

# LÍNGUA PORTUGUESA

**Eu me divirto**



---

Eu me divirto.

10 p.; il. (Série Plano de Aula; Língua Portuguesa)

ISBN:

1. Ensino Fundamental - Português 2. Gênero textual
3. Educação Presencial I. STítulo II. Série

CDU:37.046.12

---

## Plano de Aula

### EU ME DIVIRTO



**Nível de Ensino** Ensino Fundamental/  
Anos Iniciais

**Ano / Semestre** 2º ano

**Componente Curricular** Língua Portuguesa

**Tema** Gênero textual

**Duração da Aula** 2 aulas (50 min cada)

**Modalidade de Ensino** Educação Presencial

#### OBJETIVOS

Ao final da aula, o aluno será capaz de:

- D5 – F1- PORT - Interpretar texto com auxílio de material gráfico diverso (propagandas, quadrinhos, foto etc.).
- D13 – F1 – PORT - Identificar efeitos de ironia ou humor em textos, dando ênfase a história em quadrinhos.
- D1.1 – F1 – TEC - Observar para levantar dados, descobrir informações nos objetos, acontecimentos, situações etc. e suas representações, usando o visualizador de vídeo;
- D.2.5 – F1 – TEC - Compor e decompor figuras, objetos, palavras, fenômenos ou acontecimentos em seus fatores, elementos ou fases etc., utilizando como auxílio o editor de imagens (TuxPaint);
- D2.9 – F1 – TEC - Interpretar, explicar o sentido que têm para nós acontecimentos, resultados de experiências, dados, gráficos, tabelas, figuras, desenhos, mapas, textos, descrições, poemas etc. e apreender este sentido para utilizá-lo na solução de problemas, utilizando como auxílio o *blog*.

#### PRÉ-REQUISITOS DOS ALUNOS

- Compreender a sequência dos eventos;
- contar histórias, observando apenas as ilustrações;
- ter noção de utilização de editor de imagens (TuxPaint);
- ter noção de recebimento e envio de *e-mails*;
- ter noção de publicação em *blog*.

#### RECURSOS/MATERIAIS DE APOIO

- Vídeo do filme Kauan e lenda das águas;
- *laptop* educacional com acesso à Internet;
- projetor multimídia;
- papel A4;
- impressora;
- *blog* da turma ou escola;
- caixa com diversos gibis.

#### GLOSSÁRIO

**Personagem:** é qualquer ser vivo de uma história ou obra. Pode ser um humano, um animal, um ser fictício, um objeto ou qualquer coisa que o autor criar.

**Quadrinhos:** forma de arte que conjuga texto e imagens, com o objetivo de narrar histórias dos mais variados gêneros e estilos.

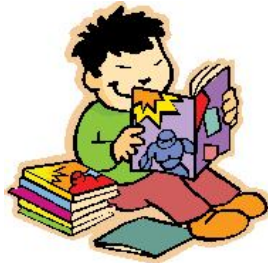
**Tirinhas:** é o equivalente em português do termo inglês *comic strips*, o qual se refere a uma apresentação possível de Banda Desenhada, caracterizada por uma série de vinhetas, publicada regularmente (normalmente diariamente ou semanalmente), em jornais, revistas, e mais recentemente nas páginas da Internet (*webcomics*).

Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/>>.  
Acessado em: 11.05.2011



## QUESTÕES PROBLEMATIZADORAS

Vejam as imagens abaixo:



O que essas crianças estão lendo?

Quais os personagens de história em quadrinhos que você conhece?



## LEIS, PRINCÍPIOS, TEORIAS, TEOREMAS, AXIOMAS, FUNDAMENTOS, REGRAS...

## História em Quadrinhos



As histórias em quadrinhos, também chamadas de HQs, podem contribuir significativamente para o ensino-aprendizagem. As mesmas podem estimular a criação, imaginação, interpretação e etc. De acordo com Borges (2001), na educação, as HQs podem contribuir de diversas formas pois, além de divertir, esse gênero literário também pode fornecer subsídios para o desenvolvimento da capacidade de análise, interpretação e reflexão do leitor.

Como as histórias em quadrinhos apresentam uma linguagem mista, ou seja, tanto a linguagem verbal, como a linguagem não verbal, este é um dos motivos que a utilização desses HQs em sala de aula pode proporcionar, além de facilidades de compreensão de conteúdos, o desenvolvimento da criatividade por parte dos alunos, pois as apresentações em figuras são mais interativas, levando a um melhor desempenho da memória (Frizzo e Bernardi, 2001).

Dessa forma, vemos a importância da utilização dos HQs no espaço educativo, proporcionando aos educando uma aprendizagem divertida e diferenciada.

Fontes: BORGES, L. R. Quadrinhos: literatura gráfico-visual. In: Revista Agaqué, vol. 3, n. 2, Núcleo de Pesquisas de Histórias em Quadrinhos da ECA - USP, ago/2001.

IZZO, B.; BERNARDI, G. GIBIQUÊ - Sistema para Criação de Histórias em Quadrinhos. Centro Universitário Franciscano, Trabalho Final de Graduação II. Santa Maria, Novembro/2001.

## PARA REFLETIR COM OS ALUNOS



Você sabia que os quadrinhos têm em cada país um nome diferente? Pois é! Por exemplo:

No Brasil, toda revista em quadrinhos chama-se *gibi*;

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, *tebeo*.

Disponível em: [www6.ufrgs.br/pph/pph2/arquivos/.../quadrinhos\\_\\_no\\_mundo\\_pph.doc](http://www6.ufrgs.br/pph/pph2/arquivos/.../quadrinhos__no_mundo_pph.doc)  
Acessado em: 17.09.2011.

## ATIVIDADES DESENVOLVIDAS PELO PROFESSOR



## 1ª aula

Professor(a), a aula poderá ser iniciada com a exibição do vídeo Kauan e lenda das águas. Logo após a exibição, uma roda de conversa poderá ser iniciada sobre o vídeo, como por exemplo: “Que assunto foi abordado no vídeo?” “Quem são os personagens da história?” “Quem é o personagem principal?” etc. Em seguida, grupos de alunos(as) poderão ser formados(as) para que sejam distribuídos, para o grupo, tirinhas com a sequência da história exibida no filme, previamente preparadas pelo(a) professor(a). Em seguida, poderá ser solicitado aos alunos que, em grupos, coloquem a história na sequência correta de acontecimentos, enumerando as suas partes e colocando abaixo, o que o autor pretendeu chamar atenção na tirinha. Feito isso, cada grupo poderá desenhar, no editor de imagens do *laptop* educacional (Tux paint, Paint e etc) a sequência de imagens produzida por eles(as). Professor(a), informe aos(as) alunos(as) que nos editores de textos eles poderão encontrar linhas, pincel, borracha, caixa de texto, formas geométricas, que poderão auxiliá-los ao desenhar. Realizada a atividade os grupos deverão salvar o desenho em uma pasta e, em seguida, enviar para o *e-mail* do professor(a), para que as imagens sejam projetadas para todos com o auxílio do projetor multimídia.

## ATIVIDADES DESENVOLVIDAS PELO PROFESSOR



2ª aula

Para iniciar a aula, o(a) professor(a) solicitará aos(as) alunos(as) que acessem suas caixas de e-mails, e abram a atividade enviada por ele(a), intitulada História em quadrinhos. Nesse *e-mail*, conterà uma história em quadrinhos sem o final. Dessa forma, o(a) professor(a) poderá solicitar aos(as) alunos(as) que leiam a história em quadrinhos e criem um final para ela, preenchendo os balões vazios. Logo após esta atividade, solicite aos(as) alunos(as) que leiam sua história em quadrinhos, identificando e dando ênfase aos efeitos colocados no texto (humor, surpresa, raiva etc.). Em seguida, essa atividade poderá ser enviada para o *e-mail* do(a) professor(a) que, juntamente com os alunos, postará essas criações no blog da escola ou da turma. É importante explicar aos(as) alunos(a) como se faz uma postagem no *blog*. Esta publicação poderá ser feita com o auxílio do projetor de imagens para que todos possam visualizar melhor.

## TAREFA DOS ALUNOS



- 1ª – Os(as) alunos(as) deverão assistir ao vídeo Kauan e lenda das águas;
- 2ª – Os(as) alunos(as) deverão participar dos diálogo feito em sala;
- 3ª – Os(as) alunos(as) deverão colocar as cenas do vídeo na sequência correta, enumerando suas partes;
- 4ª – Os(as) alunos(as) deverão desenhar, no editor de imagens do a sequência de imagens produzida por eles(as) e, em seguida, deverão enviar para o *e-mail* do(a) professor(a);
- 5ª – Os(as) alunos(as) deverão acessar seus *e-mails* e abrir a atividade, enviada pelo professor;
- 6ª – Os(as) alunos(as) deverão ler a história em quadrinho e criar um final para ela e, em seguida, deverão ler essa história, identificando e dando ênfase aos efeitos colocados no texto (humor, surpresa, raiva etc.);
- 7ª – Os(as) alunos(as) deverão enviar a atividade para o *e-mail* do professor para que seja postada no *blog* da turma ou da escola;

## PARA SABER MAIS



## Animação:

O *link* nos remete à animação Em primeiro lugar o mais importante. A mesma tem como objetivo analisar as características do texto falado na linguagem das histórias em quadrinhos, observando de que maneira a oralidade é representada em texto escrito, bem como de que forma os elementos das HQs são representados no auxílio da compreensão da narrativa.

<http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/10963>

## Textos:

O *link* nos leva ao texto Quadrinhos para a cidadania. Trata-se de um artigo que apresenta um método novo de trabalhar conceitos de ciências, saúde, história, sociologia, linguagem, entre outros, com jovens de escolas públicas de ensino médio do Rio de Janeiro, por meio de histórias em quadrinhos.

[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0104-59702009000100013&lng=pt&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-59702009000100013&lng=pt&nrm=iso)

O *link* nos remete ao texto Gênero e super-heróis: o traçado do corpo masculino pela norma. Trata-se de um artigo que objetiva discutir as formas de representação do corpo masculino nas HQs da DC Comics, especificamente nas histórias de Superman e de Batman, conforme a caracterização de personagens como “heróis”, “vilões” ou “coadjuvantes”.

[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0102-71822007000300010&lng=pt&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-71822007000300010&lng=pt&nrm=iso)

O *link* nos leva ao texto As relações contratuais das indústrias criativas: o caso dos quadrinhos no Ceará. Trata-se de um artigo que tem como objetivo analisar fatores importantes do processo de contratação dos profissionais do segmento dos quadrinhos, inserido no contexto das indústrias criativas.

[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1679-39512011000200009&lng=pt&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1679-39512011000200009&lng=pt&nrm=iso)

## AVALIAÇÃO

Critérios	Desempenho avançado	Desempenho médio	Desempenho iniciante
Conseguir interpretar texto com auxílio de material gráfico diverso (propagandas, quadrinhos, foto etc.)			
Conseguir identificar efeitos de ironia ou humor em textos, dando ênfase a história em quadrinhos			
Conseguir Observar para levantar dados, descobrir informações nos objetos, acontecimentos, situações etc. e suas representações, usando o visualizador de vídeo			
Conseguir compor e decompor figuras, objetos, palavras, fenômenos ou acontecimentos em seus fatores, elementos ou fases etc., utilizando como auxílio o editor de imagens (TuxPaint);			
Conseguir interpretar, explicar o sentido que têm para nós acontecimentos, resultados de experiências, dados, gráficos, tabelas, figuras, desenhos, mapas, textos, descrições, poemas etc. e apreender este sentido para utilizá-lo na solução de problemas, utilizando como auxílio o <i>blog</i> .			



## EXERCÍCIOS DE FIXAÇÃO

1º - Leia o texto e responda as questões abaixo:

Leia o texto e responda as questões abaixo:

Escreva nos espaços em branco as palavras adequadas. Clique em "Verificar" para verificar as respostas.

Camila



Camila adora ler histórias em quadrinhos.  
Ela e sua melhor amiga, Júlia, todos os dias se reúnem e passam o dia lendo.  
As que elas gostam mais são as Histórias da Turma da Mônica.

a) Qual o nome da personagem principal da história?

b) Quantas letras têm o nome dela?

c) Qual o nome da melhor amiga da Camila?

d) Quantas letras têm o nome dela?


Verificar

Respostas: Camila; 6 letras; Júlia; 5 letras.

2º - Leia o quadrinho e responda as questões:

Leia o quadrinho e responda as questões:

Escreva nos espaços em branco as palavras adequadas. Clique em "Verificar" para verificar as respostas.



a) Qual é o nome da garota e do garoto?

b) Qual é local que o Pedro vai?

c) Onde Aninha vai antes de ir ao circo?

Verificar

Respostas: a) Aninha e Pedro / b) circo/ c) Dentista

## EXERCÍCIOS PARA AVALIAÇÕES /// Provinha Brasil • Prova Brasil • PISA e ENEM

1. Faça um X na questão em que aparecem apenas letras:

a)



b)



c)



d)



## EXERCÍCIOS PARA AVALIAÇÕES /// Provinha Brasil • Prova Brasil • PISA e ENEM

2. Faça um X no quadradinho que traz o nome do animal que aparece abaixo.



Disponível em: <http://aescrita.wordpress.com/2011/01/10/peixe-nagua/>  
Acessado em: 11.05.2011

- a)  tatu
- b)  macaco
- c)  barata
- d)  peixe

3. Faça um X no quadradinho onde está escrito a mesma palavra duas vezes:

- a) 

QUADRINHO
quadrinho
- b) 

QUADRO
quero
- c) 

QUERO
quadro
- d) 

QUEBROU
quadro

## EXERCÍCIOS PARA AVALIAÇÕES /// Provinha Brasil • Prova Brasil • PISA e ENEM

4. Faça um X no quadradinho onde está escrito GIBI:

- a)  giro
- b)  ginaldo
- c)  gino
- d)  gibi

5. Faça um X no quadradinho da palavra que começa com a mesma letra que inicia a palavra "Herói".

- a)  Helena
- b)  camelo
- c)  quadro
- d)  cadeira









