



Prefeitura Municipal de Grão-Pará

ESTADO DE SANTA CATARINA

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO E CULTURA

COMPONENTE CURRICULAR: Língua Portuguesa

CARGA HORÁRIA SEMANAL DA ATIVIDADE: 8 aulas

TURMA: Bloco A – Ensino Fundamental

PLANEJAMENTO SEMANAL: 03 A 07 DE AGOSTO DE 2020

ATIVIDADES DE APRENDIZAGEM

Histórias em Quadrinhos

As **histórias em quadrinhos** tornaram-se um dos principais tipos de textos lidos nos séculos XX e XXI. Com **adaptações** para o cinema, diversas narrativas que originalmente eram dos gibis migraram para as grandes telas de cinema e, cada vez mais, encantam públicos em todo o mundo.

Você costuma ler gibis? Muitas pessoas, principalmente crianças e adolescentes, gostam de histórias em quadrinhos. Vamos, agora, estudar esse gênero textual para conhecer melhor suas características.

No gênero textual **história em quadrinhos**, também conhecido como HQ, a narrativa é apresentada por meio de quadrinhos em sequência. Em geral, essas histórias são compostas por imagens e por balões de fala e de pensamento, mas existem muitos exemplos de histórias que dispensam a linguagem verbal.

Embora todas as narrativas apresentem, em alguma medida, informações implícitas, exigindo que o leitor as “complete” com sua imaginação, esse é um recurso especialmente produtivo nas HQs.

Características

- Balões de variados tipos e formas que mostram os diálogos dos personagens ou suas ideias.
- Possui elementos básicos de narrativa, tais como personagens, enredo, lugar, tempo e desfecho.
- Sequência de imagens que montam uma cena.

A História em quadrinhos é um gênero textual narrativo que tem por objetivo divertir o leitor por meio de narrativas engraçadas ou aventuras de heróis. Mistura **linguagem verbal** e **imagens** com o objetivo de **narrar histórias** dos mais variados estilos e temas utilizando **recursos que podem reproduzir a fala** por meio de gírias, sons diversos através das onomatopeias, além de outros efeitos expressivos. O diálogo é retratado de forma direta, representado em forma de balões, uma composição gráfica.

ELEMENTOS ESSENCIAIS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS – HQs

- **Quadro ou vinheta** - também chamado de quadrinhos, é o espaço no qual acontece uma ou mais ações. Geralmente de forma retangular ou quadrangular, funciona como moldura de um momento da narrativa. Sua função é delimitar, separar, indicar o espaço entre as diferentes imagens e dar dinamismo às sequências.
- **Legendas:** aparecem, frequentemente, em forma retangular, no alto da vinheta e têm a função de delimitar o texto que representa a 'voz' do narrador. Nem toda HQ apresenta legenda.
- **Balões:** espaço onde aparece a fala, pensamento, etc.

TIPOS DE BALÕES



Fonte: <http://www.divertudo.com.br/quadrinhos/quadrinhos-txt.html>

Outro recurso muito explorado nas HQs é a ONOMATROPEIA.

- **Onomatopeias** – São figuras de linguagem que representam, imitam os mais diversos sons. Dão movimento à história, imitando sons diversos do ambiente, como:

Atchim! - espirro ; **Plaft!** – tapa ; **Crash-** batida ; **zzzzz-** dormir; **PUM** – estrondo; **rrrr-** rosnado etc.

ONOMATOPEIA





1 Que palavra empregada por Thor no primeiro quadrinho sugere que ele tem algo importante a fazer?

2 Qual é o sentimento expresso pela interjeição Oh! na fala das moças?

3 Explique de que maneira a reação das garotas gera uma expectativa em relação à ação do herói.

4 Estereótipo é uma ideia que se fixou culturalmente. Na tirinha de Gonsales, por exemplo, a representação de apenas moças admirando Thor reproduz certa visão da mulher como frágil e dependente do homem. Como você faria o quadrinho para evitar o estereótipo?

Para criar um dos personagens da tirinha, Fernando Gonsales inspirou-se no Thor da mitologia nórdica. Que elementos da pintura reproduzida no boxe a seguir permitem essa associação?

Deus da mitologia nórdica (norte da Europa), Thor está associado à força extrema e aos raios e trovões. Ele empunha um martelo mágico que nunca erra o alvo e volta infalivelmente para suas mãos. Essa divindade sempre esteve presente no folclore europeu, mas ficou mais famosa após transformar-se em super-herói de quadrinhos, nos anos 1960, e personagem de filmes de grande sucesso.



5 O humor da tirinha é produzido por uma quebra de expectativa. Como essa quebra é produzida?

6 Como o martelo foi usado para o efeito de quebra de expectativa?

7 O quadrinista brincou com as proporções físicas de Thor.

a) Como isso é percebido na tirinha?

b) Que efeito esse recurso provoca na tirinha?

8 Odin (pai de Thor) é considerado o principal deus da mitologia nórdica. É possível a um leitor que não conheça esse dado chegar à conclusão de que ele é importante em sua sociedade? Por quê?

9 Como os fatos da história são narrados?

10 Em uma tira, cabe ao leitor imaginar cenas que não são apresentadas explicitamente.

Imagine o que se passou entre o primeiro e o segundo quadrinho e represente essa ideia por escrito ou por desenho.

11 O acréscimo de um quadrinho com esse conteúdo seria útil ou prejudicial ao efeito de humor da tira? Por quê?

