

EFEITO HQ

UMA
PRÁTICA
PEDAGÓGICA



Sonia Bibe Luyten
José Alberto Lovetro






**Esse livro é uma homenagem
ao professor e educador.**


**Se existem bons
profissionais na engenharia,
medicina, advocacia, artes,
computação e outras
profissões, é porque
tiveram bons professores.**

**Portanto, é errado dizer
que o futuro do mundo
está nas mãos das crianças.**

**Está, sim, nas mãos
de bons professores.**



**As histórias em quadrinhos,
antes desqualificadas por
educadores, hoje são
a esperança do fim
do analfabetismo e
consideradas auxílio na
produtividade escolar.
Nesse livro, vamos
provar o que muitos
professores e educadores
já sabem – o interesse
de crianças e jovens pelo estudo,
passa pelo lúdico e
pela identidade visual.**



Um presidente africano garante:

“A educação é a arma mais poderosa que você pode usar para mudar o mundo”

Nelson Mandela.

Um imperador brasileiro declara:

“Se não fosse imperador, desejaria ser professor. Não conheço missão maior e mais nobre que a de dirigir as inteligências jovens e preparar os homens do futuro.”

D. Pedro II.

Um teólogo holandês afirma:

“A primeira fase do saber é amar os nossos professores”.

Erasmus de Roterdã.

Um cientista alemão assegura:

“A suprema arte do professor é despertar a alegria na expressão criativa e conhecimento”.

Albert Eistein.

E um pedagogo suíço certifica:


“O principal objetivo da Educação é criar pessoas capazes de fazer coisas novas e não simplesmente repetir o que as outras gerações fizeram.”

Jean Piaget.



AVISO IMPORTANTE

Este livro não poderá ser reproduzido em partes ou em sua totalidade sem autorização expressa dos autores: Sonia Bibe Luyten e José Alberto Lovetro. Qualquer cópia ou utilização de suas informações em outras publicações de cunho comercial incorre na lei de direitos autorais.



A HISTÓRIA

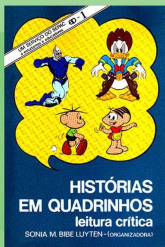
Sônia M. Bibe Luyten é doutora em Ciências da Comunicação pela Escola de Comunicações da Universidade de São Paulo. Foi professora da Escola de Comunicações e Artes da USP de 1972 a 1984 lecionando o primeiro curso regular de Histórias em Quadrinhos do Brasil. No exterior, foi professora convidada da Universidade de Estudos Estrangeiros de Osaka e Tóquio - Japão, na Universidade Real de Utrecht- Holanda, na Universidade de Poitiers - França. É autora de "O que é Histórias em Quadrinhos," "Mangá, o poder dos quadrinhos", entre outros livros.



SOBRE OS AUTORES DO PROJETO.

José Alberto Lovetro (JAL) é jornalista e cartunista, presidente da Associação dos Cartunistas do Brasil - ACB e atualmente tem uma empresa de comunicações.

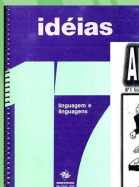
Já trabalhou nos principais veículos de comunicação como Folha de São Paulo, O Estado de São Paulo, Pasquim, Bundas, TV Gazeta, TV Cultura, TV Tupi, Rádio Tupi e Rádio USP, entre outros. Criador do Troféu HQMIX junto a Gualberto Costa e Serginho Groisman.



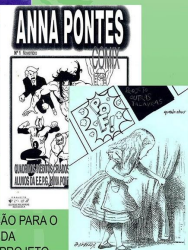
EM SEU LIVRO DE 1985, "HISTÓRIAS EM QUADRINHOS - LEITURA CRÍTICA", SONIA JÁ ABORDAVA QUESTÕES SOBRE O USO DOS QUADRINHOS COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA. INCLUSIVE DAVA EXEMPLOS DE EXERCÍCIOS PARA OS PROFESSORES.

LECIONANDO NAS UNIVERSIDADES JAPONESAS POR MAIS DE SETE ANOS, SONIA ESCREVE SUA TESE DE DOUTORADO SOBRE O "MANGÁ" RECEBE PREMÍOS INTERNACIONAIS E SE APROFUNDA NAS PESQUISAS SOBRE QUADRINHOS NA EDUCAÇÃO.

Sônia Bibe Luyten



EM 1993, JAL ESCREVE ARTIGO PARA A REVISTA "IDEIAS", DA FUNDAÇÃO PARA O DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO E INICIA PROJETO DE TRÊS ANOS PARA APLICAÇÃO DE QUADRINHOS NA SALA DE AULA DE ESCOLAS DO ESTADO DE SP.



APÓS VÁRIAS EXPERIÊNCIAS COM PROFESSORES EM CENTROS CULTURAIS DO ESTADO DE SÃO PAULO, NA FEBEM, EM ESCOLAS PARTICULARES, FOLHA EDUCAÇÃO, INSTITUTO ITAÚ CULTURAL, SONIA E JAL SE UNEM PARA DESENVOLVEREM UM LIVRO DEFINITIVO SOBRE O USO DE QUADRINHOS E HUMOR GRÁFICO EM SALA DE AULA.



TIRA DE QUADRINHOS DESENHADA POR ALUNA DO COLÉGIO MAGNO

Efeito HQ

Professor, Professora,

Você está procurando um meio eficaz para o ensino, um jeito de motivar os alunos, envolvê-los com as atividades em sala de aula, desenvolver as habilidades de leitura e de compreensão de textos? Já pensou em utilizar as Histórias em Quadrinhos como ferramenta de trabalho?

Antigamente, a primeira reação de alguns professores era achar que, usando as Histórias em Quadrinhos, estariam rebaixando seus níveis educacionais; outros tinham receio simplesmente pelo fato de não estarem familiarizados com a linguagem.

E havia, ainda, aqueles que deixavam uma revista sobre as carteiras e diziam: leiam! Ou... desenhem alguma coisa! Hoje, essa situação está mudando e os professores já usam, mesmo que empiricamente, os Quadrinhos de uma forma criativa, ainda que sem um direcionamento mais efetivo.

No plano pedagógico, os Quadrinhos proporcionam experiências narrativas, desde o início do aprendizado, auxiliando os alunos na aquisição de uma nova linguagem que irá ajudá-los a entender qualquer matéria.

Crianças e adolescentes seguem a história do começo ao final, o seu enredo, os personagens, a noção de tempo e espaço, sem a necessidade de palavras sofisticadas e habilidades de decodificação. É a linguagem perfeita para introduzir qualquer matéria na sala de aula.

As imagens apoiam o texto e dão aos alunos pistas contextuais para o significado da palavra. Os Quadrinhos atuam como uma espécie de andaime para o conhecimento do estudante.

As Histórias em Quadrinhos na sala de aula também motivam os alunos relutantes ao aprendizado e à leitura, porque são envolvidos em um formato literário que eles conhecem.

Efeito HQ

E, também, as HQs “falam” com eles de uma forma que entendem e, melhor do que isto: se identificam. Mesmo para os alunos que já sabem ler, os Quadrinhos dão a oportunidade de uma leitura que combina a imagem com texto para expressar simbolismos, pontos de vista, drama, humor, sátira, tudo isto num só texto.

Em nossa experiência desenvolvida nos últimos anos em sala de aula, comprovamos que o uso dessa linguagem integrada ao plano pedagógico pode fazer crescer o interesse e absorção das matérias, pelos estudantes, entre 30% e 100%.

À esta prática damos o nome de Efeito HQ, que, imediatamente, nos remete ao conhecido Efeito Borboleta.

Efeito Borboleta é um termo que se refere à dependência sensível das condições iniciais dentro da Teoria do Caos. Este efeito foi analisado pela primeira vez, em 1963, por Edward Lorenz.

Segundo a cultura popular, o bater de asas de uma simples borboleta poderia influenciar o curso natural das coisas e, assim, talvez provocar um tufão do outro lado do mundo.

E as Histórias em Quadrinhos inseridas como meio pedagógico tem exatamente este efeito no decorrer da evolução dos alunos. Para poder usufruir de seus resultados, é preciso se familiarizar com a linguagem e inserir as Histórias em Quadrinhos num plano já pré-estabelecido de sua matéria, antes do início do ano letivo ou não.

Este é o nosso objetivo. Tudo isso, sem custo de equipamentos ou implantação. Apenas lápis, papel, borracha e régua. O início da operação é imediato e, os resultados, rápidos.

O estímulo então não será apenas para os alunos, mas também e, principalmente, para os professores que se sentirão satisfeitos ao ver seus ensinamentos funcionarem com eficácia.

Efeito HQ

O Efeito HQ torna-se ainda mais importante porque o período integral é o futuro das escolas e, para tanto, serão imprescindíveis estímulos que despertem sempre o interesse em aprender.

Basta acompanharem o conteúdo desse livro, com as dicas e exemplos práticos. A linguagem é simples e direta para que se aplique já na sala de aula e obtenha resultados o mais breve possível.

Isto se aplica tanto aos alunos do primeiro grau, quanto aos do segundo e até aos universitários.

Sonia Bibe Luyten e José Alberto Lovetro (JAL)

ENTENDA A LINGUAGEM

QUANDO LEMOS UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS, NÓS É QUE DAMOS O TOM DA VOZ DO PERSONAGEM. INTERPRETAMOS JUNTO COM O AUTOR. ISSO É TEATRO.

A LINGUAGEM DOS QUADRINHOS É PRÓXIMA DO CINEMA. TANTO QUE OS ROTEIROS, HOJE EM DIA, SÃO QUADRINIZADOS PARA QUE O DIRETOR POSSA ESCOLHER MELHOR O ENQUADRAMENTO E AÇÃO DO FILME.

PARA SE CRIAR UM PERSONAGEM É PRECISO CRIAR SUA ROUPA. É UM BOM EXERCÍCIO SOBRE MODA. O DESENHISTA TAMBÉM É UM ESTILISTA.



O ESPAÇO ENTRE DOIS QUADRINHOS É MAIS IMPORTANTE DO QUE IMAGINAMOS. É AÍ QUE NOSSO CÉREBRO COMPLETA O MOVIMENTO SUGERIDO PELO AUTOR.

O DESENHO É BASE PARA TODO TIPO DE ARTE GRÁFICA: PINTURA, COLAGENS E ANIMAÇÃO. VÁRIAS PROFISSÕES EM UMA SÓ.

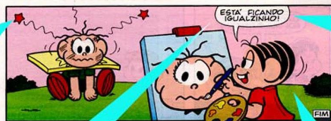


A ONOMATOPÉIA É O SOM DESENHADO. ESSA É UMA INVENÇÃO DOS QUADRINHOS QUE INFLUENCIOU A POP ARTE E NOS DÁ A MÁGICA DE PODERMOS CRIAR NOSSO PRÓPRIO SOM GRÁFICO.

A SIMBOLOGIA DOS QUADRINHOS, COMO ESTRELINHAS AO REDOR DE QUEM ESTÁ SENDO DOR, É OUTRO TIPO DE COMUNICAÇÃO QUE VAI ALÉM DAS PALAVRAS.



OS BALÕES TAMBÉM SÃO UMA CARACTERÍSTICA PRÓPRIA DOS QUADRINHOS. PARA CADA ENTONAÇÃO DO PERSONAGEM PODEMOS TER BALÕES DIFERENTES. BALÃO DE GRITO, DE CHORO, DE PENSAMENTO, ETC.



COPYRIGHT MAURICIO DE SOUSA PRODUÇÕES

A LINGUAGEM DO QUADRINHO É BASICAMENTE COLOQUIAL. NÃO HÁ DÚVIDA DE QUE CRIAR HISTÓRIAS COM VISUAL AJUDA À CRIANÇA A SE INTERESSAR PELA LEITURA E A ESTIMULA A ESCREVER TAMBÉM.

ENFIM, QUADRINHO É FONTE DE APRENDIZADO PARA VÁRIAS PROFISSÕES ALÉM DE AJUDAR A ENTENDER DIVERSAS MATÉRIAS DENTRO DA ESCOLA.

A LINGUAGEM DOS QUADRINHOS AJUDA AOS ALUNOS A SEREM MAIS CRIATIVOS NAS REDAÇÕES. HÁ UM ENTENDIMENTO MAIOR DE COMO CONSTRUIR UMA HISTÓRIA COM INÍCIO, MEIO E FIM.

O primeiro quadrinho da história é maior para poder mostrar o ambiente em que os personagens vão atuar.



Os fundos mudam de cor para dar para o leitor uma ilusão de movimento. Principalmente nas HQs infantis.

Os riscos ao lado dos personagens indicam movimento. Assim como riscos sobre objetos dão destaque e movimento.



COPYRIGHT - ZIRALDO

QUADRINHO É A FORMA MAIS DEMOCRÁTICA DE SE CHEGAR À ARTE. BASTA PAPEL E LÁPIS.

EFEITO HQ

10 motivos para implantação imediata nas escolas

- 1- Quadrinhos é a linguagem mais próxima dos alunos, desde a infância até as universidades.
- 2- Cria uma nova relação colaborativa entre alunos e professores
- 3- Ameniza a violência e estimula o companheirismo com os colegas e os professores.
- 4- Os ensinamentos são apreendidos sem a resistência pela obrigação de aprender.
- 5- O processo ajuda em qualquer matéria apresentada nas Diretrizes Curriculares Nacionais.
- 6- Os alunos que leem Quadrinhos têm uma absorção do conteúdo 30% maior que em mídias eletrônica e virtual, segundo pesquisas realizadas neste campo.

Efeito HQ

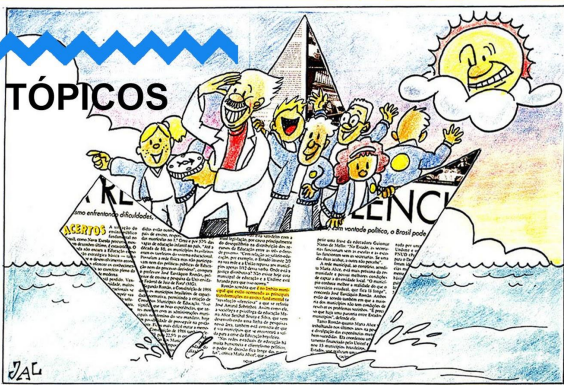
7- Nossos autores de quadrinhos são equiparados aos melhores do mundo.

8- Não há problema se o estudante não souber desenhar, pois a linguagem trabalha com fotos ou colagens, além de desenhos simples.

9- Pode ser implantado imediatamente com apenas algum ensinamento aos professores.

10- E o mais importante é que é gratuito. Não há desculpa para criar obstáculos à sua implantação.





- 1- A essência da arte sequencial – A base da linguagem dos Quadrinhos é a sequência de imagens com texto. Tudo começou quando o homem descobriu a escrita desenhada na época das cavernas...
- 2- A importância da linguagem dos Quadrinhos como ferramenta de ensino.
- 3- Como ensinar os alunos a criarem personagens, história e produzir uma revista ou exposição.
- 4- Como utilizar a linguagem dentro de qualquer matéria na escola.
- 5- Como os professores podem minimizar a violência utilizando essa linguagem dos Quadrinhos.
- 6- Exercícios práticos que simulam situações que os professores enfrentam na sala de aula.

CAPÍTULO 1



**A essência da arte sequencial
- A base da linguagem dos
Quadrinhos é a seqüência de
imagens com texto. Tudo
começou quando o homem
descobriu a escrita desenhada
na época das cavernas...**

A primeira forma de comunicação gráfica ou desenhos nas paredes de cavernas podem ter surgido antes mesmo da fala na história do ser humano. O homem das cavernas não tinha vida fácil e nem possibilidades de cura para doenças ou recuperação de acidentes. Por isso, a expectativa de vida era mínima. Quem conseguisse ultrapassar os 30 anos já era considerado um ancião. Crianças pequenas que, por acaso, se tornassem órfãs desde cedo, eram consideradas um peso a mais para os grupos, que logicamente precisavam caçar e plantar para seu sustento. Assim, essas crianças, que não tinham como se autossustentar, acabavam por ficar abandonadas à própria sorte. Então, como o conhecimento poderia ser transmitido para que, na falta de um pai e/ou uma mãe, aquela criança pudesse aprender e, conseqüentemente, praticar a arte da sobrevivência? Assim, as primeiras histórias em quadrinhos da história humana foram as sequências desenhadas nas paredes das cavernas, com informações de como caçar um antílope, de como construir uma lança, de como se proteger dos animais predadores e até de como fazer sexo. Era inaugurada a primeira biblioteca do mundo. Ao invés de livros, havia sequências desenhadas, ou seja: os quadrinhos.

Da mesma forma que, hoje em dia, a biblioteca é essencial para o acúmulo e o desenvolvimento do conhecimento humano, aqueles desenhos ajudaram a eternizar informações e aprendizados que iam se acumulando ao longo da aventura de viver. Arriscamos dizer que a invenção das histórias em sequência nas cavernas foi mais importante para a sobrevivência dos homens do que a descoberta da roda, que, aliás, também foi passada para as novas gerações pelos desenhos rupestres. Nos dias de hoje, muitos ainda estão gravados nas rochas, reiterando, em cada detalhe, a história da nossa evolução, ensinando e nos conduzindo ao despertar para o que fomos e o que somos neste planeta.

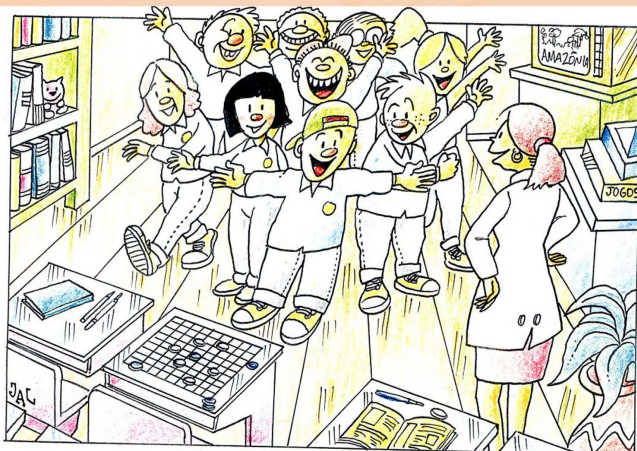
Não é por acaso que as maiores civilizações que conhecemos na história da humanidade, possuem como base de comunicação os desenhos em sequência. A Suméria, os Egípcios e os Maias, entre outros, são cercados de mistérios em suas construções e grandiosidade intelectual diretamente ligadas à sua arte.

Uma forma de comunicação que começou com os homens das cavernas, há milhares de anos, e até hoje continua na comunicação ativa do ser humano, tendo uma mesma base estrutural, é algo que deve ser valorizada. Assim, vemos que essa linguagem não pode ser desprezada em nossa evolução e nem ser vista apenas como uma mera diversão.

Espantoso foi ver isso acontecer até pouco tempo atrás, quando os educadores ainda consideravam os Quadrinhos como influência negativa para as crianças. Nos Estados Unidos, nos anos 50 e 60, houve uma campanha que invadiu a então recém-criada televisão, com imagens de crianças fumando e lendo as revistas em Quadrinhos da época, insinuando o mau exemplo dos gibis na formação delas. O que essas pessoas não imaginavam é que a alfabetização pelos quadrinhos, na verdade, é o primeiro impulso que a revista desperta nas crianças.

É preciso levar em consideração as fases do desenvolvimento da cognição e da formação do repertório de imagens das crianças. No Brasil, está comprovado que uma criança em idade pré-escolar já quer aprender a ler, para não precisar mais esperar que os pais tenham tempo de fazer isso para ela. Elas querem, a partir do visual e da linguagem coloquial, poder desfrutar da leitura em sua totalidade, embarcar nas aventuras e nos sonhos. Muitos professores já utilizam a linguagem de quadrinhos na sala de aula, mas de forma quase que instintiva. É necessário adequar e criar exercícios que possam ser eficazes às suas necessidades. Portanto, o que vamos apresentar nas próximas páginas é de grande importância para entender o processo de utilização dessa ferramenta educativa.

CAPÍTULO 2



**A importância da linguagem dos
Quadrinhos como ferramenta de
ensino**

Sabia que a parte mais importante de uma história em quadrinhos é justamente a que está na separação entre os mesmos? Aquele espaço que liga dois quadrinhos é muito importante para entendermos porque essa leitura nos faz sermos participativos e ativos na história. Mas não tem nada naquele espaço! É apenas a divisão de uma ação e outra!

Pois é aí mesmo que o nosso cérebro é posto para funcionar. Quando vemos, por exemplo, um personagem que lê jornal e anda ao mesmo tempo em um primeiro quadrinho, no segundo aparece uma casca de banana no chão à sua frente e no terceiro ele leva um tombo incrível, escorregando na casca de banana, sabemos que o desenhista fez aquela sequência, mas que é em nossa cabeça que completamos toda ela. Naqueles espaços vazios, para dar movimento e entendimento à ação. Isso acontece tão rápido em nossa mente que nem percebemos que tivemos de usar nosso cérebro para compor a ação final. Com isso, não apenas estamos recebendo uma informação, mas também sendo parte de sua montagem. É muito diferente do que receber um assunto pronto para apenas decorar. A informação entra por um lado do cérebro que não tem cobranças, mas prazer. As cobranças de que é preciso decorar para lembrar na prova e a exigência de não tirar nota baixa inibe e dificulta o estímulo ao entendimento e à percepção dos ensinamentos.

Isso já foi provado por pesquisas feitas pela Universidade de Brasília onde se chegou à conclusão de que a criança que lê quadrinhos tem 30% a mais de lembranças do que leu do que se o fizer em meio digital. O mesmo fator digital, que muitos dizem ser o futuro da escola pelas facilidades de produções com ação visual, que agrada a todas as crianças, mas que ainda é caro e tem o problema de ser facilmente dispersivo. Uma imagem se sobrepõe às outras, como em um game, e deixa registrado mais a experiência da adrenalina do que as informações, o conteúdo.

Podemos observar claramente que o que é impresso virou hoje algo nobre e o que é virtual está agrupado em uma nuvem. E, pela facilidade em obter esse conhecimento agrupado na nuvem com um simples apertar de um botão no computador, cria em nossa mente a não necessidade de guardar o mesmo dentro de nossa cabeça. Uma dependência perigosa e um entrave à educação. Criar uma dependência de conteúdo fora de nossa cabeça é o primeiro passo para nos transformarmos em robôs teleguiados.

É simples explicar. Uma criança ou jovem de hoje está em seu quarto com um som ao ouvido, um celular falando no whatsapp, mais o computador ligado e até o game sendo usado. São várias plataformas de comunicação sendo usadas, ao mesmo tempo, e que diluem a atenção tirando o foco de uma informação. Ao contrário, quando se lê uma revista em quadrinhos, no máximo, pode se utilizar um som pelo fone de ouvido, mas há uma entrega apenas àquela leitura. E como o leitor participa, fazendo as conexões entre quadrinhos, há mais foco. É uma diferença, do lado positivo, para se obter a apreensão do conteúdo. Um exercício de concentração que vai contra esse mundo bombardeado de informações, sem fixação e com perda do que realmente interessa aprender.

O leitor de quadrinhos tem a possibilidade de ler em seu próprio timing, pois alguns leem rápido e outros gostam de observar melhor os desenhos, se respeita essa diferença de um para o outro. O que é impossível quando se assiste a um filme, TV, ou se joga um game. O leitor também dá voz, em sua imaginação, aos personagens. Interpreta junto com eles e cria o som. É uma descoberta que faz com que, até hoje, apesar dos equipamentos eletrônicos, ainda existam milhões de leitores das revistas impressas.

Efeito HQ

No Japão, onde podemos dizer que há a maior diversidade de equipamentos eletrônicos e digitais no mundo, é justamente onde mais se lê quadrinhos impressos. São centenas de títulos com tiragens altíssimas como a revista Shonen Jump, cuja tiragem semanal é de mais de três milhões de exemplares.

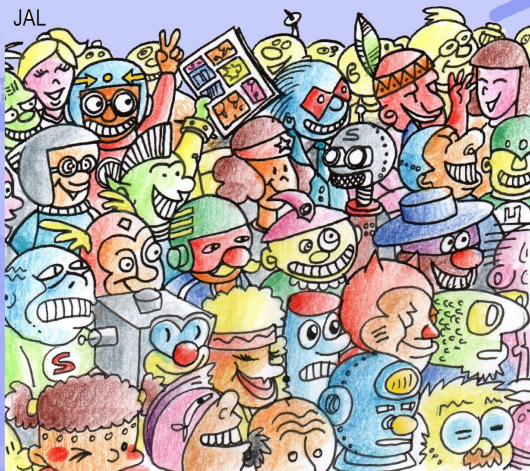
Só nos países asiáticos, com o mangá (quadrinhos ao estilo japonês), e no Brasil é que temos crianças de cinco anos querendo se alfabetizar com as revistas em quadrinhos. Isso mesmo!

Nos Estados Unidos ou Europa não é assim. Lá as crianças compram livros infantis, mas não há uma produção massiva de revistas para elas. Os super-heróis americanos atingem já os pré-adolescentes que recebem a mesada dos pais para suas preferências.

Por essa série de fatores acima expostos, os quadrinhos, no Brasil, precisam urgentemente ser considerados ferramenta obrigatória em uma sala de aula.



CAPÍTULO 3



Como ensinar aos alunos a criarem personagens, história e produzir uma revista.

Como vimos o desenho é algo mágico que encanta a todos nós desde crianças. Por isso, ficamos vidrados ao ver algum artista desenhando ao vivo e criando com seus traços uma imagem que vai se formando como se já existisse no papel em branco e só faltava alguém fazê-la aparecer. Por isso, que quando damos um lápis colorido para uma criança de um ou dois anos de idade e ela se maravilha rabiscando sobre qualquer superfície em branco. Ela sente o poder de comandar uma criação.

Isso continua acontecendo até nossa fase adulta porque essa experiência é única e inesquecível. O professor deve aproveitar esse sentimento que já está lá e apenas estimular que a criança descubra que pode mais.

Um lápis sobre o papel pode criar um novo universo com personagens próprios, mundos próprios e o que a imaginação puder alcançar. Afinal, todas as ideias começam nesse processo. Basta observar os desenhos de Leonardo Da Vinci, que iam desde criação de inventos magníficos para a época até as pinturas eternizadas como a Mona Lisa. Não havia computadores ou a nuvem com milhares de informações catalogadas. Era ele e um suporte para desenhar. Sua cabeça era o computador e as informações se conectavam por lá. Basicamente o que estamos propondo nesse livro é fazer esse caminho simples, mas que está sendo abandonado pela facilidade dos softwares dos computadores.

Se um dia acabar a força e o computador não estiver funcionando, quem não aprendeu o básico, se sentirá um “zero à esquerda” literalmente. É como não aprender a tabuada e ter sua máquina de somar quebrada repentinamente. Como viver sem saber o básico? Esse é o primeiro ensinamento. Por isso o professor precisa ter ao menos uma base para ensinar seus alunos a poderem desenhar, por exemplo.

Não adianta dizer que não sabe desenhar porque todo mundo sabe. A prova disso é o exercício que sempre propomos em nossos cursos e workshop. Um dia, em um desses encontros, uma professora de 70 anos, que ainda lecionava, nos disse: - Como vou fazer se não sei desenhar nem uma casinha? Eu, JAL, respondi que cortaria meu braço se ao final daquele encontro prático de 3 horas ela não saísse desenhando. E mais, podendo ensinar desenho aos seus alunos. Ao final ela veio até nós, eu e a professora Sonia Luyten, dizendo: Eu tive que fazer 70 anos para saber que eu podia desenhar!!!

A barreira que impede nosso crescimento se deve ao nosso “NÃO” que dizemos pra nós mesmos o tempo todo. Criamos um muro quase intransponível quando dizemos “eu não sei desenhar”, porque não é alguém de fora que nos diz e, sim, nós mesmos. Palavras ditas por nós, ganham força e se enraízam no nosso íntimo e, depois, é muito difícil apagar esse efeito. Assim, aprender a desenhar é mais que um prazer, é uma quebra de barreiras. E quando descobrimos isso, ainda criança, servirá para sermos adultos mais fortes e decididos. Um ensinamento de vida.

Portanto vejam o exemplo a seguir, de um passo-a-passo para desenhar um personagem. A cada parte do desenho executada é preciso pedir para os alunos irem acompanhando e desenhando junto.

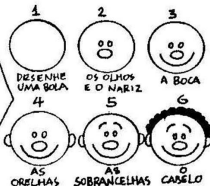
Eles precisarão apenas de papel, lápis e borracha.

A página seguinte com o passo-a-passo poderá ser impressa e distribuída aos alunos, no final da aula, para praticarem em casa com os irmãos e com os pais.

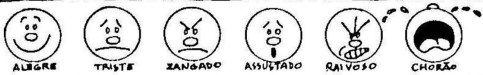


É FÁCIL!
PRIMEIRO, ARRUME
UM LÁPIS PRETO,
UMA FOLHA BRANCA,
BORRACHA E RÉGUA.
DEPOIS, REPITA A
SEQUÊNCIA AO LADO.

1ª LIÇÃO:
COMO
FAZER
CARETI-
NHAS.



AGORA VAMOS
DAR FEIÇÕES
DIFERENTES,
AO MESMO
ROSTO:



CONFORME O CABELO
QUE VOCÊ COLOCAR
NO BONEQUINHO, ELE
PODE VIRAR UM MENINO
OU UMA MENINA.



REPITA VÁRIAS
VEZES ESSE EXERCÍCIO
ATÉ SENTIR QUE
DESENVOLVEU
SEU DESENHO O
SUFICIENTE.



POIS É! NÓS JÁ
MOSTRAMOS COMO SE
DESENHA CARETINHAS.
AGORA VAMOS
DAR AS DICAS
DE COMO FAZER
O CORPO.

2ª LIÇÃO
COMO
DESENHAR
O CORPO

JÁ TEMOS
UMA
CARETINHA



AGORA DESENHE UM RETÂNGULO.



OS BRAÇOS SÃO DOIS
RETÂNGULOS E AS
CALÇAS DOIS QUADRADOS.
FÁCIL, NE?



DEPOIS É SÓ DAR
UM VISUAL LEGAL.



PARA SER UMA MENINA É
SÓ TROCAR O RETÂNGULO
POR UM TRIÂNGULO.

As figuras dos personagens são bem simples para facilitar.

Para pegar mais força e confiança faça essa experiência anteriormente em casa com seu filho ou sobrinho. Depois em sala de aula. Verá resultados imediatos. Em uma volta pela sala o professor deverá observar os desenhos dos alunos e fazer comentários de estímulo. Alguns alunos farão desenhos desproporcionais como um corpo pequeno para uma cabeça grande ou uma mão maior que a outra. Mas é bom dizer aos alunos que isso faz parte do processo de aprendizagem e que os desenhos melhoraram conforme a prática.

A base do desenho é a observação. Se alguém ficar observando árvores em um banco na praça e tentar desenhá-las, estará fazendo esse exercício. O resultado pode ser irregular nos primeiros desenhos mas, com a prática, tudo vai se resolvendo. Até que nem será mais preciso observar a árvore pois a fórmula já estará gravada dentro de sua cabeça. O problema de muitas pessoas é que, logo de início, se desinteressam e largam a prática. Assim não aprendem mesmo.

O professor pode pedir para os alunos fazerem um teste simples: Pegue um desenho de personagem ou de objeto que queira copiar. Mas colocando esse desenho ao lado e copiando em outra folha separada. Após terminar, escreva no papel: 1º dia. E coloque esse desenho em uma gaveta. No dia seguinte faça o mesmo processo e escreva no papel: 2º dia. Coloque na gaveta. Ao final de sete dias, uma semana, faça o mesmo processo. Ao final dessa semana, abra a gaveta e retire os desenhos os colocando lado-a-lado na ordem de dias. Verá que mesmo sendo em pouco tempo haverá uma evolução. Mesmo que ache que o segundo dia ficou pior que o primeiro. É uma evolução, pois seu cérebro tentou melhorar e procurou fazer um pouco diferente. Faz parte do processo. Erro e acerto é um caminho de evolução certa.

Veja que o início de qualquer desenho são as figuras geométricas básicas. O rosto é um círculo e o corpo do personagem é montado sobre quadrados, retângulos e mais círculos. Essa base vai sendo arquivada no cérebro, que sempre irá buscá-la instintivamente para montar novos personagens nesse processo de aprendizado.

Ainda, para quebrar o gelo e estimular os alunos na criatividade, sigam esse exercício a seguir propondo diversos tipos de expressões, apenas mexendo com a sobrancelha e a boca do personagem.



O segredo das expressões no rosto está principalmente na mudança da boca e das sobrancelhas.

Na sequência, o professor poderá propor uma brincadeira que, com certeza, os alunos levarão para casa para se divertir com os pais ou irmãos. Todos sabem desenhar números. Certo? Então, sabem desenhar! Basta um pouco de imaginação para transformar números em desenho. Vejam os modelos a seguir. O professor poderá dar esses exemplos e pedir aos alunos que façam seus desenhos usando apenas números. Coisas incríveis surgirão e mostrarão que qualquer um pode desenhar mesmo. Claro que pode ser feito também com letras do alfabeto, mas os números são apenas 10 e de fácil assimilação para, principalmente, alunos do primeiro grau.

DESENHO COM NÚMEROS

Veja esses exemplos e tente desenhar outras figuras com números. Depois poderá disputar com seu colega quem usa mais número em um desenho apenas. É só somar os números que usou e ver quem ganha mais pontos.



ROSTO



GATO



PORCO

Para completar a brincadeira pode haver uma competição matemática junto com os desenhos pelos números. Quem, tiver a soma de números maior em seu desenho ganha a competição. Essa brincadeira estimula a criatividade e é uma aula de matemática ao mesmo tempo.

Efeito HQ

A explicação de como se pode utilizar a linguagem dos quadrinhos tem que ser de forma simples para que em apenas uma aula já se tenha a primeira noção. Para isso é necessário desenvolver junto aos alunos as seguintes fases:

A - Escolher um tema.

B - Desenvolver uma ideia.

C – Desenvolver personagem central e outros da história

D – Desenvolver um roteiro

E – Desenhar o personagem principal em diversas poses para utilização na história.

F – Escolher o cenário inicial e depois os outros na sequência.

G – Iniciar a diagramação por página com cerca de seis ou oito quadrinhos/base.

H – Desenhos a lápis

I – Colocação dos textos nos balões

J - Arte final com caneta hidrocor preta.

K – Colorização que pode ser no computador ou à mão.

L – Criar uma capa se a ideia for apresentar o trabalho como se fosse uma revista. Se a ideia for apenas uma exposição, não será necessária essa criação.

M – Sempre terminar o trabalho com uma exposição ou uma publicação caseira de revista. E quanto maior a festa de abertura da exposição ou o lançamento da revistinha com os trabalhos desenvolvidos, maior o envolvimento dos alunos. Inesquecível.

Como fazer na prática dentro da sala de aula? Lembrando que, uma vez explicado o processo de desenvolver uma história em quadrinhos para os alunos, essa parte não precisará ser repetida, pois servirá para qualquer aplicação daqui por diante.

O professor organiza os alunos em grupos de três ou quatro para desenvolverem suas historinhas. Os alunos poderão se organizar mesmo não tendo alguém que saiba desenhar. Isso porque poderão fazer em forma de fotonovela (que é em quadrinhos) ou até colagem. Depois poderá passar as dicas das páginas seguintes sobre a produção de uma HQ.

Esse material aqui colocado pode ser impresso e distribuído aos alunos para levarem como apostila para casa. Será base para todas as produções que se seguirão nas salas de aula, em qualquer matéria. São dicas simples que funcionarão tanto para um curso médio quanto para os subsequentes na escola. Como as crianças já se interessam em ler quadrinhos aos 5 anos de idade, também já podem ser trabalhadas com a linguagem. Para isso daremos, mais adiante, alguns exercícios mais simples para alunos de 5 a 7 anos.

CRIANDO SUA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

HQ E HUMOR GRÁFICO NA SALA DE AULA - JAL E SONIA LUYTEN

Nessas páginas você vai encontrar o passo-a-passo de como produzir uma história em quadrinhos:

1- COMO TER IDÉIAS PARA FAZER UMA HISTÓRIA?

As fontes para idéias podem vir das notícias de jornal, do cotidiano, de viagens, da vida escolar, de romances, da tristeza, da alegria, da política, de experiências pessoais e tudo o que lhe interessar passar para as outras pessoas. Quem tem maior conhecimento e pesquisa os diversos assuntos terá subsídios para as melhores idéias. Um comunicador tem que ter cultura para passar aos seus leitores.

2- COMO SER CRIATIVO?

Procure um assunto que lhe interesse e que poderá interessar à muita gente. Pesquise tudo o que puder sobre esse assunto e desenvolva alguma idéia. A descoberta de outros planetas habitáveis, por exemplo, é um ótimo tema para desenvolver, mas antes é preciso pesquisar as notícias que saíram nas revistas e aí deixar a imaginação agir livremente. Veja as idéias dos grandes filmes como foram bem desenvolvidas. Você pode também passar um conto ou livro famoso para a linguagem dos quadrinhos. Não se esqueça de que bons personagens é que dão boas histórias.

3- COMO TRANSFORMAR EM ROTEIRO?

Imagine um início, meio e fim da história. depois planeje como vai ser colocada sobre o número de paginas pré-estabelecido. Veja um exemplo de página escrita (para quem não sabe ainda desenhar) que será entregue ao desenhista:

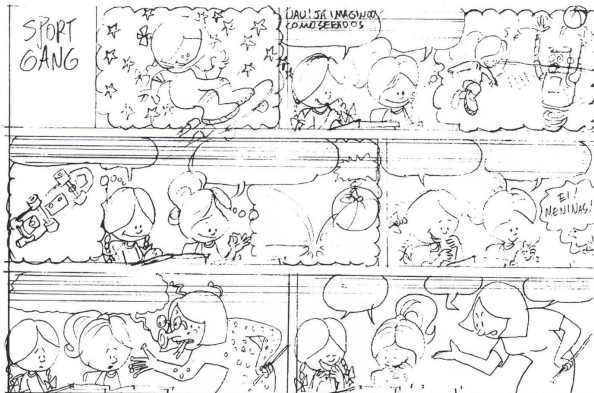
ROTEIRO PARA A TURMA SPORT GANG (JAL) PÁG.01

| DESCRIÇÃO DE CENA | DIÁLOGO |
|--|---|
| 1- Isis Kate e Mari estão na escola. No balão de imaginação de Isis tem ela própria vestida de astronauta em seu skate voando pelo espaço. Mari também pensa em como seria jogar vôlei contra um robô. | Isis: UAU! JÁ IMAGINOU COMO SERÃO OS SKATES NO FUTURO, MARI? Mari: E O VÔLEI ENTÃO? JOGAREMOS CONTRA ROBÔS!! |
| 2- Agora Isis imagina um skate todo equipado com piloto automático, faróis de milha, compartimento de pára-quadras. Mari imagina uma bola com sensor de solo. | Isis: O SKATE SUPERSÔNICO TERÁ SUPER-EQUIPAMENTOS. Mari: NO VÔLEI O JUIZ NÃO VAI ERRAR. A PRÓPRIA BOLA TERÁ UM SENSOR QUE DIRÁ SE ELA CAIU DENTRO OU FORA! |
| 3- Isis e Mari se entusiasman na imaginação. Um grito vem de fora do quadrinho. | Isis: JÁ PENSOU QUE RADICAL PASSEAR DE SKATE NA LUA? Mari: O VÔLEI TERÁ CAMPEONATOS INTERPLANEATÁRIOS! Voz off gritando: ETI MENINAS! |
| 4- Isis e Mari se assustam com a aproximação de uma professora que mais parece um ET. Exagerar nas formas estranhas mas fazer de tal forma que tenha algumas características da professora. | ET: ONDE VOCÊS ESTÃO COM A CABEÇA? VOLTEM À TERRA E PRESTEM ATENÇÃO À AULA! |
| 5- Isis e Mari percebem que viajaram na imaginação e agora conseguem ver a professora como realmente ela é. A professora está na mesma posição do quadrinho anterior quando era uma ET. | Isis e Mari (balão de sussurro): HIIIIIIIIIIHIIIIIIII Professora: E AGORA? ESTÃO RINDO DE QUÊ? |

FIM

4- COMO PASSAR DO ROTEIRO PARA O DESENHO?

Embora, na página anterior, tenhamos dado um exemplo de como se produzir um roteiro distribuindo o que vai em cada quadrinho, através de texto, alguns desenhistas gostam de já passar o roteiro em forma de esboço bem simples. Depois ele melhora o esboço para o traço que quer que seja finalizado completando os detalhes. Veja um exemplo de esboço quase acabado antes da finalização. Repare que o desenhista fez uma trilha com a régua para escrever as letras de forma no balão em linha reta.



Agora, na próxima etapa, o desenhista passa uma caneta (pode ser hidrocor preta) sobre o lápis do esboço finalizando a arte. Depois é só apagar com cuidado os traços em lápis e a página estará pronta para ser reproduzida ou colorizada.



5- DICAS SOBRE A LINGUAGEM DOS QUADRINHOS

É muito importante saber desenvolver uma história que todo mundo entenda. Afinal você está exercendo a função de comunicador. Para isso é preciso tomar alguns cuidados para melhorar seu desempenho nessa linguagem.

- a) Saiba colocar o balão nos locais certos. A leitura ocidental é feita da esquerda para a direita. Assim, o personagem que falar primeiro tem que ter seu balão colocado à esquerda e superior ao que vem depois no diálogo. Veja os exemplos:



MODO ERRADO



MODO CERTO

O desenhista procura colocar o personagem que tem a primeira fala do lado esquerdo. Assim o diálogo dos personagens será melhor entendido.

- b) Sempre coloque primeiro o texto de fala dentro do quadrinho para depois desenhar os personagens e o contorno do balão. O erro é encher o quadrinho com desenho e depois não sobrar espaço para as falas dos personagens. Lembre-se de que ninguém vai entender um quadrinho em que não dá pra entender o texto. Por isso divida bem o texto nos quadrinhos para não ficar muito em um só:



MODO ERRADO



MODO CERTO

Veja como no primeiro quadrinho o desenhista colocou muito texto no balão que nem dá pra ler. O enquadramento do personagem também está errado. No segundo quadrinho tem espaço para o golpe do personagem e o texto foi reduzido. Por isso é importante pensar nos espaços antes de finalizar a arte.

- c) Aproveite bem as formas de balão de fala e as "onomatopéias" que são os sons dos quadrinhos. Dá mais ação e dramaticidade à história.



PENSAMENTO



CHORO



SUSSURRO



GRITO

- d) As histórias em quadrinhos são como um filme e deve ter enquadramentos variados como no cinema. Veja os exemplos de planos que um desenhista pode utilizar:



PANORÂMICA (plano geral)



PLANO AMERICANO (na altura do peito)



CLOSE

- e) Estas foram poucas dicas de como desenvolver sua história em quadrinhos, mas a maior de todas é: faça sempre uma revisão de português antes de publicar pois sempre pode passar um erro. Então, bom divertimento!

A - Escolher um tema.

Aqui o professor poderá tanto já ter um tema apenas para toda a classe, como poderá dar autonomia para cada um escolher o seu. Um tema geral nesse início talvez seja melhor porque pode ser aberto à participação de todos em conjunto. A cada ideia vinda da classe o professor escreve na lousa e depois faz uma votação entre os alunos para a maioria decidir levantando as mãos a cada ideia enunciada.

Vamos então dar um exemplo para um professor de matemática do ensino médio que percebe que os alunos não estão conseguindo entender o que é o número "PI". Alguns alunos se perguntam o que esse número estranho terá de validade em sua vida. Para que aprender sobre ele?

Pois bem, o tema proposto à classe será o "PI". O professor então dirá para a classe que todos farão, em grupo de quatro, uma história em quadrinhos com o personagem "PI". Colocado esse desafio na cabeça dos estudantes, já se dá uma outra noção, pois criou-se aí um estímulo à criatividade e bom humor.

Uns dirão que o "PI" pode ser um personagem indefinido e meio perdido no mundo da matemática, outro pode ter a ideia de criar uma galinha onde o dono chama "pi,pi,pi,pi" para dar o milho, outra ideia a surgir por alguém pode ser sobre o sequestro do "PI" por uma gangue de números primos. E aí por diante.

A criatividade de crianças e jovens é maior que a nossa por conta de que estão justamente aprendendo e isso aguça a curiosidade naturalmente. Cabe ao professor também contribuir com esse brainstorm, fazendo a aula pegar fogo nesse processo.

B - Desenvolver a ideia

Na sequência, já estabelecido o tema e até a ideia de história o professor vai passar material sobre o número "PI" para que os alunos pesquisem e discutam entre si, em cada grupo, como desenvolver a ideia da história. Mostrará que como em uma tira ou página de quadrinhos, a história tem que ter início, meio e fim. E, por isso, é necessário saber como vai ser desenvolvida essa história para chegar a um desfecho.

C – Desenvolver o personagem central e os secundários.

Para uma história funcionar é preciso que tenha bons personagens. Geralmente, estão em conflito para que haja um diálogo interessante. O central geralmente tem um secundário mais próximo que é para haver esse diálogo. Assim como o Sherlock Holmes e seu questionador Watson, Batam e Robin, Mônica e Cebolinha, por exemplo. O "PI" pode ter um amigo como o número "0", que se sente meio vazio. Com um personagem indefinido e outro meio vazio já dá uma historinha muito interessante. Nessa brincadeira de procurar uma ideia surgem várias e todos se divertem nesse processo. Mas, embora não percebam, já estão estudando o número "PI" de alguma forma.

D – Desenvolver um roteiro.

Após o tema resolvido e os personagens também, é preciso começar a roteirizar a historinha. Em primeiro lugar, estabelecer em quantas páginas será produzida a história. Digamos que o professor diz para todos que a historinha tem que ter de três a quatro páginas. Então, o roteiro deverá criar o início, meio e fim da mesma. Se são três páginas, a primeira seria o início (mostrando o problema estabelecido dos personagens), a segunda o meio (com o desenvolvimento do problema) e a terceira seria o fim (com a solução e desfecho do problema).

Digamos que o “PI” entra no mundo da Matemática e percebe que é hostilizado pelos outros números. Mas não pelo “0”, com quem logo faz amizade por ele se sentir também hostilizado e, claro, o horror de todos estudantes ao vê-lo nos boletins.

Esse é o problema inicial. Na segunda página, os dois resolvem buscar uma resposta de como não serem mais hostilizados e vão à procura do grande matemático, de 250 A.C., Arquimedes. Na terceira página, encontram o matemático em uma caverna e ele explica o quanto são importantes. Que graças ao “PI”, o ser humano conseguiu há muitos anos construir a pirâmide de Gizé no Egito. E que ele está em todos os cálculos que envolvam a circunferência, base do formato do universo. O “0” então nem se fala! É o número que valoriza todos os outros. Que número não quer ter um zero à direita? Será mais valorizado quanto mais zeros à direita tiver.

Está aí um exemplo de um roteiro bem dimensionado e dividido.

E – Desenhar o personagem principal em diversas poses para utilização na história.

Ao desenhar um personagem para uma história em quadrinhos, é preciso exercitar o seu desenho em várias posições, pois ele deve estar andando em algum momento, sentado ou dormindo.

O básico é desenhá-lo, pelo menos, de frente e de lado para não ficar sempre na mesma posição nos quadrinhos. É um exercício mais complicado, mas necessário para uma historinha com ação. Basta observar o que os desenhistas profissionais fazem em suas historinhas e tentar repetir com seu personagem. É uma das missões dos alunos. Enquanto um pesquisa texto e conteúdo, o outro pode ir desenvolvendo o personagem graficamente.

F – Escolher o cenário inicial e depois os outros na sequência.

O professor pede para que os alunos observem os gibis existentes. Podem ter alguns sobre a mesa. Pede para que reparem que sempre o primeiro quadrinho de uma historinha começa com um tamanho maior e com mais detalhes no cenário. Vemos que o menino Maluquinho está na rua e encontra seus amigos perto de uma árvore. Então, já sabemos que eles estão em uma praça. Nos quadrinhos que seguem, menores, praticamente só aparecem os rostos dos personagens em diálogo. Mas, na cabeça de quem leu, já tem a informação de onde eles estão conversando. Então, é preciso criar esse primeiro quadrinho da historinha com essas informações. É justamente onde também se costuma ter o título da história.

G – Iniciar a diagramação por página com cerca de seis a oito quadrinhos/base.

Cada página de quadrinhos pode estar na base de um papel sulfite. E poderá ter uma divisão de seis a oito quadrinhos por página. Quem estabelece isso é o desenhista, pois sabe que um quadrinho tem menos desenho e outro tem mais detalhes. Observar como os autores profissionais distribuem em seus gibis para que fiquem de agradável leitura.

H – Desenhos a lápis

Nessa fase, o desenhista já pode começar a desenhar a lápis dentro dos quadrinhos, esboçando a base dos traços. Lembrar que nessa fase é melhor deixar espaço para que depois possam escrever as letras e só depois fechar o balão de fala dos personagens. Muitos desenharam o balão antes e depois tentam encaixar as letras que podem não caber e aí dificulta muito a leitura. Além de ficar feio.

I – Colocação dos textos nos balões

Depois do esboço a lápis é que se coloca as falas. Em seguida, é a vez de fechar os balões. Lembrar que quem fala primeiro tem seu balão em primeiro lugar na leitura do quadrinho.

J - Arte final com caneta hidrocor preta.

Com o esboço todo pronto, passar sobre o traço a lápis, com muito cuidado e, sem borrar a tinta, com uma caneta hidrocor preta de ponta fina. Até aqui, não há necessidade de uso de computador embora alguns desenhistas já saibam desenhar direto no mesmo. Quando apagar o traço a lápis, fazê-lo com leveza para não rasgar o papel e prejudicar o traço a caneta.

K – Colorização que pode ser no computador ou à mão.

Nesse ponto pode-se escanear o desenho em preto e branco e colorizar no computador por programas gráficos como o Photoshop, por exemplo. Ou poderá continuar com uma colorização a lápis. Faça sem forçar para que a cor não fique cheia de riscos fortes. Mas pode ter a opção de apresentar as historinhas em preto e branco também.

L – Criar uma capa, se a ideia for apresentar o trabalho como se fosse uma revista. Se a ideia for apenas uma exposição, não será necessária essa criação.

Principalmente nessa fase final de arte e colorização, o professor deverá acompanhar todo esse processo, que poderá ser feito ao longo de alguns dias em sala de aula ou finalizado em casa. Deverá ser estabelecida uma data para entrega do material, que será transformado em uma revista ou uma exposição dentro da sala de aula.

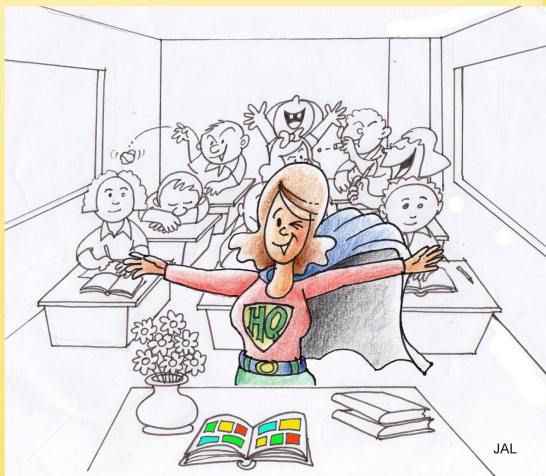
Para isso, pode pedir aos alunos para criarem uma capa para a revista ou um cartaz para a exposição. A melhor será votada entre os próprios alunos. Cada grupo vota na capa/cartaz de outro e o mais votado será o vencedor. A capa/cartaz deverá ter um título geral para reunir todas as historinhas.

M – Sempre terminar o trabalho com uma exposição ou uma publicação caseira de revista.

Nessa parte é que o professor notará a importância de todo esse processo. Ao organizar uma exposição ou produzir uma revista com esse material, vai gerar curiosidade de todos pelo que cada grupo realizou. Além de ter participado de um processo para entender o “PI” dentro de seu grupo, estará vendo o mesmo processo pelas outras leituras da produção dos outros grupos. Nunca mais alguém dirá que não sabe o que é o “PI” e seu valor para a matemática. Aliás, se houver uma reprodução em fotocópia, para que cada aluno leve uma revista para casa, terão algo que guardarão e um dia até mostrarão para seus filhos e netinhos.

A exposição pode ter um dia de inauguração com cada um trazendo um doce ou salgado e refrigerante. O professor não só resolveu um problema da classe como um problema seu também.

CAPÍTULO 4



Como utilizar a linguagem dentro de qualquer matéria na escola.

Assim como esse exemplo com o professor de matemática do curso médio, esse processo pode ser aplicado para qualquer matéria ou dificuldade na sala de aula. Para um professor de história fazer os alunos entenderem o que foi a segunda grande guerra; um professor de geografia explicar como se procede o efeito estufa; um professor de física passando ensinamentos sobre a lei de Newton; um professor de inglês querendo demonstrar como se comunicar em uma viagem ao exterior; um professor de português que deseja que seus alunos entendam melhor como e onde usar a crase; um professor de biologia que precisa que seus alunos entendam o que é genética, e assim por diante. Não há tema que não possa ser desenvolvido nesse modo de aprendizado. É o que vamos desenvolver a seguir.

PORTUGUÊS

Na aula de português, por exemplo, os professores já utilizam os Quadrinhos em diversos exercícios além do natural estímulo à leitura. Assim uma página de HQ pode ter suas falas dos balões apagadas para que o aluno crie novamente as falas interpretando as imagens oferecidas. Evidente que existem diversas possibilidades que podem ajudar ao aluno a desenvolver não só a linguagem coloquial mas também o desenvolvimento de uma redação.

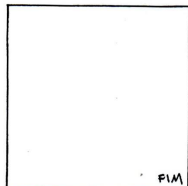
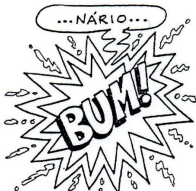
Os Quadrinhos são uma boa forma de mostrar que a construção de uma história tem início, meio e fim. Basta dar o exemplo de uma tira, daquelas publicadas em jornais, onde a história é resumida em apenas poucos quadrinhos.

Veja no exemplo abaixo onde o professor mostrará que no primeiro quadrinho há uma colocação de um problema ou assunto e seus personagens, o quadrinho do meio é o desenvolvimento desse tema e preparação para finalizá-lo a seguir e no terceiro quadrinho é a solução do problema ou final do tema.



Assim um dos exercícios que o professor pode dar em aula é o que elimina um último quadrinho da tira para que o aluno dê seu final. Como no exemplo abaixo.

COMPLETE O ÚLTIMO QUADRINHO
Faça o final dessa piadinha

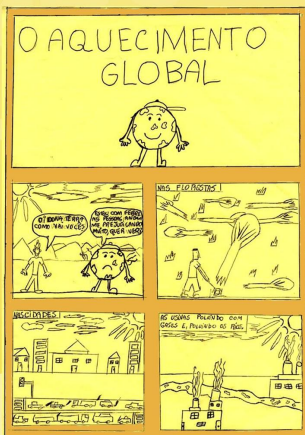


Com certeza terá as várias alternativas criadas e muitas bem criativas. O resultado poderá ser exposto em uma exposição na própria sala de aula para que os próprios alunos consigam perceber como uma mesmíssima historinha pode ter muitas opções de final. Abre a cabeça do estudante à criação, o que é essencial para que haja fluência de ideias ao se deparar com a criação de um tema. Em seguida o professor poderá pedir aos alunos escreverem a história e até ampliá-la apenas em redação.

GEOGRAFIA

Em geografia também há muitas formas de se utilizar a linguagem dos quadrinhos para fortalecer temas que o professor considera de maior dificuldade entre os alunos. Por exemplo, a ecologia e as consequências do Buraco de Ozônio em relação à vida no planeta, é um tema que tem todas as características para desenvolver uma história em quadrinhos onde árvores e animais podem se transformar em personagens ativos para avisarem aos seres humanos sobre a destruição que estão promovendo em nosso habitat. Basta colocar esse tema para que os alunos desenvolvam suas ideias. A mágica dos Quadrinhos é justamente poder transformar qualquer objeto em personagem, criar super-heróis tentando salvar o planeta, plantas que se rebelam e animais que se organizam. Tudo é possível para dar força à imaginação dos alunos.

Na figura abaixo podemos ver o desenvolvimento de um grupo de alunos sobre o tema do aquecimento global.



MATEMÁTICA

Demos um exemplo anteriormente de como um professor consegue enfrentar a constante repulsa de grande parte dos alunos à matemática. Não é por acaso que é matéria onde menos se consegue evolução nas escolas. Operações complicadas que para os estudantes mais parecem pegadinhas que dificilmente se resolvem ajudam bastante a essa falta de ânimo para aprender os fundamentos dos números. É preciso quebrar essa animosidade aguçando a curiosidade. Desde o primeiro grau é necessário criar uma ideia de que os números são nossos companheiros de vida. Para isso é preciso humanizá-los dando historinhas para cada um. Um bom exercício é dar a cada número um poder de um super-herói. Assim é criada a Liga dos Números Heróis. Existe um problema de matemática? Então vamos chamar os Números Heróis para nos ajudar. O professor joga esse assunto aberto em uma aula e terá resposta imediata com os alunos. A sinergia modifica o clima de problema intransponível para a ação de resolver o problema. O exemplo dos desenhos feitos a partir de números que demos anteriormente também ajuda muito nessa nova perspectiva para uma aula cheia de ideias.

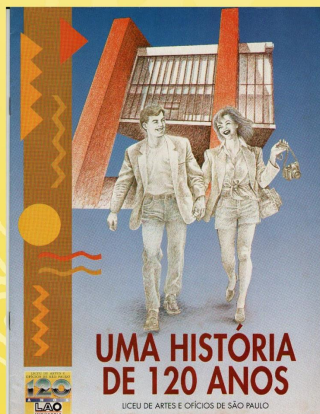


HISTÓRIA

Muitos livros se utilizam dos quadrinhos para contar sobre acontecimentos históricos. O maior problema é que alguns fazem isso erroneamente com um roteiro simplório e sem graça. Colocar Dom Pedro I no momento do Grito de Independência com um texto assim: E Dom Pedro I desembainhou sua espada e gritou – Independência ou Morte!

Bem, isso é muito redundante, pois a imagem já conta parte desse texto. Uma HQ com essa falta de ação e criatividade não serve para que os alunos sintam que há um interesse em ganhar sua atenção. Contar esse momento a partir de um personagem secundário daquele quadro, como o carroceiro que passa por ali e assiste ao fato, é muito mais interessante.

Veja a seguir essa primeira página de uma historinha onde era preciso contar o que representa o Liceu de Artes e Ofícios, historicamente para São Paulo, desde sua implantação no final do século 19.



O personagem principal é um jornalista de primeira viagem que vai ser testado pelo seu editor e se conta a história a partir de uma das esquinas do mundo – Avenida Ipiranga com Avenida São João em São Paulo. Não começa com um personagem perguntando ao outro o que é o Liceu de Artes e Ofícios. Procura-se contar uma história, envolver o leitor e depois, sem forçar, colocar durante o desenvolvimento da mesma as informações históricas dessa escola e empresa criada naquele século.

Existem diversas publicações de quadrinhos sobre fatos históricos para se trabalhar na sala de aula. Mas o professor tem que ter um bom critério para adotá-los porque se não tiverem esse sabor de aventura, com bom roteiro, não haverá interesse em lê-los. Não será eficaz.

Veja na página abaixo como há uma carga de tensão que envolve o leitor com o personagem e sua trama. Assim também deve ser se o professor passar para os alunos um tema histórico para desenhar.



MUR

CIÊNCIAS

Em 1934 surgia um dos primeiros super-heróis dos quadrinhos: Flash Gordon. Criação de Alex Raymond, um amante das ciências, mostrava as aventuras daquele personagem num futuro onde as viagens entre planetas seria uma realidade. A criação de Alex Raymond não ficava só na história. Pesquisador do cosmos, pensou em como poderia acontecer no futuro toda essa tecnologia. Criou roupas avançadas para a época, como a minissaia da companheira de aventuras de Flash - Dale Arden. Mas seus estudos sobre a ficção científica foram muito além. Na época já havia um grupo de cientistas que estudavam as viagens pelo cosmo do ser humano. Esse grupo se tornaria mais tarde a NASA. Eles liam as histórias de Flash Gordon e por lá viram várias criações que poderiam ajudar em seus estudos avançados. O formato do foguete, o lançamento vertical dos foguetes, a forma menos complicada de consertar a nave do lado de fora sem utilizar aquele desconfortável cordão umbilical, que poderia ser trocado por jatinhos, ao lado da roupa, que disparavam conforme a direção que o astronauta precisasse, entre outras coisas. Assim para o estudante, a possibilidade de desenvolver histórias espaciais é inesgotável. Podem criar desde foguetes a equipamentos. Seus heróis podem ter poderes naturais ou possantes com a ajuda da física e química. Tudo o que é preciso para criar um estímulo de criatividade para o aprendizado perfeito.



É evidente que as ideias são muitas e para cada matéria em especial pode se criar uma linha de trabalho. O professor sabe as especificações que podem combinar com seus alunos e é essa a mágica desse livro. Ele é vivo e terá participação ativa dos educadores pelo canal aberto de diálogo que estamos estabelecendo para a evolução do pensamento EFEITO HQ nas escolas. Não sabemos tudo, mas sim, que a prática do professor em sala de aula é a mais rica por ser próxima. Aqui temos apenas um início de esforço para que o projeto tenha sucesso como tivemos nas experiências práticas com professores e alunos nesses anos de estudo.

São exemplos que podem ser aplicados no ensino básico e ensino médio. Neste mesmo livro, que irá crescer com a experiência e diálogo com os educadores, terá mais exemplos descritos futuramente.



CAPÍTULO 5



Como os professores podem amenizar a violência utilizando a linguagem dos quadrinhos.

Em 2003 fizemos uma experiência com a então “Febem”, atual “Fundação Casa”, em São Paulo, local onde as crianças e jovens infratores são levados para ações socioeducativas. Na época havia muitos problemas de rebeliões e fugas com muita violência. As manchetes de jornais mostravam que não estava funcionando de forma que recolocassem aqueles jovens e crianças de volta à sociedade. Demos uma palestra aos professores do local para a utilização dos quadrinhos para melhorarem o aproveitamento dos alunos e ao mesmo tempo ajudasse na diminuição da violência que ali acontecia.

Pedimos aos professores, nitidamente cansados e desestimulados, que aplicassem alguns exercícios sobre a linguagem dos quadrinhos e que dessem um tema para a produção desse material, em grupo ou não, dos internos. O tema era produzir uma HQ sobre eles mesmos. A história de cada um em sua vida. O resultado foi significativo. Muita violência naquelas histórias, mas também muita criatividade e um sentimento de querer viver uma vida melhor, sem tantos problemas.

Esse canal de comunicação onde o interno tem a possibilidade de abrir seu coração através da arte funciona quase como uma terapia. Ao desenhar sua própria vida ele se transporta para um outro foco fora do “olho do furacão” em que está sua vida. É como se sua alma saísse do corpo e observasse através dos quadrinhos o que realmente está acontecendo com sua vida.

Isso basta para que aquela criança ou jovem tenha um novo pensar sobre o que será sua vida dali por diante. Basta dar essa possibilidade de comunicação que poderemos salvar centenas e centenas de jovens e crianças do caminho errado.

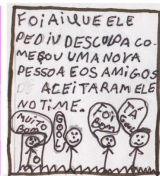
Assim, ao invés de ser uma escola do mau onde um menino que tenha furtado um pedaço de pão para dar ao seu pai doente e preso por isso, irá aprender com outros internos, que já trabalharam com drogas e a violência na cidade como o único caminho a ser seguido. Sem esperança de ter um futuro bom. Os professores, antes hostilizados, vieram a perceber que os internos começaram a ser menos violentos por conta do prazer em estar em uma aula onde podem desenhar e sonhar.

Podem verificar nos detalhes dos desenhos aqui postados que esse simples exercício dos professores da então Febem em São Paulo utilizando a linguagem dos quadrinhos estimulou muito a criatividade nos alunos ali detidos. Ao desenhar não se sentem presos e sim com o livre pensar e o livre criar. É uma descontração necessária e saudável contra o recrudescimento das relações em um confinamento.

Nos detalhes das historinhas abaixo a carga de violência natural na vida dos menores.



À direita a esperança aparece, apesar de tudo.



Mais um detalhe das historinhas recebidas na ação.



O exercício da cidadania pelos quadrinhos reflete diretamente no pensar dessas crianças. Há esperança.

Deveria ser obrigatório nessas entidades e outras que tratam de menores em situação de risco que houvesse cursos de quadrinhos e consequente publicação das histórias desenhadas por esses internos em uma revista. Inclusive para serem distribuídas às pessoas que moram ao redor desses locais. Abrir o coração para não só serem entendidos e voltarem ao convívio tranquilo com a sociedade, mas para o autoconhecimento de cada um.

Geraria um ato de comunicação do que cada um tem dentro de si e às vezes não consegue se expressar normalmente.

Fica aqui essa ideia para que isso aconteça.

Certa vez demos um workshop sobre quadrinhos em um dos SESCs de São Paulo. Os alunos eram de um cortiço próximo e dentro do SESC há essa boa ideia de trazê-los em turma para visitarem e participarem dos eventos e cursos em unidades mais próximas à periferia.

Um dos convidados parecia dominar a turma com frases imperativas sobre eles e entrou já dizendo que não iria desenhar. Dissemos que não era obrigatório e que desenharia se quisesse. Só que quando iniciamos os exercícios práticos e todos começaram a desenhar, o jovem que não queria desenhar também começou a fazê-lo. Evidente que viu que sua turma gostou daquela ação e ele, para manter sua autoridade sobre os outros, foi obrigado a acompanhá-los na lição. Algo que todo professor deseja que aconteça na sala de aula onde o desrespeito à sua autoridade está em constante confronto. Com essa prática o professor não é mais visto como uma autoridade, com regras, mas o amigo que desenha junto aos seus alunos.

Da mesma forma, no lar, enfrentando a complicada relação quando os filhos estão na pré-adolescência, pode-se amenizar com momentos de prazer no desenho em conjunto. Nada como convidar um filho para desenhar uma história da família junto a si. Pode ser um momento especial que sempre será lembrado. Por isso é bastante eficiente como ferramenta na educação também dentro de casa.

Desenhar a partir de números e letras é mais eficaz porque estimula a criatividade de cada um e gera curiosidade de todos em ver como foi resolvido o desenho dos outros.

Os pais podem também dar papel e lápis para os filhos desenharem uma reunião de família onde tem os pais, filhos, tios e avós representados. Depois desenhar qual seria o sonho de vida de cada um. Um carro espacial? Um robô que arrumaria a casa? Dinheiro para abrir um negócio? Nem é preciso dizer que essa ação é terapêutica nas relações de família. Participativa e que une as pessoas que hoje em dia ficam cada qual com seu celular sem notar quem está ao lado.

Quer tirar o filho das horas e horas em frente do game, ou do celular, ou do computador? Papel e lápis e muita criatividade fazem isso. Claro que os pais se divertem também. Relembram quando criança desenhavam seus rabiscos e pararam quando cresceram. A criança nunca morre dentro da gente e por isso é preciso sempre revisitá-las. Quem não tem filho pode ter sobrinhos ou crianças da vizinhança. Não tem desculpa!



CAPÍTULO 6



Exercícios práticos que simulam situações que os professores enfrentam na sala de aula.

Uma das experiências mais gratificantes nesses anos de pesquisa foi em duas escolas de um bairro da periferia de São Paulo disponibilizadas pela Secretaria de Educação do Município de São Paulo. Aplicamos, durante três meses, os exercícios com a linguagem de quadrinhos para qualquer matéria e de forma bem prática nas salas de aula.

Tivemos todo o apoio da Secretaria de Educação através do Sr. Sergio Kobayashi, atual presidente do Foro das TVs Públicas estaduais, que congrega as emissoras educativas de 18 estados brasileiros e a TV Cultura de São Paulo, dos diretores, coordenadores, professores e alunos das escolas Emefms Derville Allegretti e Vereador Antônio Sampaio, que foi fundamental para o sucesso do projeto.

Essa incursão com exercícios e acompanhamento nos fez perceber que, para os professores, é muito importante facilitar o entendimento sobre as possibilidades do uso da linguagem dos quadrinhos para que se estimule a natural criatividade de cada um com seus alunos.

Também, de nossa parte, aprendemos as dificuldades que esses profissionais enfrentam no dia-a-dia nas escolas. Por essa razão logo observamos que este deveria ser um livro aberto às experiências de todos e não um conceito final estabelecido apenas à partir do que conseguimos captar nesses anos. A escola não pode ficar parada e livros como “Caminho Suave” ficarem décadas sem qualquer mudança ou adaptação ao presente.

Vejam a seguir um quadro simplificado indicando como foi esse trabalho dentro dessas duas escolas.

DENTRO DA ESCOLA

COMO FUNCIONOU
O DESENVOLVIMENTO
DO PROJETO DENTRO
DAS ESCOLAS EM
TRÊS MESES.

REUNIÃO COM OS DIRETORES
E PROFESSORES DAS ESCOLAS.
EXPLICAÇÃO DO PROJETO.



PRIMEIRO CONTATO EM SALA
DE AULA COM O PROFESSOR.
EXPLICAÇÃO DO PROJETO AOS
ALUNOS



NOVA INCURSÃO EM SALA DE
AULA JUNTO AO PROFESSOR.
EXPLICAÇÃO DA LINGUAGEM
DOS QUADRINHOS.



PASSADO
EXERCÍCIO
PARA ALUNOS
DE COMO
DESENHAR
PERSONAGENS.



OS ALUNOS SÃO DIVIDIDOS
EM GRUPOS E CRIAM SUAS
HISTÓRIAS SOBRE A MATÉRIA
SUGERIDA PELO PROFESSOR.



AS HISTÓRIAS SÃO
ANALISADAS E SÃO
PASSADOS RECADOS
AOS ALUNOS PARA
CONSERTAR OS ERROS.



OS ALUNOS DEVOLVEM
OS DESENHOS PARA A
SELEÇÃO FINAL PARA A
EXPOSIÇÃO.

Esse processo resultou em uma exposição com os melhores trabalhos no Shopping D, que ajudou com recursos e a divulgação em suas dependências dos quadinhos dos alunos das duas escolas. A abertura teve presença de Mauricio de Sousa e a repercussão na imprensa foi grande como podem ver na manchete do jornal MetrôNews.



Projeto-piloto é desenvolvido em duas unidades municipais da Zona Norte

Alessandra de Assis

De um laboratório em engenharia de tráfego (p. 10), cocorotas em dia pelo MEN ou Obit, além de turques (mensagens de textos enviadas de celulares) e iPods nos ouvidos. De tudo, eles se dividem entre os que gostam do "X-Men", "Super-Homem", "Homens de Arma", "Batman", "Tintin", "Luna da Mônica", "Do Pântano", "HellBoy" e "Akira", os mais famosos personagens de histórias em quadrinhos (HQs) e mangá (nome dado às HQs de origem japonesa). E para dividir a atenção desses apaixonados estão a aula, o go-go e o videogame.

Para não ter de competir em desigualdade com essas atrações da modernidade, a Secretaria Municipal de Educação realizou um projeto-piloto em duas escolas de ensino médio de Santana, na Zona Norte, em que as HQs são usadas como instrumento para ensinar as aulas mais atraentes aos adolescentes. Além de proporcionar maior integração entre professores e alunos.

De acordo com Márcia Bualentini Ribeiro, coordenadora pedagógica de



De acordo com a coordenadora Márcia Bualentini, alunos e professores escolherão a melhor maneira de falar do assunto

Escola Municipal de Ensino Fundamental e Médio Professor Derville Allegretti, o projeto HQs não ataquia o desenvolvimento em aulas e nem prejudica os alunos, porque os conteúdos programados para cada matéria são transmitidos e podem vir temas dos quadrinhos. "Com a diferença que eles temo serão abordados de outra maneira. Alunos e professores escolherão a melhor maneira de falar do assunto, mas com uma linguagem adequada para visar história em quadrinhos", disse Márcia, que explica que professores de língua portuguesa, geografia, história, educação artística e at



Os alunos aprendem as várias etapas para a confecção das histórias em quadrinhos

de psicologia são alguns dos profissionais envolvidos com a produção do material criado pelos alunos.

Segundo Nenes Gonçalves, diretora da Escola Venâncio Anônimo Sampaio, outra novidade que participa do projeto, os alunos fizeram um trabalho com o desafio de produzir uma revista de quadrinhos, ou gibis, com os

temas abordados em sala de aula. "A aula fica mais animada e deixa o aluno mais interessado. A aula tradicional não atrai muito e só a exposição fica curiosa", avalia a diretora.

A diretora da Venâncio Anônimo Sampaio destaca que, em sua escola, a produção das HQs é mais uma maneira de descobrir o que os alunos gostam de ler na escola. "Uma presença disso são os nossos trabalhos. Trazemos projetos, fazemos apresentações e depois os alunos precisam apresentar um trabalho relacionado ao conteúdo em assuntos abordados em sala de aula. Tudo tem uma ligação com o que é aprendido em sala. Não é simplesmente dizer sim", destaca Nenes.

Nosso relatório final, aqui descrito a seguir, fala dos resultados e o sucesso do ponto principal ali realizado – a evolução dos alunos de 10% para os mais interessados até 100% para os desestimulados para absorção dos ensinamentos em sala de aula. Nada mal para um projeto que não necessita de dinheiro para ser implantado. Apenas treinamento com os professores e papel e lápis.

RELATÓRIO FINAL PROJETO QUADRINHOS NA ESCOLA

Sonia Bibe Luyten

José Alberto Lovetro

Após três meses de trabalhos em conjunto com as escolas “EMEFM Professor Derville Allegretti” e “EMEFM Vereador Antonio Sampaio”, os pesquisadores Sonia M. Bibe Luyten e JAL analisaram os trabalhos dos alunos dentro de cada disciplina para os resultados da implantação de utilização dos quadrinhos como ferramenta em sala de aula.

Nesse primeiro relatório foram colocadas as impressões dos erros e acertos do projeto-piloto que contou com o aval da Secretaria Municipal de Educação e apoio essencial do Shopping D.

1-Análise dos professores sobre o Projeto

Nas conversas mantidas durante as reuniões semanais com os professores fomos sendo informados das reações e das opiniões dos mesmos. Dentro dessas colocações fomos ajustando o projeto para a especificidade de cada classe envolvida. Notamos que de sala para sala houve uma diferença na recepção da mensagem proposta.

Com essa adequação pudemos desenvolver de forma mais produtiva o programa estabelecido.

Ao mesmo tempo pedimos aos professores um pequeno relatório de suas avaliações em relação aos três meses de trabalho em conjunto. O primeiro ponto em comum entre todos que participaram foi o ganho da motivação dos alunos ao conteúdo das matérias pelas histórias em quadrinhos. Outro fator que ficou evidenciado foi o desenvolvimento da criatividade através do exercício da junção de texto e imagem, ajudando na absorção do conteúdo.

Nos relatórios se observou uma necessidade de uma continuidade e um tempo maior para aplicação do projeto em sua totalidade. Também há referência da falta de um manual de mais informação para os alunos desenvolverem a linguagem das histórias em quadrinhos. Algumas frases retiradas dos relatórios enviados podem demonstrar a receptividade dos professores.

“Como o estudo dos quadrinhos ainda não é obrigatório no âmbito escolar, acredito que é preciso mensurar em nível científico o alcance desse estudo no desenvolvimento dos alunos” (Prof. Sergio Leal Filho- Psicologia)

“Em Português ajuda, pois desenvolve o raciocínio, a escrita e principalmente a imaginação. Falo principalmente a imaginação porque ela nos leva a sentir e a pensar como seria o outro e sendo assim faz com que se desenvolva outra parte importante para o desenvolvimento do aprendizado.” (Profa. Inês Haydee Fantoni – Língua Portuguesa)

“Percebi o desempenho da classe como muito positivo, no tocante a: entusiasmo, desenvolvimento da criatividade, a possibilidade de verificar o quanto há de surpresa no aluno quando ele se percebe desenhando e criando” (...) “através da elaboração de uma história, eles começaram a questionar mais sobre o que haviam aprendido.” (Profa. Rosana G. Spina – Psicologia)

“Houve o envolvimento dos alunos e, embora o produto final não tenha preenchido, plenamente, as minhas expectativas, aconteceu um bom retorno por parte de alguns grupos.” (Profa. Nancy – Português)

“O projeto é muito interessante, pois faz com que o aluno use várias linguagens num só trabalho.” (Profa.Tânia – Arte)

2-Análise dos pesquisadores.

A proposta inicial de um período de três meses dentro das escolas para aplicação da linguagem dos quadrinhos e humor gráfico em sala de aula se mostrou produtiva. Detectamos, contudo, uma carência maior de tempo de implantação dentro do programa didático estabelecido pela Secretaria Municipal de Educação. Com isso haverá maior desenvolvimento e integração entre uma nova proposta e o programa vigente.

A boa receptividade, em primeiro lugar, pela Secretaria Municipal de Educação seguida pela dos diretores das escolas, professores e alunos foi decisiva para o desempenho do projeto. Evidentemente que a iniciativa privada, aqui representada pelo Shopping D, possibilitou com uma ajuda financeira a maior disponibilidade dos pesquisadores no aprofundamento do mesmo. A participação em reuniões dentro da escola com os professores e diretores também possibilitou uma maior proximidade com o dia-a-dia dos professores agilizando a comunicação e o entendimento da proposta.

A aplicação do projeto mostrou o uso eficiente do quadrinho como ferramenta de trabalho na escola, não só na absorção do conteúdo, mas na possibilidade de haver maior disciplina em classe através do trabalho em grupo.

Enquanto outros projetos, no auxílio didático, envolvem um alto custo em maquinário (computador, vídeos,) as histórias em quadrinhos e humor gráfico confirmaram o baixo investimento para um retorno tão significativo.

Foram utilizados apenas papel, lápis, borracha, e régua que fazem parte dos instrumentos de trabalho de uma escola. Na proposta da Secretaria Municipal de Educação com ênfase na busca do estímulo à leitura e escrita dos alunos acreditamos que houve perfeita sintonia com resultados bastante estimulantes. Despertou a conscientização do aluno para se expressar bem na língua Portuguesa, pois o produto final, uma revista de HQ permanece como referência após sua edição. Em sala de aula o aluno é um receptor de informação e na produção de uma história em quadrinhos ele se torna um comunicador, estimulando o sentimento de escrever com responsabilidade.

3- Análises sobre os trabalhos recebidos

No processo de desenvolvimento dos trabalhos de produção de suas histórias em quadrinhos em grupo os alunos receberam de forma bastante receptiva. As aulas, junto aos professores, foram acompanhadas com interesse. Na execução dos trabalhos, no entanto, sofremos o problema de final de semestre com as provas e de mais de 250 trabalhos recebidos na primeira etapa para que houvesse correções para finalizá-los. Apenas 81 foram finalizados. Nosso projeto demonstrou que a melhor forma de ser aplicado é em início de semestre para que os professores e alunos consigam encaixar dentro de um programa didático pré-estabelecido. Vale dizer que os trabalhos não foram considerados como trabalho para pontuação, mas de livre escolha dos alunos. Foi gratificante notar que tanto no público de ensino básico, como no ensino médio e chegando até o magistério foram receptivos.

A experiência de trabalhar com alunos com deficiência auditiva foi uma surpresa gratificante e nos dá a certeza do quanto os quadrinhos podem contribuir para ajudá-los a se integrar ao ensino nas escolas sem necessidade de salas especiais para tal.

Tanto que a melhor história em quadrinhos produzida foi pelo grupo de alunos deficientes auditivos. Utilizamos a onomatopéia que é a representação escrita de um som. Vimos, dentro das salas de aula, o problema da busca de estímulo aos alunos, que estão com pouco interesse na escola. Agora, temos a certeza de que os quadrinhos serão uma resposta imediata e de baixo custo para começar a mudar esse estado de coisas. Principalmente no ensino público que começa a implantar a escola em tempo integral e precisa absolutamente de um trabalho junto aos jovens e crianças na busca desse estímulo.

Portanto, acreditamos que essa nova experiência nos tenha dado novos caminhos dentro de nossa pesquisa de mais de 13 anos.

4- Próxima fase do projeto

Chegamos à conclusão de que esse projeto dentro da escola deve continuar com outro foco. A proposta é agora, no futuro, trabalhar apenas em uma classe de cada uma das duas escolas de forma mais profunda. Contamos com a continuidade das parcerias para que finalizemos esse projeto vencedor para uma implantação em todas as escolas públicas o quanto antes.

Para nós foi uma experiência gratificante e necessária para estabelecer a melhor forma de se implantar esse sistema de aprendizado pelos quadrinhos como ferramenta de trabalho do conteúdo pedagógico na sala de aula.

MAIS INFORMAÇÕES



Nas próximas páginas a professora Sonia Luyten dá uma rápida ideia de como os quadrinhos são valorizados pelo mundo e utilizados na área educacional.

USANDO HISTÓRIAS EM QUADRINHOS EM LIVROS DIDÁTICOS NO EXTERIOR

Sonia M. Bibe Luyten

Quanto à ligação das Histórias em Quadrinhos e a educação posso falar de cátedra o quanto isto beneficia crianças e adolescentes na sala de aula. Já em 1984 escrevi no *Histórias em Quadrinhos e Leitura Crítica* (São Paulo, Editora Paulinas) explicando que no momento em que pais e pedagogos considerarem os quadrinhos como seus aliados isto possibilitará um número ilimitado de práticas a seu serviço. Principalmente nas escolas públicas onde a falta de material é crônica, com papel, lápis e borracha os professores e alunos poderão desenvolver a criação de personagens, histórias, revistas com fotocópias e até exposições para estimular os alunos.

Sem dúvida os professores precisarão de um planejamento nas escolas dentro do currículo escolar para que a atividade não fique solta e sem resultado.

É importante, contudo, que os professores tenham uma noção que as Histórias em Quadrinhos também são utilizadas em larga escala em outros países do mundo. Isto ajudará ver como seus pares obtêm toda escala de benefícios como ferramenta e trabalho.

A pesquisa nos mostra que as Histórias em Quadrinhos têm sido utilizadas no exterior tanto em matérias convencionais como língua pátria ou estrangeira, história, geografia, mas também em educação musical, ciências experimentais e até física e química. No final deste artigo darei alguns links aos interessados para que possam ter uma ideia do papel fundamental na formação escolar e como os professores inserem dentro do currículo de suas escolas.

Tive a chance, morando fora do Brasil como docente nas universidades do Japão, Holanda e França, de acompanhar não só como mãe de três crianças nas escolas locais, como também como pesquisadora deste assunto.

Primeiramente como mãe, observando o livro escolar em diferentes séries do curso fundamental e médio, pude ter uma ideia como os quadrinhos japoneses (mangá) e europeus são inseridos e avaliados pelos professores em suas respectivas matérias. Para minhas três filhas, na década de 1980 e 1990 foi uma experiência singular, pois no Brasil, naquela época, havia pouco material disponível nos livros escolares e nem sempre obedecendo aos requisitos básicos dos quadrinhos para serem considerados eficientes.

O que víamos, na época, eram alguns elementos das HQs, como o balão, na figura de um personagem histórico como Dom Pedro I dizendo “Independência ou Morte!”

Nos exames finais do curso médio na Holanda, na disciplina de História, eram colocadas charges para que o aluno situasse a época, qual a crítica que os cartunistas estavam fazendo, quais os personagens estavam sendo protagonizados pela caricatura e porque isto era pertinente naquele período.

Em outros países, como na Inglaterra, a BBC apresenta cursos de inglês para imigrantes pedindo aos alunos em classes mais avançadas interpretação de tópicos relacionados ao Humor. Sem dúvida isto é um desafio dentro do aprendizado da língua e cultura pois cada nação tem seu senso de humor. As perguntas são sempre diretas e pertinentes: “O que este cartum significa, o que é engraçado nele e quais as técnicas que são usadas para torna-lo cômico?”.

Para desenvolvimento da linguagem são usados exercícios com alguns quadrinhos e expandir em textos mais complexos. Comentar e ilustrar uma série de questões como racismo, relacionamentos entre adolescentes, sexo, preconceito racial e relações familiares. Também os quadrinhos são usados para um envolvimento maior com a sociedade onde estão morando.

Colocação de charges, cartuns para que se comente sobre um assunto no noticiário de um jornal local ou nacional. No Japão, onde podemos dizer que há a maior diversidade de equipamentos eletrônicos e digitais no mundo é justamente onde mais se lê quadrinhos impressos. São centenas de títulos com tiragens astronômicas como a revista Shonen Jump com uma tiragem semanal de mais de três milhões de exemplares.

Os mangás aparecem tanto nos livros didáticos como paradidáticos. Há muitos personagens ou histórias bem conhecidas pelo público japonês que se prestam também para este propósito. Por exemplo, os estudantes japoneses aprendem cerca de 2000 símbolos de kandi até o final do ensino médio por nove anos. A metade dos kandis é aprendida na escola primária por seis anos. Há um personagem muito conhecido pelas crianças que é o Doraemon que ensina as crianças colocando o kandi ao lado da imagem. Assim, a criança ou o adolescente estuda tendo seu personagem favorito estimulando o aprendizado.

Na França há muitas coleções de livros que oferecem aos professores documentos pedagógicos permitindo-lhes trabalhar em classe com quadrinhos de qualidade. É uma ferramenta de trabalho para ajudá-los a usar os quadrinhos (chamados de bande dessinée) apresentando leituras de obras existentes sob perspectivas históricas, literárias, etc. Asterix e Obelix são os favoritos dos franceses e é o meio, por vezes utilizado por alguns professores, para introduzir ou ilustrar um problema:

por exemplo, a questão da adaptação em Obélix e companhia, das fronteiras geográficas dos países representados e a invasão dos romanos na Gália. Os autores Goscinny e Uderzo inspiraram-se em Ambiorix – uma figura proeminente na história dos celtas que foi soberano do povo dos eburones - que estudaram nos livros escolares.

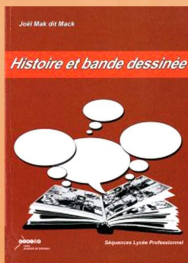
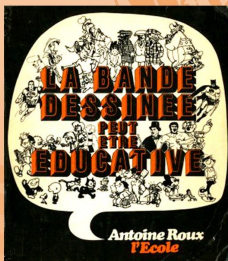
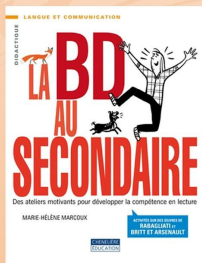
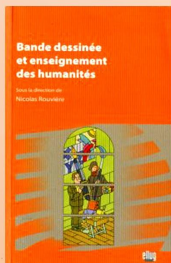
A Bélgica é o lar de dois principais grupos linguísticos: os flamengos, falantes do holandês, e os valões, que falam francês, além de um pequeno grupo de pessoas que falam a língua alemã. Isso se reflete também nas Histórias em Quadrinhos produzidas no país, ora em flamengo, ora em francês. Além disso, é muito comum o uso do dialeto, principalmente na região das fronteiras que unem a Bélgica, Holanda e Alemanha.

Em Tongeren, a cidade mais antiga da Bélgica há o museu Galo-Romano muito frequentado pelos professores e alunos da região que fala o flamengo onde é possível ter uma aula prática de sua história. E também à venda a história de Ambiorix em quadrinhos (em dialeto da região) para poder usar em aula para reforçar o aprendizado.

Os exemplos são inúmeros em todos os países. Estes são apenas uma pequena parcela para que os colegas brasileiros se inspirem como seus pares fazem em outros países.

E se você, professor ou professora, tiver tido uma experiência semelhante em outros países, escreva que publicaremos em nosso livro pela internet.

Mãos à obra!



São várias as publicações pelo mundo onde se mostra a importância dos quadrinhos e a educação.

Links úteis na internet sobre o uso de quadrinhos em alguns países

(Em suas línguas de origem que podem ser traduzidos pelo Google translator).

<http://www.l lombard.com/actualites-news-bd/ecoles-b-d,4052.html> (site da Bélgica para o ensino de quadrinhos na escola)


<http://www.crdp-montpellier.fr/ressources/memoires/memoires/2005/a/4/05a4019/05a4019.pdf> (site da França em um artigo sobre o assunto de como utilizar na escola. – projeto muito bem elaborado especialmente a parte IV: Por disciplina, educação musical, ciências experimentais, História, Geografia, Tecnologia, Língua)

<http://www.educasources.education.fr/qui-sommes-nous.html> (site francês dedicado aos professores. É possível encontrar muitas ideias).

<http://www.fluentu.com/spanish/blog/learn-spanish-with-comics/> (aprender espanhol com quadrinhos)

<http://www.eslbase.com/teaching/cartoons-comics> (Escrito pelo Prof. Larry M. Lynch no ensino de língua inglesa em Cali, Colômbia).

<http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article523> (excelente artigo de Nicolas Rouvière de como ensinar usando os quadrinhos)




Este livro não termina aqui. Ainda bem que nada é definitivo e o conhecimento sempre será ampliado.

As experiências práticas de cada educador ou professor, que se inscreveu, será bem vinda. Quem sabe nós aprenderemos mais e esse projeto poderá ser enriquecido com a criatividade de cada um! É o que esperamos.

Mande sua experiência, ideias vídeos e críticas pelo e-mail: contato@efeitohq.com



Os inscritos também receberão em seus e-mails o Caderno de Exercícios com material que poderá ser reproduzido em sala de aula para os alunos.



As ilustrações deste livro:

Páginas 10, 14, 18, 21, 24, 27, 28, 29, 36, 38, 40, 45 e 51 são de autoria do cartunista JAL.

Sendo que as das páginas 21, 28 e 29 são com os personagens da turminha Sport Gang - autores JAL e Januária Cristina.

Página 7- A foi cedida para republicação neste livro pelos Estúdios Mauricio de Sousa.

Página 7-B foi cedida para republicação neste livro pelo Ziraldo Alves Pinto.

Páginas 4-A ,11, 53 e 64 são do acervo Jal e Sonia Luyten.

Página 39 - detalhe de ilustração de criança colhida no trabalho dentro das escolas informadas no capítulo.

Página 41 e 42 - Detalhes da HQ “Uma História de 120 anos” desenhos de Conceição Cahú e textos de JAL. (LAO- 1993)

Página 43 - tira de Flash Gordon -
<http://flashgordon.marianobayona.com/austin.htm>

Páginas 47 e 48 - Detalhes de quadrinhos do projeto realizado com os professores da antiga FEBEM.

Página 54 - Metrô news (junho de 2007)

