



PLANO DESCRITIVO

CURSO – Quadrinhos em rede	ÁREA DO CONHECIMENTO – Linguagens/
CARGA HORÁRIA (PERÍODO) – 30 horas	CARGA HORÁRIA SEMANAL – 3 horas

>> AUTORES

Sara Ribeiro dos Santos

>> EMENTA

Histórico de HQs no Brasil e no mundo. Principais Quadrinistas. Estudo e construção de personagens. Criação de Roteiro. Storyboard. Balões. Onomatopeias. Produção de HQ. Publicação impressa e na web.

>> DESCRIÇÃO SINTÉTICA DO CURSO

Histórias em quadrinhos é uma arte sequencial, também conhecida simplesmente por HQ e conhecida no Brasil por Gibi. Há controvérsias sobre seu surgimento, muitos datam que esta arte já era representada pelos antigos egípcios com suas pinturas sequenciais nas paredes, outros datam seu surgimento em 1895, com a tirinha “The Yellow Kid” publicada nos jornais de New York. Em suma HQ trata-se de narrativas associadas a imagens e recursos como: onomatopéias, quadros, humor, sátira e muita criatividade, o que fez esta arte cair no gosto de adultos e crianças. Tanto que os HQs são recomendados pelos Parâmetros Curriculares Nacionais e reconhecidos como uma ferramenta de alfabetização e de incentivo a leitura para todas as idades. Por tanto, o curso “*Quadrinhos em rede*” visa proporcionar aos alunos do ensino médio o contato direto com o universo da leitura e criação de HQs, passando do patamar de consumidores para produtores. Com base em algumas referências de importantes quadrinistas e roteiristas de quadrinhos do Brasil e do mundo como: (Richard Outcault, Ângelo Agostini, Laerte, Glauco, Gedeone Malagola, Ziraldo, Mauricio de Sousa, Stan Lee, Will Eisner, Frank Miller, Allan Moore, Jerome Siergel, Joseph Shustet, dentre outros.) Produção e publicação de HQs.

>> OBJETIVO GERAL

Ler, compreender, produzir e divulgar o gênero textual História em Quadrinhos.

>> OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Incentivar a prática da leitura;
2. Incentivar a escrita criativa a partir das narrativas de produção de HQ;
3. Conhecer o percurso histórico e os mecanismos que moldam o gênero textual HQ ;
4. Estudar os recursos estilísticos que formam uma HQ, como: balões, diálogos, onomatopeias, recursos gráficos, etc;
5. Produzir Hqs e Tirinhas de maneira tradicional e utilizando softwares livres.

>> CONTEÚDOS RELACIONADOS COM OS COMPONENTES CURRICULARES

1. Literatura;
2. Interpretação de Texto;
3. Produção textual (coerência e coesão);
4. Gênero textual HQ;
5. Contextos histórico;
6. Conteúdos da atualidade.

>> OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL

3. Saúde e Bem-Estar; 4. Educação de qualidade; 10. Redução das desigualdades; 17. Parcerias e meios de implementação.

>> ITINERÁRIOS FORMATIVOS

[x] Linguagens e suas tecnologias

[] Matemática e suas tecnologias

[x] Ciências humanas e sociais aplicadas

[] Formação técnica e profissional

[] Ciências da natureza e suas tecnologias

>> COMPETÊNCIAS GERAIS DA BNCC

1. Conhecimento

Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.

2. Pensamento científico, crítico e criativo

Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.

3. Comunicação

Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos, além de produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

4. Cultura digital

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

5. Trabalho e projeto de vida

Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais, apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.

6. Empatia e cooperação

Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, suas identidades, suas culturas e suas potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.

7. Responsabilidade e cidadania

Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

COMPETÊNCIA ESPECÍFICA 1 Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos diferentes campos de atuação social e nas diversas mídias, para ampliar as formas de participação social, o entendimento e as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade e para continuar aprendendo.

COMPETÊNCIA ESPECÍFICA 6 Apreciar esteticamente as mais diversas produções artísticas e culturais, considerando suas características locais, regionais e globais, e mobilizar seus conhecimentos sobre as linguagens artísticas para dar significado e (re)construir produções autorais individuais e coletivas, de maneira crítica e criativa, com respeito à diversidade de

saberes, identidades e culturas.

>> HABILIDADES ESPECÍFICAS DA BNCC

((EM13LGG101) Compreender e analisar processos de produção e circulação de discursos, nas diferentes linguagens, para fazer escolhas fundamentadas em função de interesses pessoais e coletivos.

(EM13LGG602) Fruir e apreciar esteticamente diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, assim como delas participar, de modo a aguçar continuamente a sensibilidade, a imaginação e a criatividade.

(EM13LGG603) Expressar-se e atuar em processos criativos que integrem diferentes linguagens artísticas e referências estéticas e culturais, recorrendo a conhecimentos de naturezas diversas (artísticos, históricos, sociais e políticos) e experiências individuais e coletivas. (EM13LGG604) Relacionar as práticas artísticas e da cultura corporal do movimento às diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica e econômica.

>> CONDIÇÕES / INFRAESTRUTURA

1. Internet;
2. Equipamentos tecnológicos (Computador, *Sistema operacional, Tablet, Celular, App's);
3. Projetor;
4. Sala ampla e arejada;
5. Diários de bordo;
6. Cadeiras e mesas;
7. Quadro branco/ Marcador /Apagador;
8. Tela de projeção;
9. Lápis, borracha, caneta, lápis de cor, caneta de Cd, cartolinas;
10. Softwares livres e plataformas.

>> PRODUTOS GERADOS PELOS ESTUDANTES AO LONGO DO CURSO

1. Produção de HQS;
2. Produção de HQs em ambiente virtual;
3. Criação de um blog para a socialização das HQs.

