



Núcleo de Tecnologia Educacional – Ponta Porã-MS  
R. Tiradentes, 754. Sala A, centro Ponta Porã-MS

## PROJETO

<b>1. NOME DA ESCOLA</b>
E. E. PROFESSOR JOSÉ EDSON DOMINGOS DOS SANTOS
<b>2. TÍTULO DO PROJETO</b>
HISTÓRIA EM QUADRINHO
<b>3. AUTOR DO PROJETO:</b>
CRISTIANA REGINA PINOTTI
<b>4. PROFESSOR DE STE:</b>
EDVALDO M. TELIS
<b>5. RESUMO</b>
<p>Iniciaremos o tema com o texto Histórias em Quadrinhos para analisar os elementos que compõem uma HQ, as diferenças entre a linguagem verbal e a não verbal.</p> <p>Dividir a sala em grupos e criar as personagens juntamente com as histórias em folha sulfite após análise e correção passar para cartolina;</p> <p>Utilizando os recursos tecnológicos vamos fotografar as histórias na cartolina e editar no programa photoscape, gravar a fala das personagens e para finalizar a edição das histórias utilizaremos o Movie Maker.</p> <p>Gravação das HQs em CD e publicação no youtube.</p>
<b>6. JUSTIFICATIVA</b>
<p>Com a globalização surge cada vez mais a necessidade de conhecer e fazer uso de recursos multimídias. Com esta evolução a escola e seu quadro pedagógico têm como objetivo preparar para o mundo globalizado e competitivo. A utilização destes instrumentos tecnológicos enriquece tanto o professor frente a este desafio, quanto ao aluno no âmbito educacional. Ao enfocarmos estas técnicas, desperta a criação artística, criativo, as diversas linguagens verbal e não verbal, o gosto pela leitura e conhecimento de cartunista como Bill Watterson, o criador de "<u>Calvin e Haroldo</u>".</p>
<b>7. OBJETIVOS</b>
<b>OBJETIVO GERAL</b>
Promover produção de um cd de HQs (histórias em quadrinhos) usando recursos

tecnológicos como máquina fotográfica computador com programas Windows Movie Maker, *áudio e gravador*.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

Alcançar, a interação do aluno com os recursos tecnológicos disponível no laboratório de informática.

Tornar as aulas mais dinâmicas, proporcionada maior criatividade e interesse.

Registrar seu trabalho com recurso que possa torná-lo divulgado.

### **METAS**

Aprender a utilizar máquinas fotográficas

Transferir as fotos para uma pasta no computador.

Trabalhar no computador com o programa Windows Movie Maker.

Usar o recurso áudio para gravar as falas das personagens.

Utilizar o gravador de CD para gravaras histórias em quadrinhos.

## **8. PROCESSOS METODOLÓGICOS**

- Máquina digital: Serão recortados os quadros das HQs que foram criadas em uma cartolina, com a *máquina* os alunos irão tirar as fotos de cada quadro.
- Computador: criar uma pasta com nome da HQs e gravar as fotos.
- Computador: Os alunos conhecerão o programa *Windows Movie Maker* e passarão as fotos para este programa de forma organizada e com efeitos.
- Computador: com o programa *gravador de áudio eles* irão gravar as falas de todos os personagens.
- Computador: Depois de todos os recursos e efeitos, imagens e som, os alunos editarão uma capa e gravarão um CD com todas as HQS.,
- Computador: Publicação no youtube.

## **9. RECURSOS**

- Lápis de Cor, Cartolina, Cola, Régua, Borracha, Canetinha, Lápis;
- Máquina Fotográfica, CD e Computador.

## 10. BIBLIOGRAFIA E SITES CONSULTADOS

Oliveira, Gabriela de, Português: a arte da palavra, 9º ano, pág. 12 a 43

## 11. ANEXO



