



UNIVERSIDADE
ESTADUAL DE LONDRINA

MAYARA CAROLINE DE SOUZA

QUADRINHO A QUADRINHO:
UM TRABALHO COM *ASTERIX NOS JOGOS OLÍMPICOS* NO
5º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Londrina
2021

MAYARA CAROLINE DE SOUZA

QUADRINHO A QUADRINHO:
UM TRABALHO COM *ASTERIX NOS JOGOS OLÍMPICOS* NO
5º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Dissertação de Mestrado Profissional em Letras (PROFLETRAS) apresentada ao Centro de Letras e Ciências Humanas da Universidade Estadual de Londrina, como requisito para obtenção do título de Mestra em Letras.

Orientadora: Prof.^a Dra. Maria Isabel Borges.

Londrina
2021

S729 Souza, Mayara Caroline de .

Quadrinho a quadrinho : um trabalho com Asterix nos Jogos Olímpicos no 5º ano do Ensino Fundamental / Mayara Caroline de Souza. - Londrina, 2021.
111 f. : il.

Orientador: Maria Isabel Borges.

Dissertação (Mestrado Profissional em Letras) - Universidade Estadual de Londrina, Centro de Letras e Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em Letras, 2021.

Inclui bibliografia.

1. HQ de aventura - Tese. 2. Asterix nos Jogos Olímpicos - Tese. 3. Caderno Pedagógico - Tese. I. Borges, Maria Isabel. II. Universidade Estadual de Londrina. Centro de Letras e Ciências Humanas. Programa de Pós-Graduação em Letras. III. Título.

CDU 8

MAYARA CAROLINE DE SOUZA

QUADRINHO A QUADRINHO:
UM TRABALHO COM *ASTERIX NOS JOGOS OLÍMPICOS* NO
5º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Dissertação de Mestrado Profissional em Letras (PROFLETRAS) apresentada ao Centro de Letras e Ciências Humanas da Universidade Estadual de Londrina, como requisito para obtenção do título de Mestra em Letras.

BANCA EXAMINADORA

Orientadora: Prof.^a Dra. Maria Isabel Borges
Universidade Estadual de Londrina - UEL

Prof.^a Dra. Sonia Aparecida Vido Pascolati
Universidade Estadual de Londrina - UEL

Prof.^a Dra. Maria Carolina de Godoy
Universidade Estadual de Londrina - UEL

Londrina, 26 de outubro de 2021.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao Programa de Mestrado Profissional em Letras (PROFLETRAS), por possibilitar o meu crescimento profissional.

À Universidade Estadual de Londrina, pelo acolhimento oferecido a mim.

À minha orientadora Dra. Maria Isabel Borges, pelos ensinamentos, pela paciência, compreensão e por acreditar no meu potencial.

Aos professores do PROFLETRAS, por todos os ensinamentos e experiências trocadas.

Aos amigos de turma, em especial: Suzyane, Silvana e Andreia pela cumplicidade e amizade tão importantes para vencer essa etapa.

À querida amiga e diretora Alessandra, por não medir esforços para que eu pudesse realizar esse sonho. Além de incentivar e acreditar em mim sempre.

À minha família e amigos, pelo incentivo e apoio nos momentos difíceis. Em especial à Nayara, por ceder o sofá semanalmente durante o período de aulas.

À Berenice pela companhia nas intermináveis madrugadas de estudo.

A Deus, por não me deixar desistir nos momentos difíceis, dando-me força para seguir em frente, mantendo-me firme no meu objetivo e mostrando que sou mais capaz do que imaginava.

SOUZA, Mayara Caroline de. **Quadrinho a quadrinho**: um trabalho com *Asterix nos Jogos Olímpicos* no 5º ano do Ensino Fundamental. 2021. 111 f. Trabalho de Conclusão de Curso de Mestrado – PROFLETRAS – Universidade Estadual de Londrina, Londrina. 2021.

RESUMO

As HQ estão cada vez mais presentes nos materiais didáticos e nas avaliações externas das quais os alunos participam. Porém, nota-se que, muitas vezes, as avaliações e as atividades propostas nos livros didáticos não exploram as HQ em sua totalidade, sendo em grande parte descontextualizadas e não abordando a linguagem dos quadrinhos de forma ampla. De acordo com os resultados obtidos no ano de 2019 na Prova Paraná, ficou constatado que os alunos possuem dificuldades em compreender os conceitos que permeiam as HQ. Dessa forma, o problema identificado nessa pesquisa é: como construir conhecimentos sobre a linguagem dos quadrinhos por meio da elaboração de um Caderno Pedagógico, tendo em vista tanto as necessidades dos alunos quanto as do professor do Ensino Fundamental? Diante de tal problema, o objetivo principal é compreender os recursos da linguagem dos quadrinhos por meio da elaboração de um Caderno Pedagógico voltado para o 5º ano do Ensino Fundamental, tendo como gênero-âncora a HQ de aventura. A pesquisa está dividida em dois volumes: volume I contendo os estudos teóricos e volume II com o desenvolvimento do Caderno Pedagógico. O primeiro volume é formado pelo capítulo introdutório, os estudos teóricos e as considerações finais. Suas principais referências norteadoras são os estudos sobre a linguagem dos quadrinhos de Acevedo (1990), Cagnin (2014), Ramos (2018) e Vergueiro (2018a; 2018b), nos quais são abordados os conceitos de vinhetas, planos, ângulos, personagens, tempo, espaço, linhas cinéticas, metáforas visuais etc. Já o volume II é composto pela apresentação e onze aulas elaboradas com base na pesquisa do volume I e no álbum *Asterix nos Jogos Olímpicos* (2015).

Palavras-Chave: HQ de aventura; *asterix nos jogos olímpicos*; caderno pedagógico.

SOUZA, Mayara Caroline de. **Panel by panel**: a work with *Asterix at the Olympic Games* in the 5th year of elementary school. 2021. 111 p. Master's Course Completion Paper – PROFLETRAS – Universidade Estadual de Londrina, Londrina. 2021.

ABSTRACT

Comic books are increasingly present in teaching materials and in external assessments in which students participate. However, it is noted that, often, the assessments and activities proposed in textbooks do not explore the comics in their entirety, being largely out of context and not addressing the language of comics in a broad way. According to the results obtained in 2019 in the Paraná Test, it was found that students have difficulties in understanding the concepts that permeate the comics. Thus, the problem identified in this research is: how to build knowledge about the language of comics through the elaboration of a Pedagogical Notebook, considering both the needs of students and those of elementary school teachers? Faced with this problem, the main objective is to understand the resources of the comic book language through the elaboration of a Pedagogical Notebook aimed at the 5th year of Elementary School, having as an anchor genre the adventure comic book. The research is divided into two volumes: volume I containing the theoretical studies and volume II with the development of the Pedagogical Notebook. The first volume consists of the introductory chapter, theoretical studies and final considerations. Its main guiding references are the studies on the language of comics by Acevedo (1990), Cagnin (2014), Ramos (2018) and Vergueiro (2018a; 2018b), in which the concepts of vignettes, planes, angles, characters, are addressed, time, space, kinetic lines, visual metaphors etc. Volume II, on the other hand, comprises the presentation, organization of the proposal and eleven classes based on research in volume I and the album *Asterix at the Olympic Games* (2015).

Keywords: adventure comic; asterix at the olympic games; pedagogical notebook.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1	–	Questão contida na primeira edição da Prova Paraná	15
Figura 2	–	Capa do livro didático	20
Figura 3	–	Tira cômica <i>Calvin e Haroldo</i>	21
Figura 4	–	Abertura da unidade 3	23
Figura 5	–	Encerramento da unidade	24
Figura 6	–	Outra tira cômica de <i>Calvin e Haroldo</i>	25
Figura 7	–	Fique sabendo (1)	27
Figura 8	–	Fique sabendo (2)	27
Figura 9	–	Fique sabendo (3)	27
Figura 10	–	Proposta de escrita de tira cômica	28
Figura 11	–	Autoavaliação	29
Figura 12	–	HQ de aventura <i>Asterix nos Jogos Olímpicos</i>	32
Figura 13	–	Exemplo de distribuição de vinhetas	45
Figura 14	–	Outro exemplo de distribuição de vinhetas	47
Figura 15	–	Vinheta- <i>flash</i> ou vinheta relâmpago	49
Figura 16	–	Tipos de planos e ângulo	51
Figura 17	–	Metáforas visuais	53
Figura 18	–	Pontuação como metáfora visual	54
Figura 19	–	Balão neutro ou de balão de fala	56
Figura 20	–	Balões de grito	57
Figura 21	–	Tipo de letra diferente	58
Figura 22	–	Balão de pensamento	59
Figura 23	–	Balão de grito	59
Figura 24	–	Balão-especial	59
Figura 25	–	Balão composto	59
Figura 26	–	Balão uníssono	60
Figura 27	–	Ausência de balão	60
Figura 28	–	Legenda padrão	61
Figura 29	–	Legenda em formato de pergaminho	61
Figura 30	–	Página de apresentação dos personagens	63
Figura 31	–	Expressão facial de Mordicus	68
Figura 32	–	Mapa da região da Gália	72

Figura 33 – Estátua de Vercingetórix	74
Figura 34 – Tomada da Gália.....	75
Figura 35 – Tática de proteção contra invasores	76
Figura 36 – Aldeia gaulesa.....	77
Figura 37 – Campo fortificado de Aquarium.....	78
Figura 38 – Dimensão social da história	81

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Comparação das Competências Gerais da BNCC e o livro didático.....	20
Quadro 2 – Habilidades referentes a tira cômica de Calvin e Haroldo.....	22

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ANA	Avaliação Nacional de Alfabetização
BNCC	Base Nacional Curricular Comum
DCE	Diretrizes Curriculares Estaduais
Enem	Exame Nacional do Ensino Médio
HQ	História em Quadrinhos
LP	Língua Portuguesa
PCN	Parâmetros Curriculares Nacionais
RCPR	Referencial Curricular do Paraná
SAA	Sala de Apoio à Aprendizagem
Saeb	Sistema de Avaliação da Educação Básica

SUMÁRIO

1	CONSIDERAÇÕES INICIAIS	12
1.1	PROBLEMATIZAÇÃO	12
1.2	UMA PROPOSTA AO PROBLEMA LEVANTADO E OBJETIVOS.....	31
1.3	JUSTIFICATIVA.....	35
1.3.1	As HQ nos Documentos Oficiais	39
2	<i>ASTERIX NOS JOGOS OLÍMPICOS</i>	43
2.1	<i>ASTERIX NOS JOGOS OLÍMPICOS</i> E A LINGUAGEM DOS QUADRINHOS	43
2.1.1	Personagens	62
2.1.2	Tempo e espaço.....	70
2.2	GÊNEROS DISCURSIVOS E AS HQ	79
2.3	A HQ DE AVENTURA COMO GÊNERO DO DISCURSO.....	85
	CONSIDERAÇÕES FINAIS	96
	REFERÊNCIAS	98
	PÁGINAS CONSULTADAS	102
	REFERÊNCIAS DAS FIGURAS	104
	ANEXOS	107
	Anexo A – Descritores que compuseram a primeira avaliação de LP da Prova Paraná.....	107
	Anexo B – Competências Gerais da BNCC	108
	Anexo C – Competências específicas de linguagens.....	110
	Anexo D – Competências específicas de LP.....	111

1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

As histórias em quadrinhos (doravante HQ) estão presentes na vida do indivíduo desde sua infância. Muitas pessoas desenvolvem o hábito da leitura com as HQ. Para muitas delas, essa pode ser a “porta de entrada” para a leitura. Porém, ao longo desta pesquisa, é mostrado que muitos não possuem conhecimentos coerentes com a complexidade da linguagem das HQ. Isso fica claro na análise dos materiais, como provas e livros didáticos. Pensando nisso, foi percebida a necessidade de um olhar mais cuidadoso para os conhecimentos sobre as HQ. A proposta foi elaborar um Caderno Pedagógico que oriente o professor na abordagem das HQ em sala de aula, também apresentando uma sequência de atividades sistematizadas, para que os alunos possam realizar e, assim, construir seus conhecimentos sobre elas. Neste capítulo introdutório, são apresentados a problematização, a proposta de trabalho, os objetivos, a justificativa e uma análise da abordagem que os documentos oficiais fazem em torno das HQ.

1.1 PROBLEMATIZAÇÃO

Os alunos da rede pública de ensino realizam algumas avaliações durante sua vida escolar. Até 2018, os alunos do Ensino Fundamental e Médio realizavam a Avaliação Nacional de Alfabetização (ANA), a Prova Brasil e o Exame Nacional do Ensino Médio (Enem). Em 2019, a prova ANA e a Prova Brasil que compunham o Sistema de Avaliação da Educação Básica (Saeb) foram unificadas, recebendo o mesmo nome, Prova Saeb. Além das provas Saeb, que são aplicadas em âmbito nacional, o estado do Paraná possui uma avaliação própria, a Prova Paraná. Ela visa identificar as fragilidades no ensino de Língua Portuguesa (LP) e de Matemática na rede pública. O desempenho dos alunos possibilita ao professor e escola traçar um plano de ação a fim de superá-las.

A professora-pesquisadora¹ leciona a disciplina de LP para o 5º ano de uma escola municipal de uma cidade do norte paranaense, que oferece vagas da

¹ A professora-pesquisadora faz parte do grupo de pesquisa e extensão intitulado *Quadrinhos e Análise Linguística*, cuja coordenadora é a professora Dra. Maria Isabel Borges, também orientadora desta dissertação. O foco do projeto é o estudo da linguagem dos quadrinhos, incluindo a caracterização de gêneros e o funcionamento gramatical.

Educação Infantil ao 5º ano. A escola fica localizada em uma região afastada do centro e recebe alunos do bairro onde está situada e dos bairros adjacentes. De acordo com o Projeto Político Pedagógico (2020) da instituição, a escola atende cerca de 220 alunos de classe média baixa, sendo distribuídos em 12 turmas, incluindo Sala de Recurso Multifuncional e Classe Especial. As famílias são compostas de diferentes formas, havendo alunos criados pelos avós/tios, pais separados, pais com antecedentes criminais, outros em regime de reclusão social, dependentes químicos, famílias com dificuldades financeiras etc. Grande parte deles não possui Ensino Superior. Poucos alunos possuem acesso a computador e outros materiais de pesquisa fora do ambiente escolar.

A escola em questão conta com um amplo espaço físico, contendo 15 salas de aulas, sala de eventos, refeitório fechado, horta, parque, quadra poliesportiva e banheiros. Cada sala possui sua própria biblioteca, com obras adequadas à idade dos alunos, televisão, ventiladores e sistema de som. A escola faz uso de recursos tecnológicos, havendo quatro *datas show* para uso dos professores, lousa digital e 30 *netbooks* com acesso à internet. Os educandos recebem gratuitamente todos os materiais escolares e os conjuntos de uniformes. Como a escola funciona em tempo integral, além das aulas que constam no currículo obrigatório, os alunos participam de oficinas de inglês, dança, música, artes marciais e realizam diversos projetos durante o ano. Atualmente, o corpo docente é formado por 29 professores, a maioria graduada em Pedagogia e com especialização na área.

Por meio dos resultados obtidos por essa escola na primeira etapa da Prova Paraná, foi percebida a necessidade de um olhar mais cuidadoso em relação aos aspectos relacionados ao universo quadrinístico. Em 2019, ocorreu a primeira edição dessa prova, que contou com três etapas: a primeira foi realizada no dia 13 de março e teve a participação das turmas dos 5º, 6º e 9º anos do Ensino Fundamental, 1º e 3º anos do Ensino Médio. A segunda foi realizada em 11 de junho, sendo destinada aos alunos do 5º ano do Ensino Fundamental até o 3º ano do Ensino Médio. A terceira etapa ocorreu em 24 de setembro, também foi aplicada nas turmas do 5º ao 3º ano do Ensino Fundamental. Além dessas turmas, os alunos do 2º ano do Ensino Fundamental participaram realizando uma avaliação de fluência de leitura.

O governo do estado do Paraná define essa prova como

[...] uma avaliação diagnóstica que tem como objetivo identificar as dificuldades apresentadas por cada um dos estudantes e apontar as

habilidades já apropriadas no processo de ensino e aprendizagem, nas disciplinas de Língua Portuguesa e Matemática (PARANÁ, 2019)².

Ela conta com 20 questões objetivas de Língua Portuguesa e 20 de Matemática, sendo dado o tempo de duas horas para que os alunos realizem as duas disciplinas. A elaboração da avaliação de LP da primeira etapa foi baseada em 15 descritores³ (Anexo 1). Cada questão contém uma alternativa correta e três distratores⁴. De acordo com o relatório de desempenho da instituição mencionada (disponível no *site* da Prova Paraná⁵ somente por meio do *login* da direção), os descritores com maior quantidade de divergências foram relacionados aos elementos da narrativa, marcas linguísticas que evidenciam o locutor e interlocutor e o efeito de humor em textos variados.

Ainda estavam presentes divergências no reconhecimento dos efeitos causados pelo uso de recursos gráficos. A questão a seguir foi retirada da primeira prova realizada pelos alunos, constituindo-se um exemplo de interpretação de texto com o auxílio de material gráfico. Nela, propõe-se a leitura de uma tira cômica do personagem Menino Maluquinho, produzida por Ziraldo. Entretanto, na prova não é informado aos alunos qual é o gênero nem mencionado o autor. Essas informações ficam subentendidas para o professor, como se todos os alunos conhecessem o personagem.

² Disponível em: <https://provaparana.azurewebsites.net/Home/Index>. Acesso em: 23 maio 2019.

³ “Os conteúdos associados a competências e habilidades desejáveis para cada série e para cada disciplina foram subdivididos em partes menores, cada uma especificando o que os itens das provas devem medir — estas unidades são denominadas “descritores”. Esses, por sua vez, traduzem uma associação entre os conteúdos curriculares e as operações mentais desenvolvidas pelos alunos.” (Fonte: SAEB MATRIZES E ESCALAS. Disponível em: <http://portal.inep.gov.br/educacao-basica/saeb/matrizes-e-escalas>. Acesso em: 14 mar. 2020).

⁴ “Os distratores, no entanto, **não são apenas alternativas erradas**, eles contêm respostas com os erros que mais costumam ser cometidos pelos alunos ou apresentam sentido, mas não dentro da proposta da questão.” (Fonte: ITEM ENEM: o conceito de distrator. Disponível em: <https://www.somospar.com.br/prova-enem-o-conceito-de-distrator>. Acesso em: 14 mar. 2020).

⁵ Disponível em: <http://www.provaparana.pr.gov.br/>. Acesso em: 29 abr. 2020.

Figura 1 — Questão contida na primeira edição da Prova Paraná
Questão 15

Descritor D11: Interpretar texto com auxílio de material gráfico diverso (propagandas, quadrinhos, foto, etc.).

Leia o texto abaixo.



Disponível em: <http://ziraldo.blogtv.uol.com.br/img/image/Ziraldo/2011/Janeiro/zoom/tira_meninomalquinho27_01_2011.jpg>. Acesso em: 28 jan. 2011. (P050081C2_SUP)

15) (P050081C2) No primeiro quadrinho desse texto, a expressão da menina revela

- A) descrença.
- B) espanto.**
- C) indiferença.
- D) medo.

Comentário: Nessa questão, há a análise de capacidade de compreensão de uma informação que exige a relação entre o verbal e o não verbal, ou seja, o D11: "Interpretar textos que articulam elementos verbais e não verbais", é preciso deduzir uma informação (o menino sorrir e a "greve de alegria"). Por isso, o gabarito é a B.

Fonte: Paraná (2019).

Transcrição

- Ué? Já acabou a greve de alegria?
- Foi a minha mãe! Ela jogou sujo!
- Me encheu de cócegas!"

Ramos (2017, p. 31) conceitua tira como "[...] um formato utilizado para veiculação de histórias em quadrinhos em suportes e mídias impressos e digitais", podendo aparecer em jornais, revistas, blogues, redes sociais etc. A narrativa da tira cômica tem como característica principal a quebra de expectativa, uma situação inusitada que ocasiona o efeito de humor. A quantidade de vinhetas que a constituem é variável, assim como sua disposição. Como as tiras cômicas podem aparecer em diversos suportes, seu formato varia de acordo com ele.

A internet proporciona mais liberdade ao autor. Dessa forma, elas podem ser criadas em formatos livres, podendo ter apenas uma vinheta ou sendo composta por uma sequência delas. Ramos (2017) compara a produção das tiras atualmente aos andares de um sobrado ou de um prédio, diferentemente do jornal onde o espaço é mais restrito, pois, mesmo a tira aparecendo no caderno de humor, tem que dividir espaço com outras publicações, não cabendo, assim, tiras de tamanhos maiores.

Em relação ao formato das tiras cômicas, Ramos (2017) continua a conceituação de tira ao mostrar que elas podem aparecer de diferentes maneiras. Ele aponta que o formato mais tradicional é

[...] composto de uma faixa retangular horizontal ou vertical; no equivalente a duas, três ou mais tiras; quadrado; adaptado. O número de quadinhos também é variável: a história pode ser condensada em um único quadro só ou então ser narrada em várias cenas, de forma mais longa. Pode vir acompanhada ou não de elementos paratextuais (RAMOS, 2017, p. 31).

Ramos (2017) faz uma analogia com casas para explicar esses formatos. Para exemplificar essa analogia, será usada uma tira cômica apresentada na questão da Prova Paraná (figura 1). Ela é uma tira disposta na linha horizontal, considerada como uma casa. Se ela fosse formada por duas sequências de tiras, seria um sobrado. Ao pensar nela na disposição vertical, teria um prédio. O formato mudou, mas isso não quer dizer que passou a ser outra coisa, pois continuam sendo tipos de moradias. O autor aponta que há elementos paratextuais que podem ou não acompanhar a tira, podendo ser o nome da tira, o do autor, data de publicação etc., elementos que podem fazer parte da cena narrativa, mas que estão fora da vinheta.

Como informado no comentário realizado no gabarito da prova, era esperado que os alunos conseguissem compreender a relação entre o texto verbal e o não verbal. Isso aconteceria quando o aluno visualizasse a menina da primeira vinheta. Entretanto, para isso, ele deveria ter conhecimentos sobre as expressões faciais dos personagens. Nas aulas de LP, o educando deveria ter conhecimentos sobre os tipos de desenhos de boca, dos olhos, da expressão facial e corporal, pois é possível notar também uma diferença na postura da personagem. Cagnin (2014, p.139) diz que, nos quadrinhos, “[...] palavra e imagem se acham em relação complementar”. Isso mostra que não é possível construir um sentido olhando para apenas uma parte do texto, uma vez que as duas são complementares entre si. A tira apresentada na prova pode ser analisada em diversos aspectos, pois nela há pontos que podem ser explorados em diferentes níveis de ensino. Seria possível trabalhar a parte verbal com o uso da expressão “jogou sujo”, por exemplo, ou interjeições com o termo “ui”. Poderia ser analisada a expressão facial dos personagens, que muda a cada vinheta etc. Além disso, ela possibilita ao leitor usar sua imaginação para compreender o texto.

A tira é composta por uma sequência de três vinhetas retangulares, com linhas demarcatórias retas e contínuas, indicando que a narrativa acontece

no tempo presente. O plano usado para expor a cena é o total ou de conjunto. Nele, o cenário aparece, mas não é o mais importante; o foco são os personagens. O ângulo é o de visão médio. A cena é apresentada como se estivesse acontecendo à altura dos olhos de quem está lendo.

O personagem principal é o Menino Maluquinho, um personagem fixo nas HQ do autor, que também aparece em livros e filmes. Alves (1980, p. 2-3) define o personagem como “[...] um menino maluquinho/ Ele tinha o olho maior que a barriga/tinha fogo no rabo/tinha vento nos pés”. Logo, podemos deduzir que o personagem é uma criança levada que faz diversas estripulias e que não para quieta. Sua marca registrada é seu chapéu, uma panela que ele coloca na cabeça. Se veste com uma bermuda preta e camisa amarela, as vezes usa um paletó azul por cima da camisa. Os personagens secundários são os seus amigos, Julieta e o Bocão. Eles também sempre usam a mesma roupa: Julieta usa uma saia branca e camiseta vermelha, enquanto Bocão veste bermuda e camiseta azuis. Na tira, não há metáfora visual nem linhas cinéticas. Os balões de fala são todos iguais, linha contínua, em formato de nuvem e rabicho/apêndice simples. O tipo de letra também é sempre o mesmo. Não há legendas e nem onomatopeias.

O personagem Menino Maluquinho estava participando de uma guerra de alegria com sua mãe, logo venceria quem deixasse o outro mais alegre. Não existe oficialmente uma guerra assim, então como isso seria? O leitor ganha espaço para construir o sentido com sua imaginação. Na visão do menino, a mãe somente o venceu por ter “jogado sujo”, fazendo cócegas nele, o que o levou a dar muitas risadas. Na tira, ainda seria possível visualizar como a imagem e o texto se complementam. A expressão da menina completa sua fala e proporciona ao leitor uma experiência de leitura eficiente. Entretanto, isso não acontece, pois, na questão, é solicitado ao aluno analisar somente a expressão da personagem, desconsiderando a parte verbal do texto. Esse isolamento entre as partes que compõem a narratividade das HQ, muitas vezes, causa confusão ao leitor. A ele pode parecer que a parte referente à linguagem dos quadrinhos não é importante ou que somente olhando as imagens seria possível compreender o texto em sua totalidade. Além disso, a questão não explora nada além da primeira vinheta, desprezando o restante da narrativa.

Na escola mencionada, havia, no ano de 2019, duas turmas de 5º ano, que somavam 40 alunos: 20 deles não atenderam às expectativas previstas para a questão. Esperava-se que os alunos interpretassem a expressão facial da

personagem. O resultado da prova apontou que os alunos acertaram em média 65% das questões. A correção é realizada por meio do aplicativo *Corrige*. O gabarito é fotografado, as informações são compiladas, sendo gerado um relatório com o resultado disponível para consulta unicamente pelo acesso com *login* da direção ao *site* da prova. Os alunos também realizam a Prova Brasil⁶, que, assim como a Prova Paraná, é uma avaliação de larga escala⁷. Para os alunos do 5º ano, a prova contém 22 questões de LP e 22 de matemática. Ela acontece a cada dois anos. Os resultados obtidos influenciam diretamente no Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB) da escola. Atualmente, o IDEB da instituição é de 7,3 e do município de 7,6. É uma cidade de médio porte⁸ (aproximadamente 136 mil habitantes) e ocupa o primeiro lugar do *ranking* do IDEB no Paraná, entre as cidades de médio e grande porte.

A presença dos quadrinhos não é exclusividade dessa prova. Eles aparecem constantemente em outras avaliações externas e vestibulares. Ramos (2017, p. 173) aponta que, “[...] nas provas do Enem de 1998 a 2013, a média de uso de tiras em temas de questões foi de quatro por ano”. Isso mostra a importância de se trabalhar com HQ desde os anos iniciais, para que esses conhecimentos sejam construídos de maneira sólida e que o aluno consiga internalizar os conceitos envolvidos.

Apesar de estarem sempre presentes nas provas externas as quais os alunos são submetidos, Ramos (2018⁹, p. 14) também afirma que “[...] há uma gama de professores, pesquisadores, estudantes de Letras e de cursos de comunicação carente de respostas sobre a linguagem e as características dos quadrinhos”, fato que pode contribuir negativamente na aprendizagem dos alunos. A pouca familiaridade dos professores com esses elementos (personagens, recortes de cena, espaço etc.) e seus gêneros colaboram para que os docentes acabem ignorando essa linguagem autônoma por não compreenderem sua importância e por

⁶ A Prova Brasil não fica disponível para consulta na internet.

⁷ “A Prova Brasil e o Sistema Nacional de Avaliação da Educação Básica (Saeb) são avaliações para diagnóstico, em larga escala, desenvolvidas pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep/MEC). Têm o objetivo de avaliar a qualidade do ensino oferecido pelo sistema educacional brasileiro a partir de testes padronizados e questionários socioeconômicos.” (Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/prova-brasil>. Acesso em: 16 jul. 2019).

⁸ São consideradas cidades de médio porte aquelas que possuem população entre 100 mil e 500 mil habitantes. Disponível em: <https://noticias.uol.com.br/cotidiano/ultimas-noticias/2011/07/15/cidades-de-porte-medio-atraem-mais-imigrantes-e-crescem-mais-que-capitais-diz-ibge.htm#:~:text=De%20acordo%20com%20dados%20do,que%20mais%20crescem%20no%20pa%C3%ADs>. Acesso em: 12 jan. 2021.

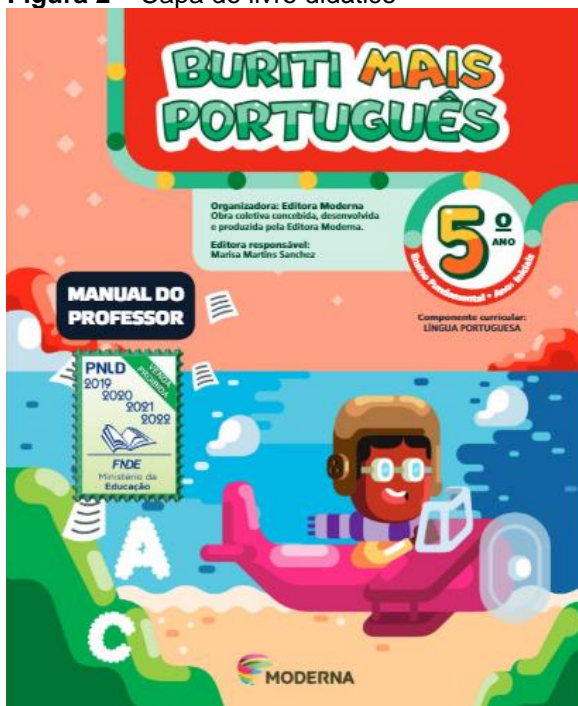
⁹ A 1ª edição do livro foi lançada em 2010.

não perceberem como os recursos dos quadrinhos integram-se à cena narrativa. Isso influencia na compreensão do texto pelo aluno, na construção dos sentidos, no efeito de humor que deveria ser causado etc.

Essa pouca familiaridade conseqüentemente reflete na aprendizagem dos alunos. Vergueiro (2018a, p. 29) afirma que, “[...] ao dominar adequadamente todos esses elementos, qualquer professor estará apto a incorporar os quadrinhos de forma positiva em seu processo didático [...] conseguindo melhores resultados no processo de ensino e aprendizagem”. A partir dessa afirmação, é possível refletir sobre a importância da linguagem dos quadrinhos e dos conhecimentos referentes a esses gêneros: sua estrutura, seus recursos, função social e de como eles podem ser uma rica fonte de material a ser explorada nas aulas. Dessa maneira, o professor poderá inserir as HQ nas aulas de forma que elas deixem de ser usadas apenas como uma leitura para passar o tempo, para que sejam realmente incorporadas no processo de ensino e aprendizagem, sendo exploradas como objeto de estudo ou como base para contextualizar outros assuntos.

A reflexão sobre os recursos da linguagem dos quadrinhos e das HQ torna-se ainda mais importante ao analisar o livro didático dos alunos, o *Buriti Mais* (SANCHEZ, 2017), uma obra de autoria coletiva, publicada pela editora Moderna.

Figura 2 – Capa do livro didático



Editora Responsável: Marisa Martins Sanchez.

Obra colaborativa.

Organizadora: Editora Moderna.

Ano: 2017.

1ª edição.

Fonte: Sanchez (2017). Disponível em: <https://pt.calameo.com/read/0028993277a450da34f4a>. Acesso em: 20 jun. 2020.

Para Sanchez (2017), a concepção de leitura prevê a interação entre o texto e o aluno, propiciando a construção de sentidos pelo aluno e não a decodificação. No tocante à escolha dos textos, nele são trazidos gêneros variados, incluindo os gêneros das HQ. A autora afirma que o material está alinhado à BNCC (BRASIL, 2017), mas algumas inconsistências foram percebidas. No livro, são abordadas as dez competências gerais (Anexo 2), as competências específicas da área da linguagem (Anexo 3) e da LP para o Ensino Fundamental (Anexo 4). Porém, nota-se que, nas três seções de competências, há diferenças para com o texto original do documento. Sanchez (2017) não sugere que foram feitas adaptações, para justificar essas diferenças que aparecem em diversos momentos, como no exemplo a seguir, em que se aborda a terceira competência geral.

Quadro 1 – Comparação das Competências Gerais da BNCC e o livro didático

BNCC	Livro Didático
“3. Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.” (BRASIL, 2017, p. 7)	“3. Desenvolver o senso estético para reconhecer, valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também para participar e práticas diversificadas da produção artístico-cultural.” (SANCHEZ, 2017, XXIII).

Fonte: a própria pesquisadora.

No tocante às habilidades compreendidas no ensino de LP presentes na BNCC (BRASIL, 2017), também há divergências, como pode ser exemplificado na sequência.

Figura 3 – Tira cômica *Calvin e Haroldo*¹⁰



Fonte: Sanchez (2017). Disponível em: <https://pt.calameo.com/read/0028993277a450da34f4a>. Acesso em: 20 jun. 2020.

Transcrição

— Esse é o nosso filho! “Ai, ai”.

— Essas fotos vão nos lembrar mais do que nós queremos lembrar.”

Por meio dessa tira, os alunos deveriam responder a questões como: o que Calvin estava fazendo?; por que ele fazia isso?; como as pessoas podem se comunicar?; como você se comunica com os amigos? e qual a relação entre comunicação e tecnologia. A autora não traz informações sobre os personagens, autor ou contexto de criação. A tira é usada para que o aluno reflita sobre as formas de se comunicar com os outros. Os códigos da BNCC (BRASIL, 2017) que a autora traz não condizem, mais uma vez, com o documento oficial. No quadro subsequente, comparam-se as habilidades previstas pela autora para o trabalho com a tira já apresentada de Calvin e Haroldo e as habilidades descritas no documento oficial, sendo possível perceber a discrepância.

¹⁰ Calvin e Haroldo são personagens das tiras cômicas criadas pelo norte-americano Bill Watterson, publicadas entre os anos de 1985 e 1995. Um garoto de seis anos e seu tigre de pelúcia refletem sobre as peculiaridades dos adultos com bom humor.

Quadro 2 – Habilidades referentes a tira cômica de *Calvin e Haroldo*

Habilidades contempladas pela autora no livro didático	Habilidades contempladas na BNCC (BRASIL, 2017)
“(EF05LP01): Participar das interações orais em sala de aula e em outros ambientes escolares com atitudes de cooperação e respeito” (SANCHEZ, 2017, XXVI).	“(EF05LP01) Grafar palavras utilizando regras de correspondência fonema-grafema regulares, contextuais e morfológicas e palavras de uso frequente com correspondências irregulares” (BRASIL, 2017, p.111).
“(EF05LP02): Opinar, em discussões e debates em sala de aula, sobre questões emergentes no cotidiano escolar ou sobre informações lidas, argumentando em defesa de sua posição” (SANCHEZ, 2017, XXVI).	“(EF05LP02): Identificar o caráter polissêmico das palavras (uma mesma palavra com diferentes significados, de acordo com o contexto de uso), comparando o significado de determinados termos utilizados nas áreas científicas com esses mesmos termos utilizados na linguagem usual” (BRASIL, 2017, p. 111).
“(EF05LP03): Escutar, com atenção, falas de professores e colegas, formulando perguntas pertinentes ao tema e solicitando esclarecimentos sobre dados apresentados em imagens, tabelas e outros meios visuais” (SANCHEZ, 2017, XXVI).	“(EF05LP03): Acentuar corretamente palavras oxítonas, paroxítonas e proparoxítonas” (BRASIL, 2017, p. 113).

Fonte: a própria pesquisadora.

É possível perceber que os códigos são os mesmos, mas a descrição de cada habilidade é completamente diferente. Diante das discrepâncias observadas, não foi possível realizar uma análise quanto ao alinhamento do livro com a BNCC (BRASIL, 2017), pois, em diversos momentos, o texto é diferente do original, parecendo ser uma adaptação da autora.

Seguindo para a organização do livro, ele está organizado em oito unidades, todas possuem a mesma estrutura: abertura da unidade e dois textos principais. Após cada texto, as seguintes seções são apresentadas: um pouco de conversa, de olho na linguagem, gramática, ortografia, memória visual e comunicação oral e escrita. A unidade escolhida, neste trabalho, é a três, intitulada “Eu me comunico” (SANCHEZ, 2017, p. 60-81). Nela, as formas de linguagens são abordadas, mostrando que é possível comunicar-se por meio da linguagem verbal, a linguagem gráfico-visual e a linguagem gestual. Como já mencionado anteriormente, as HQ fazem parte do conteúdo previsto para essa etapa do ensino.

As figuras a seguir mostram a abertura e o encerramento da unidade.

Figura 4 – Abertura da unidade 3

3 Eu me comunico

GALVIN E HAROLDO

Olhe na tela

Observe a imagem e converse com os colegas.

- O que Calvin está fazendo?
- Na sua opinião, por que ele está fazendo isso?
- É possível compreender as mensagens dele?

Olhe no tel

Agora, fale de você!

- Como você costuma se comunicar com seus amigos?
- Como as pessoas podem se comunicar quando desconhecem a língua materna de um lugar que estão visitando?
- Você acha que a tecnologia pode auxiliar na comunicação? Como?

Fonte: Sanchez (2017). Disponível em: <https://pt.calameo.com/read/0028993277a450da34f4a>. Acesso em: 20 abr. 2021.

Transcrição

— Esse é o nosso filho! “Ai, ai”.


— Essas fotos vão nos lembrar mais do que nós queremos lembrar.”

É possível observar a tira em tamanho grande e ao lado alguns questionamentos para o aluno refletir sobre os seus conhecimentos. Na próxima figura há o encerramento da unidade com exercícios sobre o conteúdo trabalhado.


Figura 5 – Encerramento da unidade 3

Para falar e escrever melhor


2. O que acontecerá na história? Qual será o cenário? Quem serão as personagens?
3. Como as ilustrações podem ajudar a mostrar o humor da história? De que detalhes você e seu colega não podem se esquecer nas ilustrações?
4. Como serão as falas das personagens: irritadas, engraçadas, assustadas, cochichadas?
5. Que tipos de balão combinam com o que você e seu colega vão escrever?



Fala.



Pensamento.





Tensão.

MULTIPLICAÇÃO: WILSON MOTA NETO

Rascunho

1. Desenhe, em três ou quatro quadrinhos, uma sequência de ilustrações para contar a situação escolhida.
2. Defina o cenário e as personagens.
3. Escreva as falas ou os pensamentos das personagens nos balões.
4. Verifique se as expressões das personagens demonstram o que elas estão sentindo.
5. Use interjeições e onomatopeias para dar expressividade às falas.
6. Confira se o tamanho das letras está adequado para a leitura.
7. Verifique se a sequência das falas e das ilustrações está correta.


Autoavaliação

		
Ilustrei a história de acordo com a situação escolhida?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Desenhei balões adequados para fala e pensamento?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
As expressões das personagens demonstram o que elas sentem?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
O tamanho das letras está adequado para a leitura?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
A sequência das falas e das ilustrações está correta?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

BRUNO FERREIRA

Finalização

1. Faça as alterações gráficas nos quadrinhos, corrija as falas e coloque título e autoria.
2. Depois, com os colegas, monte um mural na biblioteca da escola para que todos possam ler as tirinhas.

81


Fonte: Sanchez (2017). Disponível em: <https://pt.calameo.com/read/0028993277a450da34f4a>. Acesso em: 20 abr. 2021.

Nessa unidade, esse conceito é abordado com mais ênfase quando se mostra que é possível estabelecer comunicação a partir dos recursos gráfico-

visuais, com uma visão de língua em uso como forma de interação entre os indivíduos. Contudo, o trabalho com os gêneros poderia ser mais efetivo no material didático, uma vez que ele não explora os enunciados em todos os seus aspectos. Isso já pode ser observado na figura anterior, pois a tira cômica de Calvin e Haroldo foi usada somente para proporcionar uma reflexão sobre as formas de se comunicar com os outros.

Na próxima figura, em outra tira cômica do Calvin e Haroldo, diferentemente da tira anterior, a autora colocou a referência do texto. Em nenhuma das duas tiras, houve algum tipo de contextualização sobre os personagens ou contexto de criação delas. Nas atividades referentes a ela, solicita-se ao aluno que responda quem é Haroldo, o que Calvin quer, por que os quadinhos mudam de cor, por que o autor usa balões de fala, chama a atenção para a maneira como algumas palavras estão escritas e pede para substituir as interjeições que aparecem.

Figura 6 – Outra tira cômica de *Calvin e Haroldo*



Bill Watterson. *Felino, selvagem, psicopata, homicida*. São Paulo: Best Expressão Social e Editora, 1996. v. 2.

Fonte: Sanchez (2017). Disponível em: <https://pt.calameo.com/read/0028993277a450da34f4a>. Acesso em: 20 jun. 2020.

Transcrição

- Acho que não.
- Definitivamente não.
- Mm... nãã...
- Esse é um pouco melhor.
- Uhh.
- Isso! Perfeito!
- O que é agora, Calvin?
- Não. Absolutamente não. Devolva isso.

- Mamãe disse que nem pensar.
- Gente grande não tem gosto.”

Com essa tira cômica, a autora consegue trazer um pouco dos recursos da linguagem dos quadrinhos para os alunos, mas, em sua maioria, voltado para a parte verbal. Há informações equivocadas na parte com instruções para o professor mediar a aula. Na seção intitulada “Antes da Leitura” (SANCHEZ, 2017, p. 62), a autora sugere que o professor peça para os alunos trazerem HQ diversas para a sala de aula, a fim de que tenham contato com maior variedade de títulos e formatos de histórias, podendo, assim, perceber as diferenças e semelhanças entre elas.

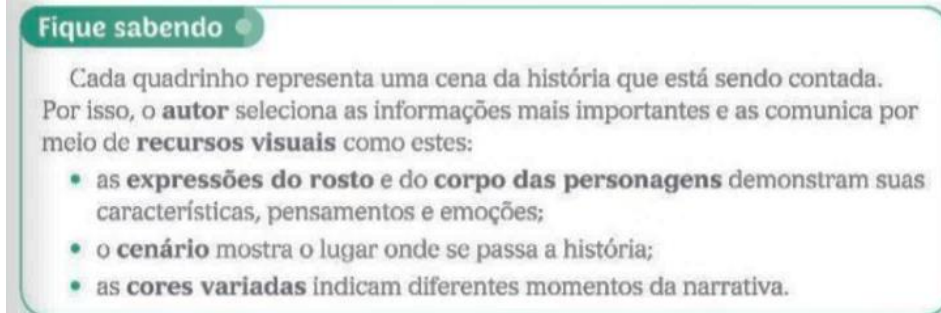
Um pouco mais abaixo, ainda na mesma seção, a autora descreve alguns pontos que o professor pode usar para ajudar os alunos a construírem os sentidos. Sanchez (2017) diz que, com a manipulação de diferentes HQ, os alunos poderão começar a diferenciá-las e que o professor, além de chamar a atenção para as cores, estilos de desenhos, suportes, deve orientar que “[...] algumas são tirinhas, outras são histórias completas” (SANCHEZ, 2017, p. 62). De acordo com os estudos de Ramos (2017), as tiras são uma história completa, havendo, inclusive, tiras com apenas uma vinheta. Ele ainda afirma que quanto menos vinhetas, mais condensada será a narrativa. Porém, isso não significa que a história não está completa.

Assim, é possível perceber que, mesmo havendo uma tentativa de trabalhar satisfatoriamente com as HQ, a autora parece não conseguir atingir seu objetivo. Como o aluno conseguirá compreender a definição de tira cômica sendo que as informações passadas ao seu professor estão equivocadas? A maioria das tiras cômicas trazidas no livro didático são apenas para interpretação e poucas vezes tem a linguagem dos quadrinhos abordada. Quando essa abordagem ocorre, é de forma bastante superficial, sendo que, em alguns casos, as tiras são utilizadas apenas como pretexto para questões gramaticais. Quase não há questões sobre a linguagem dos quadrinhos, por exemplo. O entendimento fica restrito à linguagem verbal.

É possível dizer que, muitas vezes, a autora parece não abordar a questão dos gêneros, confrontando as diferenças e semelhanças entre eles. Somente as tiras cômicas são abordadas e, mesmo assim, não são chamadas por esse nome, mas de tirinhas. Apesar de não trazer informações mais amplas sobre o assunto, a autora traz alguns conceitos nos quadros chamados “Fique sabendo”, como se essas informações fossem curiosidades sobre o conteúdo. As figuras a seguir são referentes à figura 3; e, apesar de trazer tópicos relacionados à tira cômica, não há uma proposta

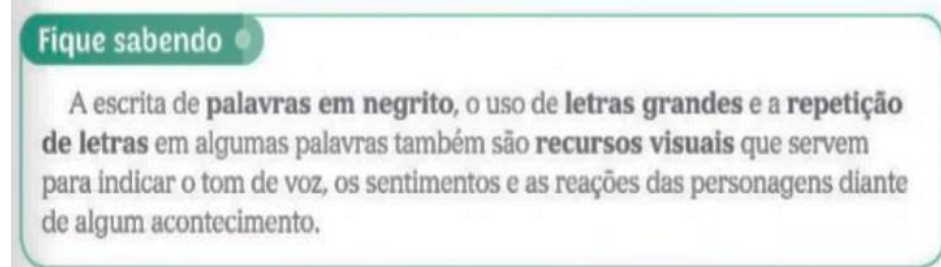
de reflexão sobre esses itens aplicados na tira. Dessa forma, cabe o professor fazer essa ligação, mas não há nenhuma orientação para que isso ocorra.

Figura 7 – Fique sabendo (1)



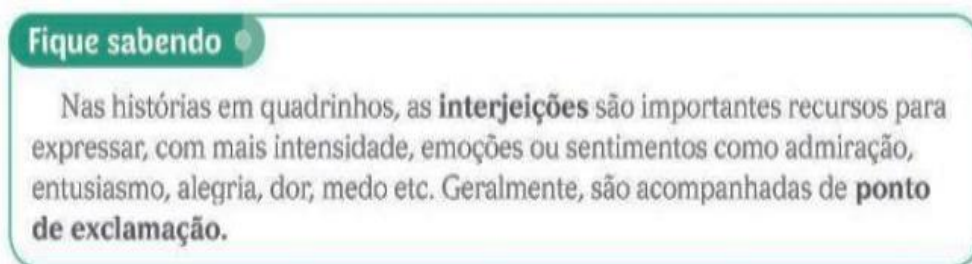
Fonte: SANCHEZ (2017). Disponível em: <https://pt.calameo.com/read/0028993277a450da34f4a>. Acesso em: 20 jun. 2020.

Figura 8 – Fique sabendo (2)



Fonte: SANCHEZ (2017). Disponível em: <https://pt.calameo.com/read/0028993277a450da34f4a>. Acesso em: 20 jun. 2020.

Figura 9 – Fique sabendo (3)



Fonte: SANCHEZ (2017). Disponível em: <https://pt.calameo.com/read/0028993277a450da34f4a>. Acesso em: 20 jun. 2020.

Essas informações estão diretamente relacionadas ao que é solicitado, pois a última atividade dessa unidade (SANCHEZ, 2017, p. 60-81) é a produção de uma tira cômica, trazendo um roteiro de como fazer, mas sem explicar as características do gênero e da linguagem dos quadrinhos detalhadamente. Na figura a seguir, é possível observar a proposta de produção apresentada no livro.

Figura 10 – Proposta de escrita de tira cômica
Proposta de escrita

1. Leia esta tirinha.



- O que você sabe sobre o jeito de ser da personagem Menino Maluquinho?
- Observe a expressão da mãe do Menino Maluquinho no segundo quadrinho. O que ela demonstra sentir? Por quê?
- O que acontece com ela no terceiro quadrinho?



2. Você e um colega criarão uma tirinha de humor com três ou quatro quadrinhos.

Fonte: SANCHEZ (2017). Disponível em: <https://pt.calameo.com/read/0028993277a450da34f4a>. Acesso em 20 jun. 2020.

O roteiro da atividade prevê o planejamento da escrita, pedindo para que os alunos pensem em situações engraçadas que já viveram, pensando em como contar isso, quantos quadrinhos serão necessários, como desenhar, como será o cenário e quais balões serão utilizados. Mas a autora traz apenas três modelos: de fala, de pensamento e de tensão. Em seguida, é solicitado que o aluno realize o rascunho de sua escrita, lembrando-o de colocar as falas dentro dos balões, verificar se as falas estão condizentes com os sentimentos dos personagens, usar interjeições, onomatopeias e conferir se o tamanho das letras está adequado.

Por último, propõe-se uma autoavaliação e a finalização da atividade.

Figura 11 – Autoavaliação

<u>Autoavaliação</u>		
Ilustrei a história de acordo com a situação escolhida?		
Desenhei balões adequados para fala e pensamento?		
As expressões das personagens demonstram o que elas sentem?		
O tamanho das letras está adequado para a leitura?		
A sequência das falas e das ilustrações está correta?		

Fonte: SANCHEZ (2017). Disponível em: <https://pt.calameo.com/read/0028993277a450da34f4a>. Acesso em: 20 jun. 2020.

Apesar de, na autoavaliação, falar do tamanho das letras, expressões e balões, a autora apresenta isso para os alunos sem mostrar diferentes tipos de letras, nem como as expressões faciais são construídas e o que significam. Ela não mostra como o humor é construído na narrativa dos quadrinhos, não aborda os planos de imagem, as metáforas visuais, sinais gráficos etc. É possível perceber que a linguagem dos quadrinhos não é explorada em sua totalidade e que as atividades propostas aos alunos seguem essa mesma linha.

Nas atividades propostas e nas explicações que Sanchez (2017) traz, não existe a divisão entre hipergênero e gênero discursivos alicerçados na linguagem dos quadrinhos. Ela chama a tira cômica de história em quadrinho, de tirinha e de tirinha de humor, fato que pode gerar confusão para os alunos. A linguagem dos quadrinhos também não é abordada em todos os seus aspectos, o que prejudica a compreensão do aluno e sua produção final. É possível perceber que a autora tenta promover a reflexão do aluno, fazendo questionamentos para ele levantar hipóteses e, em seguida, trazendo o conceito na parte “Fique Sabendo”. Porém, como já mencionado, essas informações trazem conceitos relacionados apenas ao que aparece nas tiras cômicas que constam no livro.

Abordagens como a da Prova Paraná e do livro didático, que não valorizam as HQ, podem acabar influenciando alguns com a ideia de elas não possam ser utilizadas no ensino e aprendizagem, sobretudo, em âmbito escolar. Muitas vezes, as HQ passam a ser vistas como um texto banal, que será lido apenas por crianças para passar o tempo. Podem ser vistas como um texto menos importante e não sendo dignas de serem usadas para fins educativos. Vergueiro (2018a, p. 8) diz que as HQ eram “[...] condenadas por muitos pais e professores do mundo inteiro [...] por

possuírem objetivos essencialmente comerciais”. Dessa forma, acreditava-se que elas não pudessem contribuir para a aprendizagem. Vergueiro (2018a) aponta que há diversas razões para trabalhar com quadrinhos em sala de aula e que tornam a aula do professor mais rica:

1. Os estudantes querem ler os quadrinhos [...];
[...]
2. Palavras e imagens, juntos, ensinam de forma mais eficiente [...];
3. Existe um alto nível de informação nos quadrinhos [...];
4. As possibilidades de comunicação são enriquecidas pela familiaridade com as histórias em quadrinhos [...];
[...]
5. Os quadrinhos auxiliam no desenvolvimento do hábito de leitura [...];
6. Os quadrinhos enriquecem o vocabulário dos estudantes [...];
7. O caráter elíptico da linguagem quadrinística obriga o leitor a pensar e imaginar [...];
[...]
8. Os quadrinhos têm um caráter globalizador [...];
9. Os quadrinhos podem ser utilizados em qualquer nível escolar e com qualquer tema [...] (VERGUEIRO, 2018a, p. 21–25).

Refletindo sobre esses pontos citados por Vergueiro (2018a), é possível perceber as vantagens do trabalho com as HQ em sala de aula, pois elas contribuem para a formação do aluno em diferentes aspectos. Além disso, sua abordagem não é restrita à disciplina de LP. As possibilidades de trabalho com as HQ são várias, uma vez que podem tratar dos mais variados assuntos, podendo propiciar condições de compreender o conteúdo por meio da realidade dos personagens, contexto, tempo, espaço, costumes apresentados etc., possibilitando novas reflexões ao aluno.

Ainda sobre a importância dos quadrinhos no ensino, Vergueiro (2018a, p. 29) aponta que

[...] na utilização dos quadrinhos no ensino, é muito importante que o professor tenha suficiente familiaridade com o meio, conhecendo os principais elementos da sua linguagem e os recursos que ela dispõe para representação do imaginário; domine razoavelmente o processo de evolução histórica dos quadrinhos, seus principais representantes e características como meio de comunicação de massa; esteja a par das especificidades do processo de produção e distribuição dos quadrinhos; e, enfim, conheça os diversos produtos em que eles estão disponíveis.

O trabalho com as HQ em sala de aula pode aproximar o aluno do conteúdo, uma vez que muitos delas gostam e têm contato com elas desde a infância. Assim, o ensino fica mais próximo da realidade e, aparentemente, mais leve para o educando. Vergueiro (2018a, p. 26) ainda salienta que os quadrinhos

[...] tanto podem ser utilizados para introduzir um tema que será depois desenvolvido por outros meios, para aprofundar um conceito já apresentado, para gerar uma discussão a respeito de um assunto, para ilustrar uma ideia,

como uma forma lúdica para o tratamento de um tema árido ou como contraposição ao enfoque dado por outro meio de comunicação.

Assim, as HQ são extremamente funcionais para o ensino tendo usos diversos. O professor, ao usar uma HQ para introduzir um conteúdo, deixa-o mais lúdico e desperta o interesse dos alunos em um algo que talvez eles não tivessem tanta proximidade. Porém, para que as HQ sejam adequadamente utilizadas, é necessário que o professor tenha conhecimentos sobre os elementos que a compõem e, dessa forma, os alunos possam compreender o texto em quadrinhos em todos os seus aspectos.

Para tanto, na sequência, são apresentados o problema e os objetivos que norteiam este trabalho.

1.2 UMA PROPOSTA AO PROBLEMA LEVANTADO E OBJETIVOS

Diante dos pontos citados anteriormente, o problema identificado é: como construir conhecimentos sobre a linguagem dos quadrinhos por meio da elaboração de um Caderno Pedagógico, tendo em vista tanto as necessidades dos alunos quanto as do professor do Ensino Fundamental?

Buscando uma estratégia para resolver tal problema, o regulamento¹¹ do PROFLETRAS prevê a elaboração e execução de uma proposta de intervenção pedagógica. A intervenção é realizada a partir da necessidade de um problema real e coletivo, que é identificado de acordo com a realidade da turma em que a professora-pesquisadora ministra aulas. Contudo, por conta da pandemia de COVID-19¹², que fez com que as aulas em todo território nacional fossem suspensas por tempo indeterminado, os mestrandos do PROFLETRAS foram dispensados da execução da intervenção, caracterizando um trabalho propositivo. Assim, foi elaborado um Caderno Pedagógico (volume II), com a descrição das atividades que seriam realizadas, de modo que possam contribuir com uma possível melhora na prática docente e consequentemente na aprendizagem dos alunos.

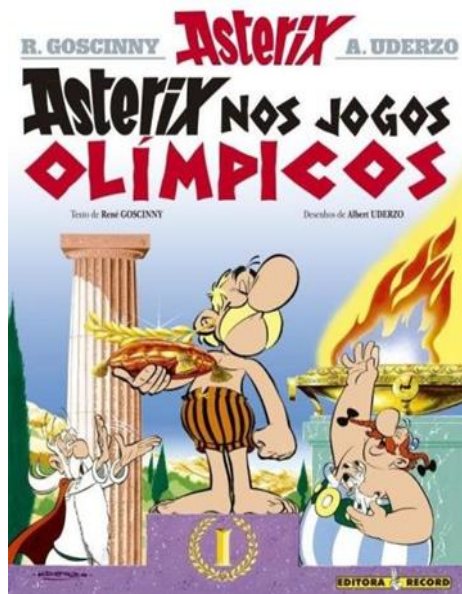
Para tal, esta pesquisa é apresentada em dois volumes, sendo o volume I referente à parte teórica, contendo o capítulo introdutório, conceituação dos

¹¹ RESOLUÇÃO Nº 001/2018. Disponível em: <http://www.profletras.ufrn.br/categoria/resolucao#.YQkMdl5KjIX>. Acesso em: 18 jul. 2021.

¹² Doença infecciosa causada pelo novo coronavírus. Com sua rápida disseminação em todo o mundo, foi considerada uma pandemia, causando mudanças na vida da população mundial.

elementos presentes na linguagem dos quadrinhos, conceituação de gêneros discursivos e gênero HQ de aventura. O volume II é o Caderno Pedagógico, pelo qual possibilita ao aluno de 5º ano do Ensino Fundamental compreender as HQ em sua totalidade, com intermediação do docente. Nele, é proposta uma organização de aulas, incluindo as expectativas de respostas. Para o trabalho com as HQ, foi utilizado como base a HQ de aventura *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), publicada na forma de um álbum (um tipo de revista em quadrinhos). Esse álbum foi escolhido para abordar uma temática que faz parte da vida das crianças, pois elas, em sua grande maioria, gostam bastante de competições esportivas.

Figura 12 - HQ de aventura *Asterix nos Jogos Olímpicos*



Autores: René Goscinny e Albert Uderzo

1ª edição francesa: 1968

1ª edição brasileira: 1985

A edição usada é a 11ª (2015)

Tradução de Gilson Dimenstein Koatz

Editora Record

Asterix nos Jogos Olímpicos (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) retrata as aventuras da dupla gaulesa, Asterix e Obelix, durante a época do Império Romano. A região da Gália estava sendo conquistada por César e os gauleses conseguiram resistir a essa ocupação. A aldeia onde os protagonistas moram resolve participar dos Jogos Olímpicos para ganhar dos romanos. Para isso, precisam escolher seus atletas representantes. Asterix e Obelix são os escolhidos, mas Obelix é impedido de competir por ter caído no caldeirão da poção do druida quando era pequeno. Todos os homens da aldeia vão até Atenas para assistir aos jogos em uma conturbada viagem de navio. A competição acontece em meio a inúmeras confusões, mas os gauleses conseguem superar os obstáculos e vencem seus maiores adversários, trazendo a vitória para a aldeia.

Essa não é a única aventura em que os heróis estão presentes. De acordo com a página oficial de Asterix¹³ (2021), há 39 álbuns narrando as histórias da dupla, com a primeira publicação em 1961 e a última em 2021. *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) é o 12º álbum publicado com a dupla. As aventuras são criações dos franceses René Goscinny e Albert Uderzo. Eles se conheceram em 1951, quando Goscinny trabalhava em uma agência de imprensa e foi enviado à Paris para buscar algumas ilustrações de Uderzo. Desde então, assim como Asterix e Obelix, a dupla não se separou mais e juntos criaram diversos heróis.

As HQ costumeiramente são apreciadas pelas crianças e fazem parte, ou deveriam fazer, do cotidiano delas. Elas geralmente gostam bastante desse estilo de leitura, como as histórias de Asterix e Obelix, uma vez que as histórias de aventura são vivenciadas em suas brincadeiras rotineiras. As aventuras da Turma da Mônica, *DuckTales*, Luluzinha, da *Disney* e super-heróis no geral também são apreciados. Aproveitando essa proximidade das crianças com a aventura, o conteúdo temático da história escolhida e a necessidade de ensinar sobre os efeitos causados pelo uso dos recursos gráficos, o Caderno Pedagógico foi elaborado baseado nesses aspectos.

No caso de *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), a HQ, além de ser explorada para os conteúdos específicos sobre a linguagem dos quadrinhos, narratividade, enriquecimento do vocabulário, elementos linguísticos etc., pode servir de ponto de partida para outros estudos. Poderia ser utilizada para introduzir um estudo sobre a Roma Antiga, ser utilizado para realizar comparação com outro material que fale sobre esse período, também poderia ser usada para abordar os Jogos Olímpicos da Antiguidade, para mostrar como eram as navegações naquela época, a alimentação daqueles povos etc. Seu uso no ensino não é limitado a interpretar expressões faciais.

Foi escolhida a HQ de aventura como gênero-âncora do Caderno Pedagógico, exemplificado por *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), publicado no formato de álbum. A escolha deu-se pelo fato de que os alunos da escola citada não conhecem esse formato. Eles possuem mais contato com tira, charge e cartum. O conteúdo temático foi escolhido por 2020 ser ano olímpico e o assunto estar em evidência. Contudo, em dezembro de 2019, na China, ocorreu o

¹³ Página oficial *Astérix*. Disponível em: <https://www.asterix.com/pt-pt/>. Acesso em: 20 jun. 2019.

primeiro caso de Covid-19¹⁴, uma doença infecciosa causada pelo novo coronavírus. A doença espalhou-se rapidamente pelo mundo, sendo considerada uma pandemia e fazendo milhares de vítimas. Para tentar conter o contágio, a Organização Mundial da Saúde (OMS) recomendou o isolamento social, o que fez com que as aulas presenciais fossem suspensas. Por conta de toda a situação, o Comitê Olímpico Internacional alterou a data de realização dos Jogos Olímpicos¹⁵, transferindo-os para 2021. A história escolhida foi mantida, porque tais Jogos serão realizados em algum momento.

No Caderno Pedagógico desenvolvido, os quadrinhos são o centro da proposta, tendo seus recursos abordados amplamente, dando suporte ao professor e apresentando aos alunos a linguagem e características dos gêneros. Tanto as necessidades do professor como as do aluno são contempladas no Caderno Pedagógico, pois, como Acevedo (1990, p. 15) salienta, “[...] ao ensinar, ao divulgar um conhecimento, aquele que ensina ‘volta a aprender’. Se a relação é de diálogo, ao voltar a aprender descobrir-se-ão novos ângulos e, conseqüentemente, aprender-se-á melhor”. Sendo assim, além da professora-pesquisadora que construiu seus conhecimentos teóricos enquanto desenvolvia este trabalho, os professores que futuramente tiverem acesso à leitura dele terão um material de apoio, com a teoria e as atividades que podem ser usadas por eles ou servirem de referência para a elaboração de suas próprias. Com isso, os alunos serão beneficiados, pois, com o professor tendo suporte teórico adequado (o que, muitas vezes, não é encontrado no livro didático), seu ensino será mais embasado, à medida que os alunos terão acesso às informações mais estruturadas e coerentes.

Tendo em vista o aprendizado do aluno sobre as HQ por meio da mediação do professor, o objetivo principal é compreender os recursos da linguagem dos quadrinhos por meio da elaboração de um Caderno Pedagógico voltado para o 5º ano do Ensino Fundamental, tendo como gênero-âncora a HQ de aventura. Já os objetivos específicos são:

- a) apresentar e caracterizar os recursos da linguagem dos quadrinhos;
- b) descrever o gênero HQ de aventura, por meio da HQ de aventura *Asterix e os Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a);

¹⁴ Disponível em: <https://coronavirus.saude.gov.br/>. Acesso em: 26 mar. 2020.

¹⁵ Disponível em: <https://tokyo2020.org/en/news/joint-statement-from-international-olympic-committee-and-tokyo2020>. Acesso em: 26 mar. 2020.

- c) ampliar os conhecimentos referentes às práticas de leitura de textos em quadrinhos;
- d) contribuir para a formação docente no tocante à linguagem dos quadrinhos e as HQ;
- e) possibilitar ao aluno o contato adequado com as HQ;
- f) contribuir para o aprimoramento dos conhecimentos necessários para as provas externas obrigatórias.

Esses objetivos nortearam o desenvolvimento deste volume teórico, a dissertação, e a elaboração do Caderno pedagógico, sempre considerando as necessidades dos alunos. Tais necessidades são pautadas em problemas reais, sendo que o tema é assunto frequente em pesquisas e nos documentos oficiais que regem a educação no país.

1.3 JUSTIFICATIVA

Para que o uso das HQ na sala de aula seja efetivo, é necessário que o professor conheça os elementos que constituem a linguagem dos quadrinhos. Os estudos nessa área vêm crescendo e, com isso, cada vez mais pode-se perceber o interesse de professores/pesquisadores sobre as HQ, seja usando-as como objeto principal de estudo ou como recurso para alcançar outro objetivo.

Observando dissertações e teses (OLIVEIRA, 2008; ANDRADE, 2009; CAVALCANTE, 2011; REMONATTO, 2013; CAVALCANTE, 2014; MARCHIOLI, 2017; etc.) que abordam as HQ sob diferentes enfoques, reforça-se a relevância das pesquisas sobre HQ. Para analisar essas pesquisas foi realizado um recorte dos últimos 13 anos e selecionados trabalhos de diferentes regiões do país (SP, PB, RN, MG, GO e PR). Os gêneros abordados nas pesquisas são variados havendo tiras cômicas, tiras jornalísticas, novelas gráficas, charge, cartum, HQ de humor, HQ de aventura e mangá. Oliveira (2008), por exemplo, usa adaptações literárias para estabelecer a relação de narratividade entre as HQ e o texto literário. As tiras aparecem nas pesquisas de Andrade (2009), Cavalcante (2011), Cavalcante (2014) e Marchioli (2017). Cavalcante (2014), além das tiras, analisa HQ de aventura, HQ de humor de uma página da Turma da Mônica, e novela gráfica. Outra pesquisa com variedade de gêneros é a de Marchioli (2017). Além das tiras, ela faz uso de charge, cartum, novela gráfica e mangá. Remonatto (2013) usa as HQ de humor da Turma da Mônica para desenvolver seu projeto de leitura.

Andrade (2009) analisou o uso das tiras em um livro didático. A pesquisadora chegou ao resultado de que, apesar de todos os capítulos do livro analisado conter tiras, 70% delas eram utilizadas apenas como pretexto para o ensino de gramática e ortografia, além de revelar que o livro trazia uma concepção tradicional para o ensino de LP. Cavalcante (2011) analisou as condições de trabalho que quatro livros didáticos de 6º ano proporcionavam ao professor para o ensino com a tira jornalística. Também ficou concluído que os materiais abordavam as características do gênero de maneira incompleta e as poucas atividades sobre o assunto não estimulavam o pensamento crítico do aluno.

A dissertação de Marchioli (2017) foi uma proposta de intervenção para alunos de Sala de Apoio à Aprendizagem (SAA) e teve como gênero-âncora as tiras da personagem Mafalda. As principais conclusões da pesquisadora foram que os alunos se interessaram pelos gêneros e melhoraram seus conhecimentos sobre os recursos usados nos quadrinhos, além de mostrar que é possível usar as tiras cômicas no ensino para a SAA, dando condições para o aprimoramento da escrita dos alunos.

Andrade (2009) e Cavalcante (2011) abordaram o trabalho com tira no livro didático, tendo resultados bastante parecidos: a abordagem do livro é insuficiente e a tira não é explorada em todos os seus aspectos. Isso mostra a importância de um olhar mais atento sobre o tema e que apenas o livro didático não dá suporte para que o professor medie esse conteúdo de maneira satisfatória, sendo necessárias outras fontes de pesquisa. As tiras eram utilizadas apenas como pretexto para o ensino de gramática e ortografia, além de revelar que o livro trazia uma concepção tradicional para o ensino de LP.

Além dessas duas dissertações, Cavalcante (2014) faz a análise de um livro didático, entretanto o livro analisado é da disciplina de Matemática. Muito se engana quem acredita que as HQ são de uso exclusivo da disciplina de LP. Vergueiro (2018b) mostra que os quadrinhos podem ser o ponto de partida para o trabalho com diversos conteúdos. O estudo foi elaborado para mostrar aos professores que já faziam parte de um projeto de pesquisa do Observatório de Educação de Goiânia, que as HQ poderiam ser um recurso utilizado nas aulas de Matemática. Contudo, ficou claro que os docentes não conheciam as características dos quadrinhos para usá-los de maneira satisfatória nas aulas, sendo necessário apresentar a eles as características principais das HQ. O resultado foi que os professores tinham visões simplistas das HQ, concepção que foi desmistificada quando conheceram mais sobre

os quadrinhos. Além disso, notou-se que muitos tinham essa visão por não terem tido contato com essa ferramenta durante sua formação e que, apesar de haver surgido várias pesquisas sobre o assunto nos últimos anos, a formação de professores está alheia a elas. Na análise do livro realizada por Cavalcante (2014, p. 153), ficou constatado que “[...] alguns livros didáticos, por exemplo, utilizam-se de personagens e balões (um tipo de linguagem que remete às Histórias em Quadrinhos), mas o que se faz é transportar um texto matemático ou lançar perguntas que nada têm a ver com o contexto para o balão”. Isso deixa evidente que o estudo sobre HQ não é uma urgência exclusiva da disciplina de LP.

Apesar de as HQ fazerem parte de todas essas pesquisas, em algumas ela não é o foco. No caso da pesquisa de Remonato (2013), o foco era investigar e discutir as práticas de leitura de alunos do 6º ano, no qual os alunos respondiam o que eram acostumados a ler, a quais materiais de leitura tinha acesso, o que mais gostavam etc. A maioria respondeu gostar de quadrinhos e, a partir disso, o gênero a ser trabalhado foi escolhido. A aplicação do projeto de leitura aconteceu com gibis da Turma da Mônica e da Disney. Como resultado da pesquisa, foi possível perceber que os alunos ressignificam o que era leitura para eles, além de terem tido melhora na escrita, pois puderam refletir sobre a escrita dos gibis. Marchioli (2017) também usa as HQ para atingir outros objetivos, apesar de haver toda a pesquisa sobre os gêneros e sobre a linguagem dos quadrinhos, as HQ são usadas como recurso para melhorar a prática de leitura e escrita dos alunos da SAA.

Os demais estudos têm as HQ como foco da pesquisa. A tese de Oliveira (2008) considera a literatura uma arte que trabalha com a narratividade e aponta que há poucas pesquisas sobre o processo de criação dos quadrinhos, o que dificulta o entendimento da relação da narratividade presente nos dois. Afirmam (OLIVEIRA, 2008; ANDRADE, 2009; CAVALCANTE, 2011; REMONATTO, 2013; CAVALCANTE, 2014; MARCHIOLI, 2017) que as HQ precisam ser aprendidas e compreendidas, mas que não há suporte teórico para tal e esperam que essa pesquisa sirva para isso. Todas as pesquisas apontam para o mesmo caminho: a fragilidade do ensino sobre as HQ, a urgência da formação do professor nessa área e materiais adequados para orientar o professor. Com a melhoria desses pontos, haverá professores mais preparados, tendo condições de preparar materiais nos quais o uso das HQ seja concreto e explorado adequadamente. Com isso, os alunos serão os

maiores beneficiados, pois a aprendizagem sobre esse conteúdo será estruturada e sólida.

As HQ podem ser utilizadas como ponto de partida para outros estudos, pois, por meio delas, foram abordados temas como memórias, efeitos de humor, a narratividade etc. Trabalhar com quadrinhos requer um estudo específico sobre isso, para que se possa explorar sua linguagem autônoma, que é diferente de linguagens narrativas. Vista a grande abrangência de estudos envolvendo as HQ, é importante reconhecer que elas possuem características próprias na condição de linguagem. Ramos (2018, p. 17) deixa claro que “[...] quadrinhos são quadrinhos. E como tais, gozam de uma linguagem autônoma, que usa de mecanismos próprios para representar os elementos narrativos”. É corriqueiro observar adaptações da literatura para os quadrinhos e novelas gráficas. Entretanto, é preciso compreender que, nesse caso, se trata de duas esferas distintas: a literária e a das HQ, cada uma com as suas respectivas características.

Ramos (2018) ainda explica que as HQ são um hipergênero que abrange diversos gêneros, como cartum, charge, tira cômica, HQ de humor, HQ de aventura, HQ autobiográfica etc., sendo que todos esses gêneros possuem duas características em comum: a narratividade e a linguagem dos quadrinhos. O autor também aponta que houve um tempo em que era inaceitável levar quadrinhos para a sala de aula, mas que, atualmente, sua importância na aprendizagem é estimulada pelo governo e sua abordagem já consta nos documentos oficiais.

Pensando nas dificuldades recorrentes encontradas na realização das provas externas¹⁶ pelos alunos, seja pela má construção da questão ou pelo entendimento que o discente possui sobre o assunto, e pela abordagem trazida pelo livro didático, verificou-se que o trabalho com as HQ no ambiente escolar é algo que necessita ser olhado com mais atenção. Elas aparecem nos documentos oficiais que regem o ensino no país Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (BRASIL, 2017), Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) (BRASIL, 1997), Referencial Curricular do Paraná (RCPR) (PARANÁ, 2018) e Diretrizes Curriculares Estaduais (DCE) (PARANÁ, 2008). Porém, os recursos dos quadrinhos descritos por diversos

¹⁶ Avaliações elaboradas por órgãos externos, sem a influência da escola. Elas são aplicadas larga escala e não têm como finalidade avaliar o aluno individualmente, mas sim a rede de ensino, diagnosticando suas maiores fragilidades, para que as escolas possam realizar intervenções que possibilitem uma melhora no ensino do país.

pesquisadores (ACEVEDO, 1990; CAGNIN, 2014; RAMOS, 2018; VERGUEIRO 2018a; 2018b; entre outros) podem não ser considerados em sua totalidade, focando, na maioria das vezes, apenas na parte verbal. Na próxima seção, é possível verificar a presença das HQ nesses documentos e perceber que eles não estão em consonância com os estudos referentes às HQ.

1.3.1 AS HQ NOS DOCUMENTOS OFICIAIS

Como já dito, há alguns documentos principais que regem o ensino no país: a BNCC (BRASIL, 2017), os PNC (BRASIL, 1997), o RCPR (PARANÁ, 2018) e as DCE (PARANÁ, 2008). Os PCN (BRASIL, 1997, p. 61) ressaltam que “[...] na biblioteca escolar é necessário que sejam colocados à disposição dos alunos textos dos mais variados gêneros, respeitados os seus portadores: livros de contos, romances, poesia, enciclopédias, dicionários, jornais, revistas infantis, em quadrinhos [...]”. Isso mostra que, a partir desse documento, as HQ passaram a ter alguma visibilidade e passaram a ser um gênero obrigatório no ensino. Os quadrinhos também aparecem no documento como indicação para o trabalho com a linguagem escrita. Isso mostra que, mesmo pouco citado, citado de maneira superficial ou para fins didáticos, sem o uso de nomenclaturas ou conceitos específicos a serem abordados, o uso das HQ em sala de aula começava a surgir.

As DCE (PARANÁ, 2008) foram implementadas em 2008, visto que a educação no estado necessitava de uma reestruturação, pois, em 2006 teve início o Ensino Fundamental de nove anos. Esse documento previa uma mudança principalmente no olhar sobre o aluno, passando a ser considerado um sujeito único, com individualidades e conhecimentos prévios. Nas DCE (PARANÁ, 2008, p. 14) o sujeito “[...] é fruto de seu tempo histórico, das relações sociais em que está inserido, mas é, também, um ser singular, que atua no mundo a partir do modo como o compreende e como dele lhe é possível participar”. Assim, ele deixa de ser considerado como um indivíduo que frequenta a escola apenas para receber conteúdos e passa a ser um ser que terá os conhecimentos mediados e integrados a quem ele é, a sua história e ao seu contexto. Ele irá à escola para construí-los, pois o local de ensino passa a ser um lugar de socialização do conhecimento, podendo tal interação acontecer de forma interdisciplinar.

No tocante ao trabalho com as HQ, as DCE (PARANÁ, 2008, p. 51) dão suporte para o ensino delas em sala de aula, quando fala sobre a importância do multiletramentos. Nela, consta-se que o professor de LP precisa ultrapassar a dimensão verbal do texto, devendo “[...] propiciar ao educando a prática, a discussão, a leitura de textos das diferentes esferas sociais [...] defende-se que as práticas discursivas abrangem, além dos textos escritos e falados, a integração da linguagem verbal com outras linguagens”. Afirma-se, também, que o encaminhamento metodológico da aula deve adequar-se ao gênero escolhido. Dessa forma, há uma ampliação na abordagem desses gêneros visto que, no documento anterior, as HQ apareciam apenas para abordar a língua escrita e, neste, a integração entre o verbal e outras linguagens é levada em conta.

A mudança mais recente foi a implementação da BNCC em 2017, descrita como

[...] um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica, de modo a que tenham assegurados seus direitos de aprendizagem e desenvolvimento, em conformidade com o que preceitua o Plano Nacional de Educação. (BRASIL, 2017, p. 5)

O principal ponto mudado por ela é que agora todo o território nacional segue uma mesma base curricular, abrangendo toda a educação básica. Também dividida por disciplinas, ela traz as práticas de linguagem, os objetos de conhecimento de cada prática e as habilidades a serem desenvolvidas dentro de cada objeto. Com essa sistematização do ensino, o aluno deve ser capaz de desenvolver dez competências gerais, dentre elas,

1. 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. 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. [...] (BRASIL, 2017, p. 7).

Na BNCC (BRASIL, 2017, p. 6), competência é definida como “[...] mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho”, sendo elas: conhecimento; pensamento científico, crítico e criativo; repertório cultural;

comunicação; cultura digital; trabalho e projeto de vida; argumentação; autoconhecimento e autocuidado; empatia e cooperação; responsabilidade e cidadania.

Utilizando a ferramenta de localização de palavras do computador, foi verificado que termos relacionados à HQ (quadrinhos, gibi, cartum, tira, charge etc.) aparecem 72 vezes na BNCC (BRASIL, 2017), mostrando não só a presença, mas também o aumento da aparição das HQ em relação aos documentos oficiais anteriores. Por conta da implementação da BNCC (BRASIL, 2017), os estados tiveram que readequar seus currículos para cumprirem as orientações dela, que é de abrangência nacional. No RCPR (PARANÁ, 2018), as HQ são citadas ainda mais vezes que nos documentos anteriores, pois, diferentemente da BNCC (BRASIL, 2017), nele há as contribuições dos professores em sua elaboração, aparecendo 105 vezes. Os dois documentos estão em convergência, havendo apenas diferença nos termos utilizados. Na BNCC (BRASIL, 2017), mencionam-se “competências e habilidades”. No RCPR (PARANÁ, 2018), tornam-se “direitos e objetivos de aprendizagem e desenvolvimento”.

Nenhum dos quatro documentos oficiais tratam as HQ da maneira adequada. Elas são tratadas de modo genérico, em que HQ de aventura, HQ de humor, cartum, charge etc., são todas as mesmas coisas, não havendo muita distinção. Outro ponto é o fato de que, com o decorrer dos anos, talvez acompanhando a evolução dos estudos sobre o tema e a conscientização de sua importância, as HQ vêm aparecendo cada vez mais no meio escolar, passando a ser mais citadas nos documentos. Um exemplo é a BNCC (BRASIL, 2017), que traz em várias habilidades o trabalho com as HQ, explorando-as sob diversos aspectos e não somente sob o textual.

Para que esses objetivos fossem alcançados, a pesquisa foi organizada da seguinte maneira: este capítulo introdutório, com a problematização com a questão da Prova Paraná e abordagem do livro didático, apresentação da proposta, seus objetivos e o objeto de estudo; justificativa, com a necessidade de mais estudos sobre o assunto. Também é mostrado de que maneira as HQ são mencionadas nos documentos oficiais que regem o ensino de LP no país, mostrando a evolução desse conteúdo, bem como a maneira que ele deve ser trabalhado em sala de aula. No próximo capítulo, são feitas considerações a respeito da linguagem

dos quadrinhos e da caracterização da HQ de aventura como gênero. Por fim, são apresentadas algumas considerações, referências e anexos.

CAPÍTULO 2

ASTERIX NOS JOGOS OLÍMPICOS

Neste capítulo, são trazidos alguns estudos referentes à linguagem dos quadrinhos e ao gênero discursivo. Ele está dividido em duas seções: na primeira, apresentam-se os recursos da linguagem dos quadrinhos, exemplificados por meio da HQ de aventura *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) em formato de álbum; na segunda, caracteriza-se a HQ de aventura como um gênero discursivo sob a luz da teoria bakhtiniana (BAKHTIN, 2016).

2.1 *ASTERIX NOS JOGOS OLÍMPICOS* E A LINGUAGEM DOS QUADRINHOS

É fato que os gêneros discursivos são híbridos e possuem características em comum, por exemplo: são vários os gêneros que seguem estratégias de construção da narrativa. Tais semelhanças não são encontradas apenas no texto verbal, mas também nas imagens. Ramos (2018, p. 18) diz que “[...] os quadrinhos dialogam com recursos da ilustração, da caricatura, da pintura, da fotografia, da parte gráfica, da música, da poesia (trabalhadas por ele de forma integrada), da narrativa, do teatro e do cinema”. Contudo, as HQ possuem uma linguagem autônoma, característica que as diferencia das demais formas narrativas, como será possível observar posteriormente.

Ao contrário de outros gêneros, nas HQ, a narrativa avança no espaço da vinheta ou na sequência de vinhetas. Acevedo (1990), Ramos (2018) e Vergueiro (2018b) apontam que a vinheta é a menor unidade narrativa de uma HQ e que cada uma traz um acontecimento novo por meio dos elementos contidos naquela cena, sendo que cada elemento possui um motivo para estar ali.

Essa integração de linguagens caracteriza as HQ como autônomas, ricas em sentidos e com uma linguagem específica, a integração entre os recursos dos quadrinhos apresentados em determinada cena narrativa. O momento da cena narrativa é representado dentro da vinheta, sendo que o número de vinhetas não interfere no desenvolvimento da narrativa. Dessa forma, ao ter menos vinhetas, o espaço para a distribuição das informações fica mais restrito, fazendo os acontecimentos serem apresentados de maneira mais condensada devido a quantidade de informações contidas naquele espaço. Uma história pode acontecer

em um único quadro. Ramos (2017, p. 72) afirma que “[...] quanto mais condensada é a narrativa, maior tende a ser o volume de inferências feito pelo leitor”. Isso mostra que ter muitas vinhetas não significa que a leitura será mais complexa.

A autonomia que caracteriza a linguagem dos quadrinhos é formada pela união de duas linguagens, como defendem, por exemplo, Acevedo (1990), Cagnin (2014), Ramos (2007; 2018) e Vergueiro (2018a; 2018b): a linguagem icônica/visual e a linguagem verbal. Cada uma dessas linguagens possui seus próprios elementos constituintes. Em relação à linguagem icônica, ela faz parte da cena narrativa. É constituída por vinhetas, ângulos, montagem, personagens e metáforas visuais. Acevedo (1990), Vergueiro (2018b) e os demais autores dizem que a menor unidade representativa dos quadrinhos é a vinheta, como já foi dito anteriormente. Ela é a representação de um instante por meio de uma imagem fixa. Quando há mais de uma vinheta articulando-se para criar uma ação, existe uma sequência de vinhetas. Acevedo (1990, p. 72) aponta que as HQ precisam desse movimento e continuidade, pois são “[...] uma estrutura narrativa formada pela sequência progressiva de vinhetas”.

Uma mesma vinheta pode conter diversos acontecimentos. O tamanho das vinhetas e a disposição delas podem variar de acordo com o que o autor pretende dizer. Entretanto, é importante ficar atento para que não haja uma disposição “poluída”, o que poderia causar um efeito cansativo para o leitor. Em *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), a distribuição das vinhetas geralmente mantém o padrão clássico de leitura, sendo todas retangulares ou quadradas, seguindo a leitura da esquerda para a direita, como pode ser observado na figura a seguir.

Figura 13 — Exemplo de distribuição das vinhetas



Fonte: Gosciny e Uderzo (2015a, p. 44).

Na figura anterior, é possível perceber essa ordem de leitura das vinhetas. Nelas, é possível ver a parte da história em que os gauleses estão dormindo enquanto os romanos roubam a poção mágica deles, a fim de vencerem a prova do

outro dia. Na primeira vinheta, Ideiafix percebe a movimentação e acorda seu tutor. Essa vinheta é quadrada e pequena, pois o autor quer que o foco seja apenas os dois personagens. Ela divide a linha com uma vinheta retangular um pouco maior, pois nela aparecem Ideiafix de guarda enquanto Obelix tenta acordar Asterix e Panoramix. Sua extensão combinada ao ângulo de visão proporciona ao leitor uma cena mais “limpa”, permitindo ver o local em que os gauleses estão dormindo. Na próxima vinheta, aparecem os mesmos personagens e no mesmo local, porém ela é menor que a anterior, e o ângulo de visão muda. Nela não é possível ver o espaço entre os gauleses, tendo a impressão de que estão mais próximos que na anterior.

Como os autores já mostraram como e onde os gauleses estavam, aproximaram a cena, dando mais foco nos personagens, não sendo necessário tanto espaço. Essa aproximação permite ver Asterix com os olhos abertos, como se fosse em uma vinheta maior, dando espaço ao cenário. Talvez esse fato fosse mais difícil de ser percebido pelo leitor. As próximas vinhetas são quadradas e seguem o mesmo tamanho, dando enfoque nos personagens. A última vinheta é retangular e ocupa a linha toda. Nela é possível observar os romanos e gauleses chegando à arena de competição. Se os autores tivessem optado por uma vinheta menor, seria mais difícil de visualizar o local onde estavam, a plateia e suas expressões faciais etc. Ficaria tudo condensado em um espaço pequeno, visualmente carregado e dificultando a leitura.

Ramos (2018) diz que tudo está encapsulado na vinheta: o cenário, os personagens, os fragmentos do espaço e do tempo, as falas etc. O autor de quadrinhos possui liberdade para moldá-la de acordo com sua imaginação. Com isso, a vinheta pode assumir diferentes formatos. Entretanto, as vinhetas retangulares e quadradas, modelo adotado em *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), são as mais usuais. Apesar de o cartunista ter essa liberdade, as vinhetas não são construídas de maneira aleatória, porque a composição delas muito significa e contribui para a construção dos sentidos.

Em *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), quando há alteração na ordem de leitura das vinhetas, há indicação de como proceder com ela. No exemplo a seguir, é mostrado o momento da chegada da delegação gaulesa a Atenas. Eles desembarcaram do navio no porto e estão sendo transportados até o albergue onde ficarão hospedados na cidade. Até a metade da página, a leitura das vinhetas obedece ao padrão já citado, depois há uma mudança.

Nota-se visualmente a sequência narrativa com o uso da seta e o dedo de Asterix. Obedecendo ao padrão, ao ler a vinheta em que Asterix percebe que Obelix não sabe o que é Acrópole, a próxima a ser lida seria a vinheta grande e quadrada que está à direita. Entretanto, há uma seta indicando o caminho de leitura que deve ser percorrido. Depois, há o dedo de Asterix rompendo a linha demarcatória e indicando a próxima vinheta a ser lida e mostrando ao leitor a Acrópole.

Figura 14 — Outro exemplo de distribuição das vinhetas



Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 23).

Na HQ analisada no formato de álbum, as vinhetas são em formato retangular ou quadrado, sendo formadas por linhas demarcatórias contínuas e retas. Essas linhas que contornam a vinheta não são feitas ao acaso. O autor também faz a escolha de acordo com a cena representada. Ramos (2018, p. 98) aponta que ela possui dupla função: “1) marca graficamente a área da narrativa (que ocorre dentro da vinheta); 2) indica o momento em que se passa aquele trecho da história”. Na figura anterior, essas duas funções podem ser observadas, pois há a linha demarcatória preta ao redor de cada vinheta, indicando a área do acontecimento da narrativa.

Ramos (2018), Acevedo (1990) e Vergueiro (2018b) reforçam a ideia da segunda função da linha demarcatória. Ramos (2018, p.101) diz que “[...] a linha demarcatória está intimamente ligada ao tempo da narrativa. As retas ou outro traço equivalente também indicam o presente vivido pelos personagens”. Em *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), o tempo presente é representado pelas linhas retas e sólidas. O passado pode ser representado por linhas tracejadas ou onduladas. Estas também podem ser usadas para representar sonhos e devaneios do personagem. Há ocasiões em que o quadrinista opta por não utilizar as linhas, criando outro visual para a cena, mas, na HQ analisada, os autores não usam esses recursos.

Um modelo de vinheta que chama bastante a atenção é a vinheta-*flash* ou vinheta-relâmpago. Ela é utilizada para que seja feita a focalização de alguma parte específica da cena, como se fosse um *zoom*, possibilitando ao leitor ver algum detalhe. Ela — cujo formato de uma lupa mostra a região da aldeia gaulesa — está presente no mapa que aparece no início de todas as aventuras de Asterix e Obelix.

Figura 15 — Vinheta-flash ou vinheta relâmpago



Fonte: Gosciny e Uderzo (2015a, p. 3)

Outros elementos que compõem a linguagem icônica são os planos e os ângulos de visão, que mostram como a cena foi representada na vinheta. Acevedo (1990) aponta que há sete tipos de planos e três de ângulos de visão nos quadrinhos,

cada um com suas características e funções. O plano de visão é o enquadramento da cena dentro da vinheta. Acevedo (1990) e Ramos (2018) apresentam esses planos partindo do enquadramento mais amplo da cena (em que aparecem mais elementos na cena narrativa) para o menor (em que já não há tantos detalhes num todo). Ou seja, há planos/enquadramentos em que é possível observar o personagem e todo o cenário em que a ação acontece. Também há planos em que aparecem apenas os olhos do personagem, expressando sua reação perante algo.

- 1) Plano geral ou panorâmico: é possível observar todo o cenário e o personagem, dando à vinheta um enquadramento amplo.
- 2) Plano total ou de conjunto: o foco é o personagem, enquanto o cenário fica em segundo plano na representação da vinheta. Os detalhes do lugar perdem o foco na construção da cena. Ele é mostrado, mas não com o mesmo detalhamento como é feito no plano geral.
- 3) Plano americano: o cenário continua não sendo o ponto principal, o que o difere do plano total é o enfoque no personagem. Aqui, ele é mostrado dos joelhos para cima.
- 4) Plano médio ou aproximado: o enfoque fica cada vez mais próximo do personagem. Nesse plano, ele é mostrado da cintura para cima. Assim, é possível notar, com mais facilidade, as expressões faciais utilizadas.
- 5) Primeiro plano: o foco é as expressões faciais à medida que o personagem é apresentado somente dos ombros para cima.
- 6) Plano de detalhe/pormenor/*close-up*: a ênfase é os detalhes do rosto do personagem ou algum objeto da cena.
- 7) Plano em perspectiva: é a soma de diferentes planos.

Os planos apresentados anteriormente podem ser representados sob três ângulos de visão. O ângulo é o ponto do qual a cena é observada, a posição do leitor vendo o acontecimento lhe confere um ângulo de visão diferente.

- 1) Ângulo de visão médio: é o mais comum, como se a cena estivesse ocorrendo à altura dos olhos de quem está lendo.
- 2) Ângulo de visão superior: é como se o leitor estivesse vendo a cena de cima para baixo, ou seja, como se estivesse no alto de uma escada observando alguém que está degraus abaixo.
- 3) Ângulo de visão inferior: é como se o leitor estivesse vendo a cena de baixo para cima. É o contrário do ângulo anterior, em que o leitor estaria nos degraus inferiores da escada, olhando alguém que está no topo.

Na HQ de aventura de *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), são usados diferentes planos e ângulos de visão, porém há a predominância do plano geral e do ângulo de visão médio. Na figura seguir, é possível notar o uso variado desses elementos na história. Asterix e Obelix foram caçar javalis nas redondezas da aldeia gaulesa e, no trajeto, encontraram Cornedurus treinando para os jogos. Após uma confusão com Obelix, Cornedurus toma um soco dele, vai parar no alto de uma árvore e percebe que não é o mais forte nem o mais rápido como pensava ser. Dessa forma, volta para Aquarium triste e derrotado, causando indignação em Mordicus, que resolve dar um jeito nos gauleses.

Figura 16 — Tipos de plano e ângulo de visão



Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 9)

Na primeira vinheta, são usados o plano geral e o ângulo de visão médio, pois os autores mostram para o leitor o local onde os personagens estão. O ângulo de visão médio passa para o leitor a impressão de que ele está acompanhando a cena junto com os heróis, que está “caminhando” com eles. Na segunda, o plano ainda é o geral, pois o cenário ainda é importante para a construção de sentidos, uma vez que é necessário que o leitor veja em qual lugar Cornedurus foi parar com o golpe que levou. Já o ângulo usado é o de visão superior. Nesse caso, ele coloca o romano em primeiro plano, mostrando como ficou com o ocorrido, enquanto os heróis continuam seu trajeto tranquilamente. Se os autores optassem por usar o ângulo médio, por exemplo, todos os personagens teriam o mesmo destaque. Dessa forma, além deixar o foco da cena em Cornedurus, o leitor tem o mesmo ângulo de visão que o atleta, pois vê os gauleses indo embora como se estivesse olhando-os de cima para baixo.

Na última vinheta, usa-se o primeiro plano, dando enfoque na expressão facial do personagem. Nessa cena, o principal é a reação de Mordicus perante a sensação de fracasso de Cornedurus. Assim, seu rosto vermelho de raiva

fica em evidência. Se tivesse sido usado o plano geral como nas duas vinhetas anteriores, os leitores teriam que dividir a atenção entre o personagem e o cenário. O ângulo de visão usado é o médio, assim como na primeira vinheta. Com esse ângulo, o leitor tem a impressão de que está cara a cara com o chefe romano, enquanto acompanha sua explosão.

Outro elemento que contribui para a construção dos sentidos são os sinais gráficos e as metáforas visuais, uma distinção feita por Acevedo (1990). Entretanto, em estudos mais recentes (RAMOS, 2018; VERGUEIRO, 2018b), unem os dois aspectos em uma única concepção: a metáfora visual, a seguida neste trabalho. De acordo com Ramos (2018, p. 112), a metáfora visual é “[...] uma forma de expressar ideias ou sentimentos por meio de imagens”. Elas ajudam na construção dos sentidos, de modo a ilustrar as ideias dos personagens ou acentuando suas ações. Ramos (2018) e Vergueiro (2018b) dizem que a metáfora visual pode aparecer dentro ou fora dos balões, substituindo a escrita por extenso da fala do personagem. A maioria das metáforas visuais, assim como as metáforas escritas, possuem origem na linguagem oral, cujo significado dependerá do contexto da HQ. Uma mesma metáfora pode significar coisas diferentes. Se há gotinhas em volta de um personagem, elas podem significar que ele está chorando ou ofegante, suado, muito nervoso etc. Portanto, o significado define-se pelo contexto da cena narrativa.

Na figura 17, observa-se o uso desse elemento em *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), principalmente quando os protagonistas se envolvem em confusão. Na prova de luta, ninguém é capaz de vencer Okeibós, o Colosso de Rodes. Todos os oponentes são esmagados por ele, ficando visualmente machucados. Na premiação do pódio, os atletas que ficaram em segundo e terceiro lugar refletem sobre a prática de esportes, questionando se ela realmente faz bem para a saúde, se realmente a mente não está num corpo são.

Figura 17 — Metáforas visuais



Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 40)

Como dito, muitas metáforas visuais possuem origem na oralidade. Depois dos espartanos terem sido esmagados pelo Colosso, na trama se usam as estrelas (que são a metáfora visual), para ilustrar a metáfora oral “vendo estrelas”. Ainda nos espartanos, é possível ver as linhas vibratórias (outro exemplo de metáfora visual) emitidas por suas cabeças, dando a ideia de que estão tontos após terem apanhado na competição. Outra metáfora visual bastante utilizada por Goscinny e Uderzo (2015a) e que remete à linguagem escrita são os sinais de pontuação.

Na figura a seguir, Obelix está com Ideiafix, procurando um lugar para se sentar e assistir à competição de corrida de que Asterix iria participar. Ele vê um lugar vazio e vai se sentar. Entretanto, outro espectador diz a ele que o lugar estava reservado para o seu irmão. Obelix arruma confusão, dá um soco no outro personagem, manda-o para longe e senta onde queria. Pouco depois, chega a pessoa para qual o lugar estava reservado e pergunta pelo irmão. O gaulês, já nervoso, nem deixa o outro se explicar, também lhe dá um soco.

Figura 18 — Pontuação como metáfora visual



Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 45)

Na primeira vinheta, é possível perceber o uso da metáfora visual (?), representando o não entendimento de Colosso para a resposta dada por Obelix. Na figura 17, a metáfora visual está fora do balão, enquanto, na figura 18, ela aparece dentro dele.

Ainda é necessário mencionar a representação do movimento na cena, que, de acordo com Cagnin (2014), pode acontecer de duas maneiras: a do todo em relação a suas partes e pelas figuras cinéticas. Em relação àquela, Ramos (2018) mostra que a própria ilustração pode indicar o movimento, como no caso da figura 17. A posição em que os pés dos homens que carregavam os louros foram desenhados indica que eles estavam caminhando, dando, assim, a ideia de movimento.

Em relação à segunda, Acevedo (1990, p. 151) aponta que as figuras cinéticas são “[...] uma convenção gráfica que expressa a ilusão do movimento ou a trajetória dos objetos que se movem”. São linhas que indicam o movimento e dão dinamicidade à cena. Vergueiro (2018b, p. 54) elenca como as mais comuns as linhas que expressam “[...] trajetória linear (linhas ou pontos que assinalam o espaço percorrido), oscilação (traços curtos que rodeiam um personagem, indicando tremor ou vibração), impacto (estrela irregular em cujo centro se situa o objeto que produz o impacto ou lugar onde ela ocorre)”. Na segunda vinheta da figura 18, percebe-se a trajetória linear do soco de Obelix e a estrela que representa o ponto de impacto do soco.

Embora aqui estejam descritas apenas algumas combinações de expressões faciais, corporais, metáforas visuais e figuras cinéticas, não há limitação para as combinações entre esses recursos. Dessa forma, a criatividade do quadrinista é o limite para explorá-los, construindo novos significados de acordo com a narração desenvolvida por ele.

Como já apontado, a linguagem dos quadrinhos é autônoma, possuindo características que a difere de outras. É formada pela linguagem icônica/visual e pela linguagem verbal. Cagnin (2014, p. 139) diz que a imagem e a fala “[...] juntas são os motores da história, ambas constroem a narração passo a passo, à medida que a leitura caminha de um quadrinho ao outro ao final da história”. Sabendo da importância da interação entre essas duas linguagens, é importante salientar que uma não se sobrepõe a outra, tendo igual importância na construção dos sentidos da narração. Ramos (2018, p. 31) aponta que “[...] a linguagem dos quadrinhos possui uma série de recursos para representar a fala”, indicando que a parte verbal não é composta apenas pelas palavras que estão dentro do balão como se pode pensar. Vergueiro (2018b, p. 55) diz que a linguagem verbal “[...] vai aparecer principalmente para expressar a fala ou pensamento dos personagens, a voz do narrador e os sons envolvidos nas narrativas apresentadas”. Assim, tem-se os balões, a legenda e as onomatopeias.

Ao pensar nas falas das HQ, possivelmente, os balões sejam o primeiro elemento a ser lembrado. O balão, segundo Ramos (2018, p. 33, grifos do autor), “[...] seria uma forma de representação da fala ou do pensamento, geralmente indicado por um *signo de contorno* (linha que envolve o balão), que procura recriar uma situação de interação conversacional, seja diretamente com outra pessoa ou com o próprio personagem por meio do pensamento”. Ramos (2018, p. 35) aponta que o balão “[...] tornou-se a maneira visual de o personagem se apresentar em primeira pessoa”, possibilitando ao leitor o conhecimento dos pensamentos e das falas. Os balões não são dispostos aleatoriamente dentro da vinheta, pois possuem uma sequência de leitura que necessita ser respeitada para a adequada compreensão dos sentidos pelos leitores. A disposição deles segue a ordem do sistema de escrita da esquerda à direita.

Segundo Acevedo (1990), o balão é formado por dois elementos: o continente e o conteúdo. O continente seria o desenho do balão (seu formato), que é formado pela linha de contorno e pelo rabicho/apêndice (a ponta que liga o continente

ao personagem que está falando). Já o conteúdo é formado pelo que está dentro do continente, a escrita ou metáfora visual. Existem diversos tipos de balões. Cada um possui um valor semântico diferente, tendo um uso mais adequado a cada situação de fala.

O modelo mais comum de balão é o de linha contínua, usado nas situações simples de verbalização, e serve de base para a criação dos demais. É considerado como um balão neutro, usado quando o personagem mantém o tom normal de sua voz na fala. Em *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), o tipo de balão predominante é o neutro. Na figura a seguir, Obelix havia acabado de brigar com Cornedurus enquanto caçava javalis. O romano o chamou de gordão. Nesta vinheta, é possível ver um exemplo do balão neutro. Nela, também se observa a linha de contorno e o rabicho que formam o continente, bem como a parte escrita que forma o conteúdo.

Figura 19 — Balão neutro ou balão de fala



Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 9)

Como já mencionado, há diversos tipos de balão: de grito, de pensamento, cochicho, trêmulo, linhas quebradas, vibrado, intercalado, mudo, a ausência do balão na cena narrativa etc. Com os recursos tecnológicos e a criatividade dos quadrinistas, é possível criar uma infinidade de tipos de balões. Retomando os

balões que aparecem na HQ escolhida, no lugar de mudar os tipos dos balões para indicar como o personagem está se expressando, algumas vezes, muda-se o tipo das letras, mostrando o valor expressivo delas. Ramos (2018, p. 56) diz que “[...] o tipo de letra adquire expressividades diferentes no contexto sugerido pelo texto”.

Na próxima figura, retrata-se a ocorrência da prova de corrida de que Asterix participaria nos Jogos Olímpicos. Enquanto ele corre, a plateia gaulesa grita e torce pelo herói. As letras usadas em tamanho maior indicam a voz alta. Além disso, usa-se um contorno diferente para evidenciar uma fala coletiva, os gritos da plateia. Essa diferença de balões e tipos de letras é evidenciada pelo balão com a fala de Obelix. Ele já sabia que os romanos haviam roubado a poção mágica do druida durante a noite e tomado para ganhar a competição. Dessa forma, sabe que não adiantaria nada torcer por Asterix, pois ele não teria chance de vencer. Sua fala desanimada está em um balão neutro e com letras comuns, indicando que ele não está gritando efusivamente junto com os outros gauleses.

Figura 20 — Balões de grito



Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 46)

Ramos (2018, p. 58) diz ainda que “[...] o formato das letras também pode ser usado para representar características do personagem ou da nacionalidade dele”. Isso acontece em *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSGINNY; UDERZO, 2015a). Quando o comitê olímpico dos gauleses chega à Grécia e os atenienses falam, as letras contidas nos balões lembram o formato grego, diferenciando, assim, a origem dos interlocutores. É possível ver a aplicação desse aspecto na figura 21.

Figura 21 — Tipo de letra diferente



Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 29)

Em *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), também é possível reconhecer outros tipos de balões:

- a) balão de pensamento: contorno ondulado e rabicho de bolhas, usado quando os atletas sonham com a vitória na competição do dia seguinte (figura 22);
- b) balão de grito: linha ondulada ou pontiaguda com as extremidades para fora. É utilizado quando Mordicus conta para as autoridades atenienses sobre a poção mágica à medida que os gauleses são proibidos de usá-la. Ele fica tão eufórico com seu feito que corre para dar a notícia aos seus atletas. Chega gritando para chamar a atenção de todos, principalmente a de Cornedurus, que estava desanimado com a competição (figura 23);
- c) balão-especial: assume a forma do sentido da fala na vinheta. O galo está cantando para despertar todos. Sendo o canto longo, o balão acompanha sua extensão. Poderia ter sido usado um balão de grito com “cocoricóóóó”, uma onomatopeia, para indicar que, além de alto, o som era longo. Porém, os autores optaram por usar o balão-especial, com letras grandes. Além disso, para indicar que o galo cantou várias vezes, eles usam o termo “cocoricós”, plural (figura 24);
- d) balão composto: usado para dividir a fala do personagem. Na figura 25, foi utilizado para indicar a risada do personagem, enquanto vence seu oponente na luta;
- e) balão uníssono: vários personagens falando em um mesmo balão. Enquanto os gauleses torcem enlouquecidamente por Asterix na competição de corrida, os espartanos torcem se limitando a dizer “Esparta” em tom de voz normal e sem empolgação (figura 26);

f) balão-zero: balão sem contorno, podendo ou não haver apêndice. Após serem advertidos para não usarem a poção mágica, os gauleses discutem para decidir se ainda irão participar dos Jogos Olímpicos. É sugerido que Obelix participe sozinho, pois não precisa tomar a poção, já que caiu dentro do caldeirão do druida quando era pequeno. Entretanto, Asterix diz que isso não seria honesto. Obelix, irritado, grita para cessarem a discussão. Para mostrar a potência do grito, os autores optam por não usar um balão, dando a entender que não caberia dentro de um (figura 27).

Figura 22 — Balão de pensamento



Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 37)

Figura 23 — Balão de grito



Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 34)

Figura 24 — Balão-especial



Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 44)

Figura 25 — Balão composto



Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 40)

Figura 26 — Balão uníssono



Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 39)

Figura 27 — Balão-zero



Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 36)

O apêndice/rabicho dos balões também pode sugerir diversas coisas, podendo ter seu formato alterado para ajudar na construção dos sentidos. O apêndice que aparece na maioria dos balões de *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) é considerado neutro, mas ele pode, assim como os balões, assumir outros formatos. Ele pode ser representado por bolhas (no caso dos balões de pensamento), por linhas quebradas, por apenas um traço etc. Casos em que os balões não possuem apêndice são raros de acontecer. Entretanto, na HQ analisada, isso ocorre quando os gauleses estão torcendo por Asterix na competição. Na figura 20, é possível observar os gritos dos gauleses dentro do balão. Mas tal balão não é direcionado a alguém, ficando subentendido que o grito é coletivo. Isso é diferente do que acontece na figura 26, em que os espartanos falam coletivamente, porém, nesse caso, há o rabicho.

O segundo elemento que constitui a linguagem verbal dos quadrinhos é a legenda. Vergueiro (2018b) aponta que

[...] a legenda representa a voz onisciente do narrador da história, sendo utilizada para situar o leitor no tempo e no espaço, indicando mudança de localização dos fatos, avanço ou retorno no fluxo temporal, expressões de sentimento ou percepções dos personagens (VERGUEIRO, 2018b, p. 62).

A legenda é a primeira coisa a ser lida na vinheta. Ela fica comumente localizada na parte superior da vinheta e, graficamente, não costuma influenciar na cena narrativa. Em *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), o uso desse recurso é bem presente, havendo dois tipos de legenda predominantes: a padrão e a em formato de pergaminho.

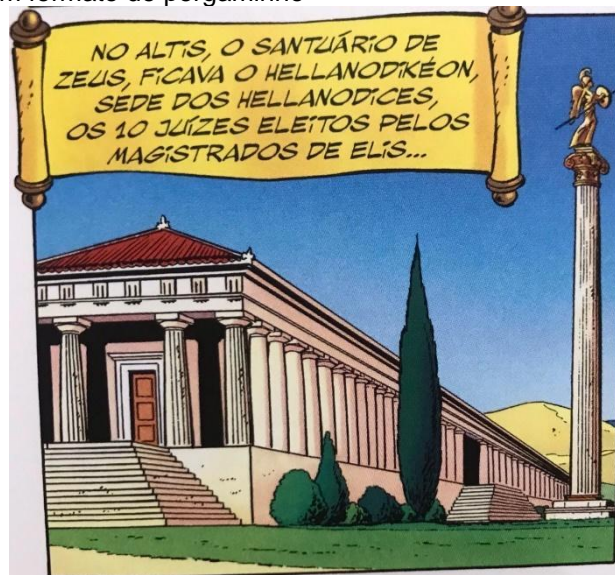
Figura 28 — Legenda padrão



Fonte: Gosciny e Uderzo (2015a, p. 19)

A legenda padrão aparece repetidas vezes na HQ e é formada por um retângulo amarelo. Na figura anterior, ela foi usada para que o narrador pudesse explicar para o leitor sobre a partida dos gauleses para a Grécia. Ele usa ironia para dizer que a longa viagem será agradável como um cruzeiro, sendo que os tripulantes terão que remar durante toda a viagem no ritmo do tambor.

Figura 29 — Legenda em formato de pergaminho



Fonte: Gosciny e Uderzo (2015a, p. 28)

A legenda em formato de pergaminho é utilizada quando os pontos turísticos de Atenas são apresentados para o leitor. Na figura anterior, é apresentado o Altis, recinto sagrado dos Gregos.

Outro recurso da linguagem verbal são as onomatopeias. Elas são uma figura de linguagem utilizada para representar os sons por meio da escrita.

Acevedo (1990, p. 131) diz que, na onomatopeia, “[...] a integração entre linguagem escrita e imagem alcança sua maior expressão”. É como se a imagem ganhasse som. Elas são escritas de acordo com a língua de cada país. Dessa forma, um mesmo som pode ser representado de maneiras diferentes. Vergueiro (2018b, p. 63) aponta que as onomatopeias são “[...] grafadas independentemente dos balões, em caracteres grandes, perto do local em que ocorre o som que representam”. Na figura 28, a onomatopeia *BOM* é utilizada para ilustrar o som dos tambores que ritmam as remadas dos gauleses no navio.

A expressividade das letras é importante para a composição das onomatopeias. Ramos (2018, p. 81) destaca que “[...] sua cor, tamanho, formato e até prolongamento adquirem valores expressivos distintos dentro do contexto em que é produzida”. Se a onomatopeia que aparece na figura 28 fosse escrita de forma mais alongada, essa daria a impressão de que o som era mais extenso. Os passageiros remavam de acordo com as batidas do tambor. Se as batidas tiverem sons mais curtos, as remadas também tenderiam a ser mais rápidas.

Além dos recursos apresentados, ainda há dois importantes elementos a serem discutidos: o tempo e espaço em que a história acontece e os personagens que fazem parte dela. A seguir, esses recursos serão abordados separadamente, iniciando com os personagens.

2.1.1 Personagens

Quando se fala em personagem, existem os protagonistas e os secundários, sendo o protagonista um personagem fixo e com características mais marcantes que os demais. Tratando-se de uma HQ de aventura, espera-se encontrar como personagem principal um herói musculoso, forte, bonito e inteligente, características padrões dos heróis mais conhecidos, tais como: *Super-Homem* ou *Batman*. Não é o caso de Asterix ou Obelix. A dupla aventureira é formada por um baixinho e franzino, e outro gordo e desajeitado. Eles se tornam heróis de sucesso quando há a junção das qualidades que possuem: Asterix com sua inteligência e Obelix com sua força adquirida ao cair no caldeirão da poção quando era pequeno; juntos, formam uma dupla dinâmica.

No início do álbum *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), há uma página apresentando alguns dos personagens gauleses:

Figura 30 — Página de apresentação dos personagens



Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 4)

Transcrição das características dos personagens

“Asterix é o herói das aventuras gaulesas. Pequeno guerreiro de espírito sagaz e inteligência viva, aceita sem vacilar as missões perigosas que lhe são confiadas. A força sobre-humana de Asterix vem da poção do druida Panoramic...”

“Obelix é o amigo inseparável de Asterix. Profissão: entregador de menires. Adora javalis e boas brigas. Obelix está sempre pronto para largar tudo para acompanhar Asterix em novas aventuras. Seu grande amigo é Ideiafix, um cãozinho incrível... conhecido por ser defensor da natureza e por ganhar desesperadamente quando vê uma árvore sendo derrubada.”

“Panoramix, o venerável druida da aldeia, colhe o zimbro e prepara poções mágicas. Sua melhor receita é a poção que dá uma força sobre-humana a quem a toma. Mas Panoramix tem outras receitas reserva...”

“Chatotorix é o bardo mais chato da Gália. As opiniões sobre seu talento são unânimes: ele se considera genial, mas todos os demais consideram-no abominável. Calado, porém, torna-se um ótimo companheiro...”

“Abracurcix, finalmente, é o chefe da tribo. Majestoso, corajoso, colérico, o velho guerreiro é respeitado pelos súditos e temido pelos inimigos. Só tem medo de uma coisa: que o céu caia em sua cabeça. Mas como ele próprio afirma: ‘quem morre de véspera é peru.’”

Como já mencionado, Asterix e Obelix são os personagens principais e são visualmente reconhecidos com facilidade na HQ. Apesar dos dois serem principais, há uma hierarquia entre eles. Asterix participa mais ativamente das aventuras, enquanto Obelix, mesmo estando sempre junto do amigo, tem uma participação não tão crucial no desvendar dos fatos. Em *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), Asterix sempre aparece vestido com seu traje costumeiro: calça vermelha, blusa preta, cinto verde e amarelo, carregando sua espada e seu elmo de asas. Essas asas no elmo reforçam a ideia da agilidade física e mental do personagem. Ele só não aparece vestido dessa forma quando está competindo nos jogos. Nessas ocasiões, ele usa apenas uma bermuda listrada de vermelho e preto, roupa que ele está usando na capa do álbum. Asterix é baixinho, magro, loiro e bigodudo. Como apresentado na página de descrição dos personagens, Asterix é o guerreiro gaulês rápido e inteligente, conseguindo contornar diversas situações com seu pensamento ágil. Um exemplo disso é quando o baixinho percebe que eles poderiam participar dos Jogos Olímpicos, mostrando que Mordicus estava enganado. Ele não tem medo de encarar situações de perigo. Apesar de ser um personagem franzino, ganha força sobre-humana quando toma a poção mágica, preparada pelo druida Panoramix.

Obelix sempre está usando uma calça alta, listrada de branco e azul e cinto verde com amarelo. Alto, gordo, ruivo com o cabelo dividido em duas tranças presas com um lacinho em cada ponta, também é bigodudo. O bigode, inclusive, é uma característica física de todos os gauleses, até Ideiafix tem. Usa um elmo parecido com o de seu companheiro inseparável, Asterix. A diferença é que o dele não tem as

asas. Obelix é um entregador de menires¹⁷. O prato preferido é carne de javali assado e adora uma boa briga. Diferentemente de Asterix, ele não precisa tomar a poção do druida Panoramix para ganhar força, pois, quando era criança, ele caiu no caldeirão de poção, adquirindo força sobre-humana para sempre. Está acompanhado de seu fiel escudeiro, Ideiafix, em quase todas as cenas. Na figura 19, é possível observar a aparência física dos heróis.

Os personagens secundários, segundo Vergueiro (2018b), são, geralmente, estereotipados e ocupam diversos papéis, como: o(a) namorada(o) ou objeto de interesse amoroso do protagonista; o companheiro do herói; o vilão ou oponente; os personagens de apoio etc. Em *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) há diversos personagens secundários, como: Ideiafix, Panoramix, Abracurcix, Chatotorix, Cornedurus etc. As ações desses personagens dentro da narrativa tendem a ser pensadas de forma que deem mais destaque aos protagonistas, agindo, geralmente, não isoladamente, e sim em relação a algo que culmine na participação do protagonista. Obelix se encaixaria em um personagem secundário, pois é o companheiro do herói. Entretanto, como já mencionado, ele ocupa um papel de maior importância que esse, pois está presente em todos os álbuns e sempre tem sua participação durante toda as histórias, diferentemente de Chatotorix e outros personagens descritos a seguir.

Ideiafix é o seu cãozinho de estimação. Ele é pequeno, branco com machinhas pretas na ponta do rabo e das orelhas. É um defensor da natureza e fica bravo quando vê uma árvore sendo derrubada. Em *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), Ideiafix acorda Obelix para avisar sobre o roubo da poção do druida nos Jogos. Se ele não estivesse atento naquele momento, talvez Panoramix não tivesse desmascarado os romanos.

Panoramix é druida da aldeia. Druida é o sábio da aldeia, o responsável pela transmissão de conhecimento. Em *Como Obelix Caiu No Caldeirão do Druida Quando Era Pequeno* (GOSCINNY; UDERZO, 2015b), é contado que Panoramix era o professor da escola em que Asterix e Obelix estudavam. Ele é descrito da seguinte maneira.

A gente chamava os druidas que cuidavam da nossa educação de druidas sábios [...], Panoramix tinha o mesmo aspecto físico de hoje, com sua

¹⁷ Pedras gigantes que pesam toneladas. Na Antiguidade, eram usados para construção de monumentos (Disponível em: <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/o-que-sao-menires/>. Acesso em: 03 abr. 2021).

longa barba branca e seu belo bigode caído. Ele era muito sábio, e nunca esquecia suas lições: ele nos ensinava geometria [...], aritmética [...], geografia [...], história [...], ciências naturais [...] e, evidentemente, gramática, a gaulesa, é claro” (GOSCINNY; UDERZO, 2015b, p. 9).

Panoramix sempre usa um traje longo e branco, cinto verde, prendendo uma espécie de foice, que ele usava para colher o zimbro e preparar suas diversas poções, e uma capa vermelha. Ele é o criador da poção que confere a força sobre-humana aos gauleses e é o único que conhece a receita. Ele foi o responsável por desmascarar os romanos nos Jogos Olímpicos, pois havia colocado corante azul em sua poção. Todos que tomaram ficaram com a língua azul. Dessa forma, os romanos não tiveram outra saída, a não ser confessar a trapaça. Ele sempre aconselha os gauleses em suas decisões e ajuda-os nas aventuras.

Abracurcix é o chefe da aldeia gaulesa. Ele é majestoso, corajoso e colérico. É um chefe muito inteligente, um velho guerreiro respeitado por todos da aldeia e temido pelos seus inimigos. Aparece vestido de calça listrada de azul e preto, cinto branco prendendo sua espada, camisa verde e capa vermelha. Usa o mesmo chapéu que os heróis principais, sendo que o dele também tem asas, assim como o de Asterix. É ruivo e tem o cabelo trançado igual ao de Obelix; também possui bigode. Em situações que precisa mostrar sua imponência, ele aparece sempre em cima de seu escudo, que é carregado por seus súditos. Como já mencionado, ele é um líder temido e respeitado. Em determinado momento da história, Mordicus vai até a aldeia gaulesa para falar com Abracurcix que estava tomando banho anual. Ele é carregado por seus súditos em cima do escudo e dentro de sua própria banheira, não se importando com a situação. Passado um tempo, ele retribui a visita e Mordicus, corre para recebê-lo da mesma forma: entra dentro de uma banheira e faz seus súditos carregá-lo para fora da tenda, tentando causar o mesmo impacto que o líder gaulês, que não se importa com a cena.

Chatotorix é o bardo¹⁸ da aldeia, mas ele não é um bardo qualquer. É o bardo mais chato de toda a Gália. Apesar de ter certeza de seu magnífico desempenho, todos o acham abominável, gostando dele apenas quando ele está em silêncio. Ele usa calça branca, cinto verde, camisa quadriculada de azul e branco e capa vermelha. É magro, loiro e usa bigode. Está sempre carregando sua lira para cantar, ou importunar, os seus companheiros. Apesar de acompanhar a delegação

¹⁸ Pessoa responsável por transmitir histórias de forma oral, geralmente por poemas cantados (Disponível em: <https://educalingo.com/pt/dic-pt/bardo>. Acesso em: 03 abr. 2021).

gaulesa a Atenas, sua participação em *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) é rápida. Após escolherem o representante da aldeia que competiria, ele se preocupa em compor uma marcha olímpica, mas um gaulês logo diz que ele não cantaria e dá-lhe um soco no bardo, mandando-o para longe.

Outro personagem gaulês que aparece na história é Veteranix, o ancião da aldeia, conhecido por ser bastante rabugento. Ele é baixinho, usa calça branca, camisa azul e sempre está com sua bengala de apoio para caminhar, apesar de às vezes usá-la para golpear as pessoas. É careca e ostenta uma longa barba e bigodes brancos. Ele percebe que há uma movimentação estranha em Aquarium. Mais tarde, descobririam que o reboiço era causado pela participação nos Jogos Olímpicos. Ele também viaja para Atenas com seus companheiros.

As características mais marcantes dos gauleses são o bigode, seus modos não muito elegantes, suas roupas informais (na maioria das vezes), seu porte físico comum e seus nomes: todos são terminados com o sufixo “-IX” (Asterix, Obelix, Ideiafix etc.). Apesar de haver diversos personagens gauleses na HQ *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), os descritos anteriormente são os que efetivamente aparecem.

Também há diversos personagens romanos em *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), porém apenas dois têm destaque: Mordicus e Cornedurus. Os romanos têm como principal característica o nome com a terminação em “-US”, como nos dois nomes já citados. Além disso, o porte físico da maioria deles é mais atlético que dos gauleses, sendo que os atletas sempre estão com os músculos aparentes. Possuem cabelos curtos e usam um traje verde e armadura.

Mordicus é o chefe do campo fortificado de Aquarium. Baixinho e gordinho, além da roupa já descrita, ele usa uma capa vermelha. Os poucos cabelos são pretos e usa um elmo dourado e verde. Ao ficar sabendo que os gauleses iriam participar dos Jogos Olímpicos, ele vai até a aldeia para dizer que eles não poderiam participar por não serem romanos. Se não fosse pela esperteza de Asterix, ele teria conseguido tirá-los da competição. Mordicus conta para os gregos sobre a poção, fazendo com que os gauleses não pudessem tomá-la. Entretanto, ele planeja o roubo da poção para que seus atletas pudessem levar vantagem na competição.

Cornedurus é o atleta romano mais forte e rápido, sendo o melhor atleta, até encontrar com Asterix e Obelix e perceber que eles são bem mais fortes e

rápidos que ele. Ao saber que os gauleses também participariam da competição, ele fica completamente desmotivado e só se anima quando Mordicus conta que ele tomará a poção para competir. Realmente ele e seus companheiros ganham de Asterix na corrida, mas são desmascarados por Panoramix. Com pena de seu oponente, Asterix dá a palma da vitória para ele, que fica feliz com o prêmio. Cornedurus é alto, musculoso e loiro dos cabelos curtos. Usa uma saia verde e está sempre sem camisa.

Para definir a função dos personagens nas HQ, Acevedo (1990, p. 21) aponta que eles “[...] são os sujeitos da ação. Sobre eles, desenrola-se a história que está sendo contada: são os “mocinhos” ou os “bandidos”. Ou são indivíduos cujo mundo se assemelha mais ao de um ser humano verdadeiro, com suas diversas habilidades e contradições”. Em *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), os “mocinhos” são os gauleses, mais especificamente Asterix e Obelix, enquanto os “bandidos” são os romanos.

Os gauleses têm sua trajetória com diversos percalços para serem superados: a proibição de participarem da competição; Asterix sendo impedido de tomar a poção do druida; Obelix não podendo participar da competição por ter caído no caldeirão do druida quando era pequeno; o roubo da poção dando privilégios aos seus oponentes etc. Com eles, os principais acontecimentos ocorrem na HQ, pois sempre são os mais afetados. Os romanos, por sua vez, são os causadores de todos esses problemas: eles que dizem que os gauleses não poderiam participar da competição por não serem romanos, eles que contam aos gregos sobre a poção, eles que roubam a poção para usá-la em benefício próprio etc. Essa oposição entre o “bem” e o “mal” é que fomenta o desenrolar da história, trazendo Asterix e Obelix como os personagens principais.

Ao lado da classificação dos tipos de personagens, existem a composição, as expressões faciais e a postura, que, somados, ajudam o leitor a construir os sentidos na história, a compreender a intensidade do que está exposto na cena. Cagnin (2014, p. 87) elenca quatro elementos como principais na construção dos sentidos: a cabeça, os olhos, as sobrancelhas e a boca. Ele diz que “[...]os olhos, as sobrancelhas e a boca podem representar uma infinidade de sentimentos, do riso às lágrimas, da alegria à dor, da tranquilidade ao desespero, do amor ao ódio”. Dessa forma, para a construção dos sentidos, não basta ler o que está escrito, também é necessário interpretar a expressão facial do personagem.

Muitas vezes a ação do personagem não está acompanhado de um balão de fala, sendo sua expressividade o principal ponto para a compreensão do texto. É possível realizar diversas combinações de expressões faciais, utilizando as sobrancelhas, o nariz, os olhos e a boca. A partir das diferentes combinações, possibilita-se que o personagem demonstre seu estado emocional. Vergueiro (2018b, p. 53) diz que “[...] as expressões faciais seguem um ‘código universal’”, para que qualquer leitor, inclusive aquele que ainda não sabe ler, possa compreender os sentimentos do personagem naquele momento.

Acevedo (1990) mostra diversas composições de expressão facial, destacando o sentido causado por cada uma delas. A mudança no formato dos olhos pode parecer algo banal dentro de uma cena cheia de detalhes, mas afeta diretamente a composição da cena e interpretação do leitor. Na figura a seguir, é possível ver claramente o impacto causado pela mudança dos olhos do personagem.

Figura 31 — Expressão facial de Mordicus



Fonte: Gosciny e Uderzo (2015a, p. 33)

É possível notar que o mesmo personagem muda totalmente de expressão facial na sequência de vinhetas. Na primeira vinheta, Mordicus está relaxado, tomando um cálice de vinho. Isso é indicado pelo modo em que seus olhos estão fechados, apreciando a bebida. Não há nada acontecendo a sua volta até que ele percebe que não pode consumir nenhuma substância de forças suplementares antes da competição: a poção de Panoramix é proibida. Assim, sua equipe teria chance de vencer os gauleses.

Na primeira vinheta, ele ainda não havia se atentado a esse fato, estava apenas apreciando sua bebida. Assim que se lembrou dessa regra, sua

expressão facial mudou. Ele se engasga, seus olhos passam de calmos para arregalados, suas sobrancelhas ficam mais arqueadas, enquanto seu nariz é quase escondido pelo cálice ao derrubar o vinho. Essa combinação de elementos (olhos, sobrancelhas e nariz) mostra a mudança de sua fisionomia calma para espantada/assustada. Outro elemento que reforça essa mudança de expressão é a aproximação do plano de visão, o que deixa o rosto do personagem em evidência.

Após compreender o papel dos personagens presentes em *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), na subseção seguinte são descritos o espaço e o tempo dessa HQ. Isso é necessário para entender como esses elementos influenciam na construção dos sentidos da cena narrativa.

2.1.2 Tempo e Espaço

O cenário principal de *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) é o território da Gália, região que atualmente não existe mais com esse nome. A Gália era uma imensa região habitada por diversas tribos e que foi dominada pelos romanos. O Império Romano teve sua expansão gradualmente. Funari (2002, p. 84) explica como os romanos começaram a expansão de seu Império, apontando que “[...] nos primeiros quatro séculos da História de Roma, os romanos entraram em conflitos, dominaram ou fizeram alianças com povos vizinhos, expandindo-se, primeiro, em direção ao Lácio [...] e, depois, à Itália central, meridional e setentrional”. Após a invasão de determinada região, a população do lugar recebia tratamentos diversificados: os que se aliassem a eles recebiam os mesmos direitos que os cidadãos romanos tinham; já os que resistissem, muitas vezes, eram tratados como escravos. Aqueles que se aliassem, além de garantir alguns direitos, podiam manter os costumes de seus povos, claro que sob os cuidados de Roma.

Essa era uma boa estratégia de dominação, visto que, recebendo os mesmos direitos dos romanos, os derrotados não tinham motivo para se oporem a eles. Muitos povos entregavam suas terras pacificamente, pois sabiam que assim teriam uma boa relação com os romanos e seriam incluídos na sociedade. Roma foi expandindo seu território dessa forma, fazendo alianças e derrotando os inimigos.

O exército romano era estruturado e bem organizado, era a principal vantagem nas batalhas travadas.

Seu trunfo, sua força, estava no combate em formação, com os infantes

armados de escudo e lanças, o que tornava o exército romano uma força muito superior aos outros tipos de armadas da Antiguidade. Os romanos desenvolveram técnicas militares elaboradas, a começar por seus acampamentos, verdadeiras cidades protegidas por muros. Ali havia enfermarias, latrinas, saunas, cozinhas, fábricas de armamentos. No exército estavam, também, engenheiros e trabalhadores que construíam pontes sobre rios caudalosos em poucos dias, assim como as estradas que permitiam uma mobilidade excepcional (FUNARI, 2002, p. 85).

A partir dessa descrição, é possível perceber o quanto os gauleses das HQ de *Asterix* são bons na batalha, pois, mesmo com um exército inferior, eles resistiram aos ataques romanos. Após dominar a Península Itálica, a expansão romana, comandada por César, estendeu-se para fora da Itália, chegando a uma região chamada Gália, que atualmente corresponde ao território da França, Suíça, Bélgica e parte da Alemanha.

A povoação da Gália era formada por três grandes grupos: os belgas, os aquitanos e os celtas. Apesar de serem todos gauleses, os costumes, as leis e a língua desses povos eram diferentes. Em *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), há vários momentos em que os romanos questionam os modos e costumes dos gauleses. Em diversas situações, eles são chamados de “decadentes”, “bárbaros”, tendo seu comportamento à mesa questionado etc. De fato, os gauleses eram conhecidos por características não muito positivas. Silva (2012) explica esse comportamento dizendo que

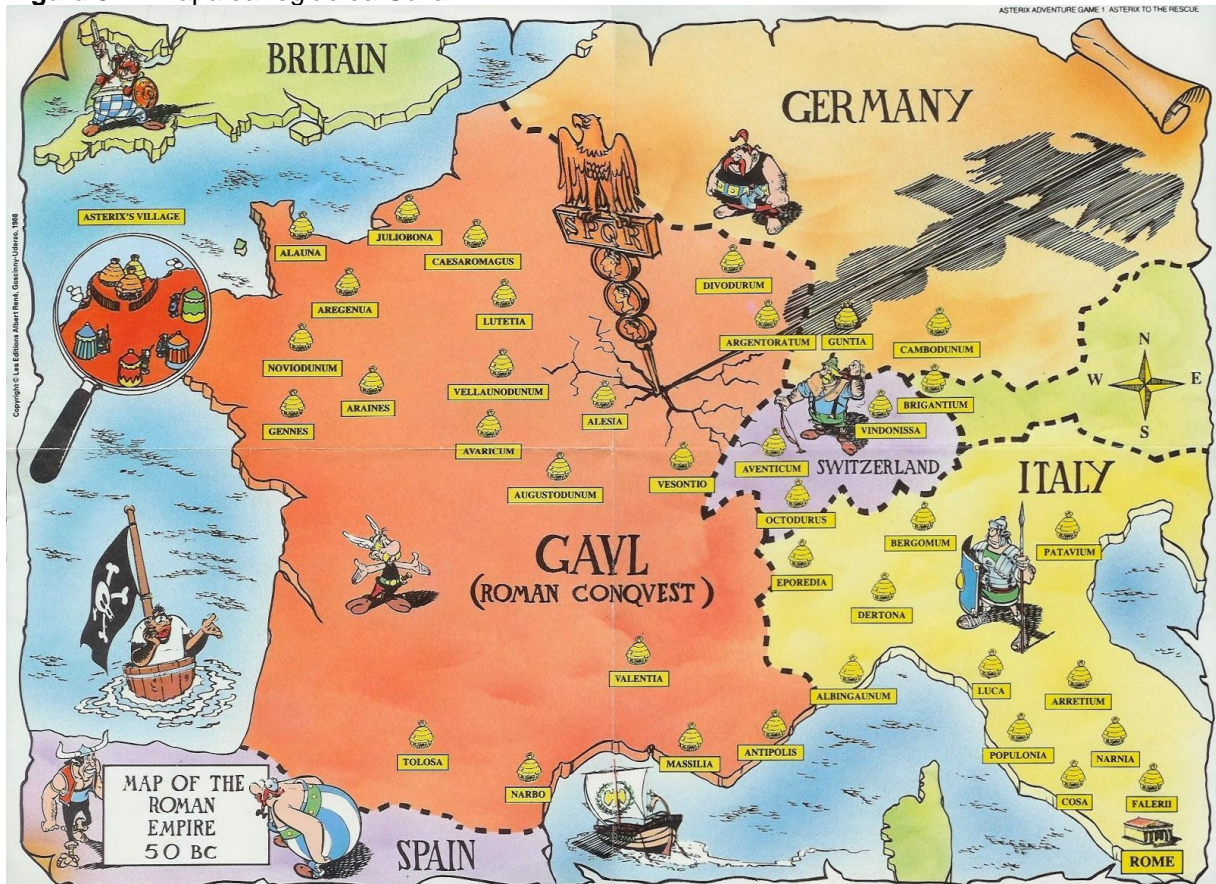
[...] os estereótipos que circulavam no Mediterrâneo sobre os habitantes das terras do norte, eram repletos de características depreciativas. Tais habitantes eram representados como indivíduos que bebiam exageradamente, que cediam à ganância, sempre inconstantes, não confiáveis, divididos no interior de sua sociedade e incapazes de manter uma ofensiva quando sua vitória não parecia mais segura, apesar de impressionantes em seu ataque inicial. Seus atributos físicos diferenciados também não eram despercebidos. Em comparação aos romanos e gregos, os gauleses possuíam uma estatura avantajada, sendo descritos, quase que invariavelmente, como homens mais altos, robustos e detentores de muita força bruta. O corpo másculo, saudável e viril assumia um papel importante na cultura beligerante destes homens (SILVA, 2012, p.266-267).

Asterix foge completamente do físico comum aos gauleses, enquanto Obelix, apesar de ser forte por ter caído no caldeirão de poção quando pequeno, era desengonçado e barrigudo. No geral, os gauleses eram vistos como baderneiros.

Na figura a seguir, é possível observar o território ocupado pelo Império Romano nos anos de 50 a.C. O símbolo da águia no centro do mapa representa o domínio do Império Romano no local. No canto superior esquerdo do mapa, há a aldeia gaulesa em que o Asterix e Obelix moram, já cercada pelos campos

fortificados romanos.

Figura 32 – Mapa da região da Gália



Fonte: GUSMAN, Sidney. Publicação em: 25 mai. 2015. Disponível em: <http://universohq.com/materias/uma-viagem-por-cidades-de-papel-e-celulose/>. Acesso em: 14 fev. 2021.

Fora das HQ de *Asterix*, os romanos conseguiram dominar toda a Gália, tendo a sua invasão começado no início da década de 50 a.C. Os autores da HQ fazem um recorte de tempo. Dessa forma, os heróis são mostrados no período em que os gauleses ainda estavam lutando contra a invasão de suas terras. Isso fica comprovado em *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a).

Estamos no ano 50 antes de Cristo. Toda a Gália foi ocupada pelos romanos... toda? Não! Uma aldeia povoada por irredutíveis gauleses ainda resiste ao invasor. E a vida não é nada fácil para as guarnições de legionários romanos nos campos fortificados de Babaorum, Aquarium, Landanum e Petibonum... (GOSCINNY; UDERZO, 2015a, p.3).

Nesse trecho, os autores deixam claro que não foi toda a Gália dominada pelos romanos, que uma aldeia ainda resistia ao invasor, incomodando-os, pois os gauleses não proporcionaram uma vitória fácil a eles. A tomada da região realmente foi difícil. Os gauleses lutaram para manter seu território, fato que pode ter inspirado os autores na criação dos heróis *Asterix* e *Obelix*.

Como mostrado anteriormente, os acontecimentos de *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) acontecem no ano 50 a.C., porém ela é anacrônica, pois, em 58 a.C., o conflito realmente teve início. Silva (2012, p. 271) afirma que “[...] o motivo da invasão das Gálias por César foi o início do deslocamento dos helvécios em busca de novos territórios na Gália”. Nesse processo migratório dos helvécios, eles passavam por terras que estavam sob domínio romano, contrariando César e fazendo com que ele decidisse tomar todo o território. Dessa forma, é importante salientar que a HQ é situada em um recorte do tempo, em 50 a.C., e que esse recorte não corresponde fielmente à cronologia dos fatos reais.

Em 53 a.C., a batalha ganhou maiores proporções com o aparecimento de Vercingetórix, um líder gaulês que uniu diversas tribos para resistir aos ataques romanos. A próxima figura mostra Vercingetórix, sendo perceptível a semelhança de seu traje com a roupa utilizada pelos personagens gauleses em *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a). Anteriormente, Silva (2012, p. 266-267) descreveu o porte físico dos gauleses. Observando a figura, é possível identificar tais características, como: corpo robusto, másculo, virilidade e força bruta. Além disso, há outra semelhança importante com os personagens da HQ: o cabelo mais longo e o seu bigode, visto que até Ideiafix usa bigode na HQ.

Figura 33 – Estátua de Vercingetórix



Fonte: BEZERRA, Eudes. Publicado em: 31 jul. 2013. Disponível em: <https://incrivelhistoria.com.br/alesia-cesar-conquista-galia/>. Acesso em: 14 fev. 2021.

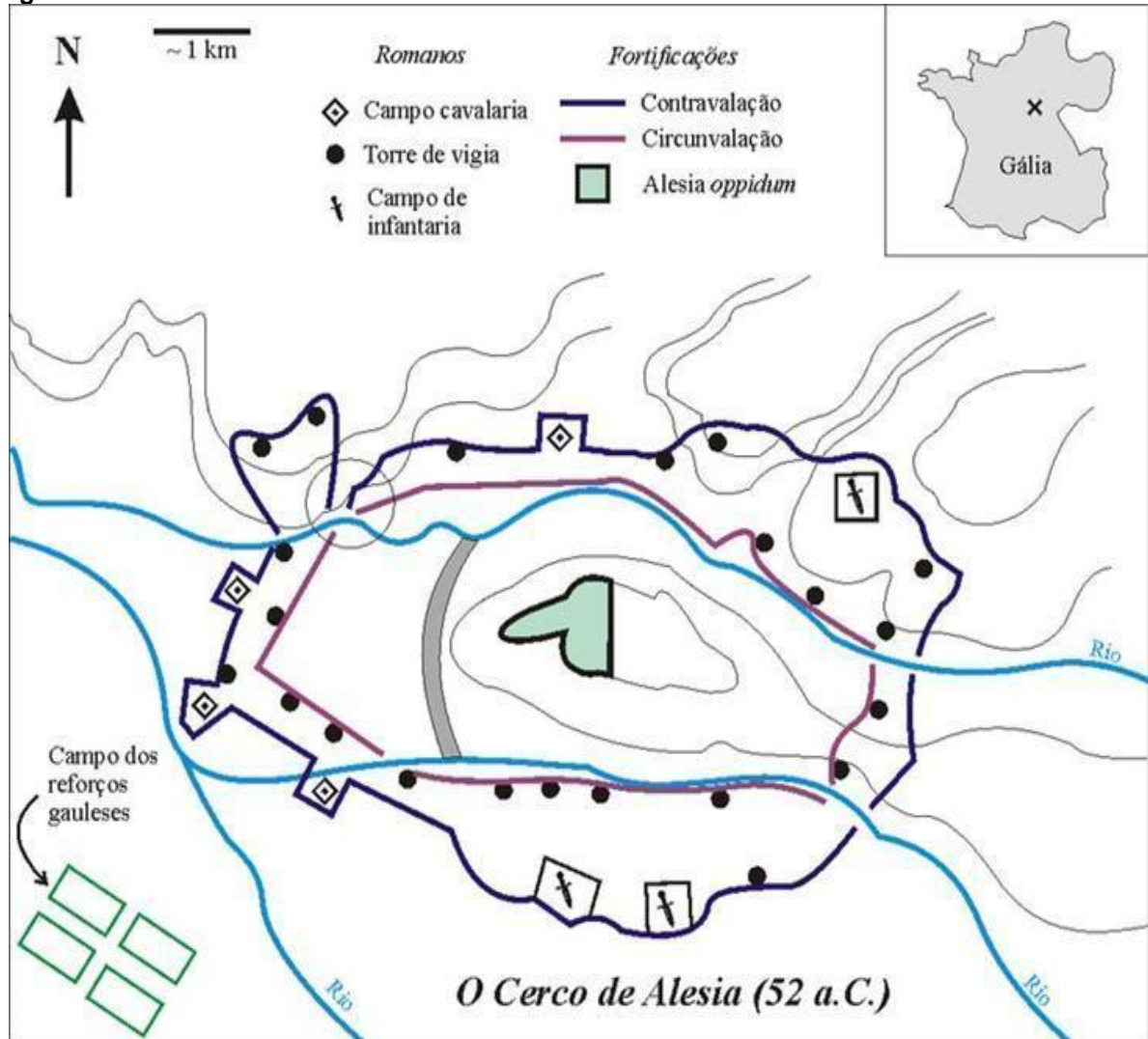
Vercingetórix sabia da superioridade do exército romano e que não seriam capazes de derrotá-los em uma batalha direta. De acordo com Somonaio (2016, p. 26), “Vercingetórix tenta enfraquecer o exército romano e adota a estratégia da “terra arrasada”, algo que não era comum entre os gauleses”. A estratégia consistia em destruir terras com plantações, queimar silos de armazenamento e destruir vilas vizinhas, pois, assim, os romanos não teriam suprimentos nem condições de se manterem próximos ao local de combate. A guerra poderia ter sido vencida pelos gauleses se eles tivessem continuado com sua estratégia, porém Vercingetórix não conseguiu mantê-la por muito tempo, visto que ela não tinha muito apoio dos gauleses que não acreditaram no potencial do plano. Isso fez com que os romanos se aproveitassem da situação.

Segundo Somonaio (2016, p.26), o próximo plano de Vercingetórix consistia em construir “[...] forte para proteger a cidade, mas é derrotado”. Os gauleses, entretanto, tiveram seus mantimentos saqueados pelos romanos. Usando a própria estratégia dos gauleses contra eles, o exército de César fez um plano para cercar o local, não deixando com que os gauleses saíssem da região que estavam. Com isso, eles sucumbiriam à fome, pois haviam destruído as plantações vizinhas e com o local cercado não poderiam receber suprimentos ou reforços.

O plano de César consistia em duas linhas de defesa ao redor da montanha onde ficava o território a ser dominado. A primeira linha servia de isolamento para os gauleses não saírem. Em seguida, havia um espaço para o

exército romano e, atrás deles, ficava a segunda linha protegendo a sua retaguarda. As linhas eram feitas com madeiras, material que existia em abundância no local. Na próxima figura, é possível visualizar melhor como essa tática foi executada.

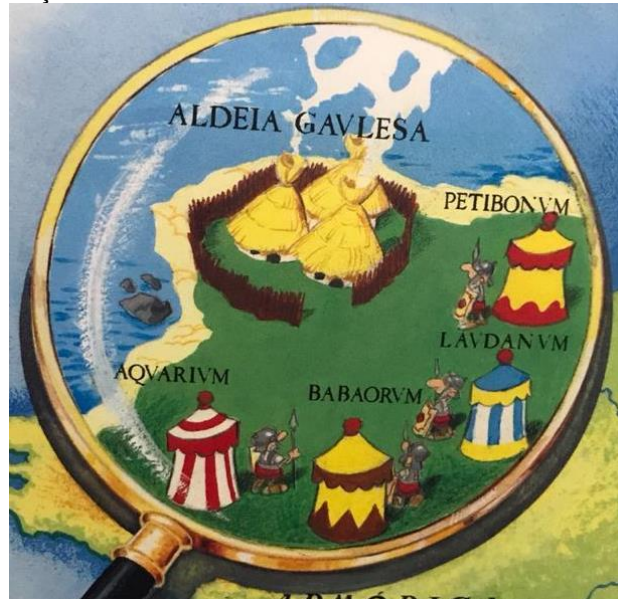
Figura 34 – Tomada da Gália



Fonte: BEZERRA, Eudes. Publicado em: 31 jul. 2013. Disponível em: <https://incrivelhistoria.com.br/alesia-cesar-conquista-galia/>. Acesso em: 14 fev. 2021.

A região ficou completamente isolada pelos muros de madeira e pelo exército romano, sendo difícil receberem alguma ajuda. O campo de reforços dos gauleses ficou do lado de fora da “muralha”. Para conseguir levar ajuda, eles teriam que enfrentar as linhas de isolamento e o forte exército de César. A mesma tática de proteção é usada pelos gauleses para protegerem sua aldeia em *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a). A figura seguinte faz parte da HQ e, nela, mostra-se um mapa da região da Gália em que aparece a aldeia gaulesa cercada por um muro de toras de madeira para impedir a entrada dos romanos.

Figura 35 – Tática de proteção contra invasores



Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 3).

Somonaio (2016, p. 27) relata que “[...] Vercingetórix não tem outra alternativa, somente lhe resta à rendição”. O cerco durou dois meses até que Vercingetórix se entregou, sendo levado a uma prisão na República Romana. Com o crescimento de César perante os romanos, o Senado, temendo que a glória colaborasse para o transformar em rei ou algo parecido, começou a articular sua queda. Funari (2002, p. 86-87) aponta que “[...] quando o senado não lhe quis permitir que continuasse a comandar as tropas, César recusou-se, tomou Roma, em 49 a.C. e tornou-se ditador, em seguida foi morto por um grupo de senadores no dia 15 de março de 44 a.C.” A vitória tornou César um dos mais famosos líderes romanos. Mesmo após sua morte, a Gália ficou sob regime romano por quase 400 anos.

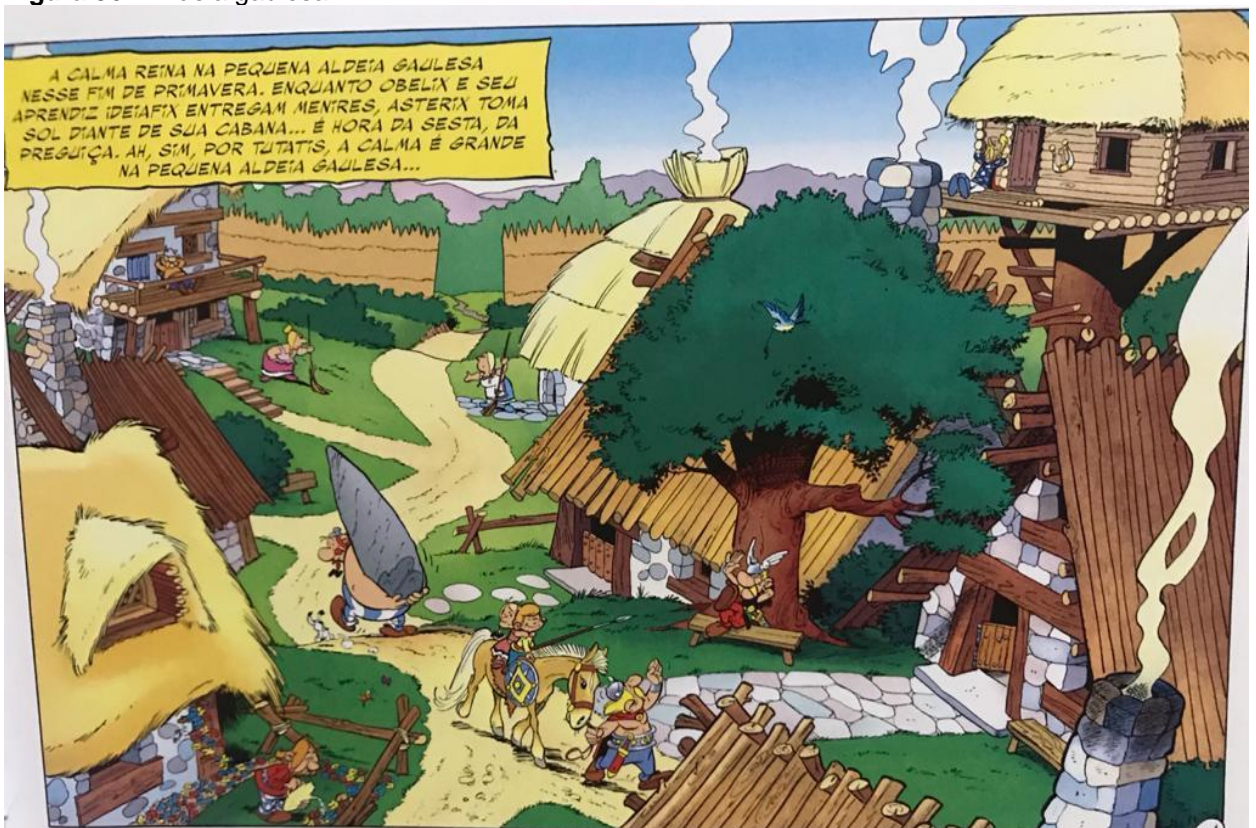
Em *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), a aventura tem início na região da Gália, que estava sendo conquistada pelos romanos. A aldeia gaulesa ainda é resistente à ocupação, estando cercada por alguns campos fortificados romanos. Um deles é Aquarium, local cujo líder é Mordicus e é a casa dos principais adversários dos gauleses nessa aventura. A história começa nesses dois lugares, sendo apresentados os personagens, o lugar, alguns costumes dos povos, mostrando o que estava acontecendo naquele momento e acontece a complicação da narrativa (quando os gauleses são informados que não podem participar dos jogos).

O próximo cenário apresentado é o navio em que os heróis viajam até a Grécia. Após chegarem a seu destino, o cenário principal é Atenas, cidade em que

os Jogos Olímpicos acontecem. Na cidade, acontece toda a competição e o clímax da aventura, quando, após vencerem Asterix na corrida, os romanos têm seu segredo desvendado e o herói é declarado vencedor. Com o término da competição, os gauleses retornam para a aldeia, apresentada no início da aventura, e ocorre o desfecho, com todos festejando a vitória sobre os romanos.

A aldeia é feita de construções simples, tendo casas de pedra, com telhados de palha ou madeira. Há bastante grama, árvores e é guardada por um muro alto, a fim de evitar a invasão dos romanos.

Figura 36 – Aldeia gaulesa



Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 5).

Transcrição

“A calma reina na pequena aldeia gaulesa nesse fim de primavera. Enquanto Obelix e seu aprendiz Ideiafix entregam menires, Asterix toma Sol diante de sua cabana... é hora da sesta, da preguiça. Ah, sim, por Tutatis, a calma é grande na pequena aldeia gaulesa...”

O campo fortificado de Aquarium é formado por tendas, visto que ele não é uma morada fixa, pois os personagens que moram lá fazem parte do exército romano, que está batalhando para conquistar territórios. O chão é de terra e não aparenta oferecer muita comodidade aos seus moradores.

Figura 37 – Campo fortificado de Aquarium



Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 9).

Transcrição

— **Quem disse que você é um fracasso?**

— Eu que digo que sou um fracasso. Todo mundo é mais forte que eu! Fui vencido por todos os gauleses que encontrei! Um baixo franzino e um gordo de peito caído! Todo mundo!”

O navio (figura 28) é grande e de madeira, com espaço para todos sentarem e remarem até seu destino, Atenas. A capital grega é elegante, cheia de monumentos esplendorosos. As construções são bonitas, havendo casas com sacada e escadarias, pergolados. Há diversos espaços públicos. As pessoas se vestem com mais elegância e são mais polidas. Na figura 14, a última vinheta mostra a visão que os gauleses têm da cidade em sua chegada, construções enormes e cheias de colunas. Na figura 29, é possível observar o santuário de Zeus, construído com escadarias, porta grande e diversas colunas, uma arquitetura bem diferente da gaulesa.

Visto os elementos que compõem a linguagem dos quadrinhos, a seguir, será apresentada a caracterização de gêneros discursivos seguindo a teoria bakhtiniana (BAKHTIN, 2016), mostrando que o estudo de um determinado gênero vai muito além do que está escrito no papel.

2.2 GÊNEROS DISCURSIVOS E AS HQ

Antes de elaborar o Caderno Pedagógico, tendo como gênero-âncora a HQ de aventura, é preciso entender o que são e como se caracterizam os gêneros discursivos. Para tal, as ideias de Bakhtin (2016) constituem o apoio neste trabalho. Bakhtin (2016) entende que todos os campos da atividade humana, de alguma forma, fazem uso da língua, seja oral, seja escrita. Cada sujeito apropria-se da língua e faz uso dela de maneira individual. Por essa razão, Bakhtin (2016, p. 12) aponta que “[...] cada enunciado particular é individual, mas cada campo de utilização da língua elabora seus *tipos relativamente estáveis* de enunciados, os quais denominamos *gêneros do discurso*”. Isso quer dizer que, em cada situação, em cada campo, o sujeito se comunica de determinado modo. Cada um faz suas próprias escolhas linguísticas ao elaborar seu enunciado.

Bakhtin (2016) ainda aponta que o emprego da língua acontece

[...] em forma de enunciados (orais e escritos), concretos e únicos, proferidos pelos integrantes desse ou daquele campo da atividade humana. Esses enunciados refletem as condições específicas e as finalidades de cada referido campo não só por seu conteúdo (temático) e pelo estilo da linguagem, ou seja, pela seleção dos recursos lexicais, fraseológicos e gramaticais da língua mas, acima de tudo, por sua construção composicional. (BAKHTIN, 2016, p. 11-12).

Os enunciados são resultados das experiências diárias dos falantes de uma língua. Os gêneros produzidos, orais ou escritos, refletem as escolhas e o mundo que os cerca. Sob essa perspectiva, Acosta Pereira diz que

[...] os gêneros organizam nosso discurso e permitem a comunicação discursiva, refletindo as condições específicas e as finalidades de cada esfera social. As esferas sociais são como princípios organizadores dos gêneros, isto é, as esferas tipificam as situações de interação, estabilizam relativamente os enunciados que nela se produzem, circulam e são recebidos (compreendidos e interpretados), originando sempre gêneros do discurso particulares. Assim, cada esfera organiza suas formas típicas de comunicação verbal (ACOSTA PEREIRA, 2013, p. 498).

Muitas vezes essa tríade (conteúdo temático, estilo e a construção composicional) é desconsiderada no trabalho com gêneros, o que prejudica a reflexão sobre o enunciado no todo. O aluno não entende que, para a construção de um enunciado, há elementos que vão além da materialidade do enunciado, os quais são determinantes para a produção enunciativa. Afinal, é preciso considerar o momento da enunciação, as preferências do autor, suas escolhas, os prováveis interlocutores, a finalidade, o gênero em si e o que lhe é característico. Por exemplo: não há uma HQ

em que a história se passa na Antiguidade romana com os personagens usando computadores, pois eles não são condizentes com o contexto da época, podendo prejudicar a verossimilhança do enunciado. Quando se desconsideram esses e outros fatores, o trabalho se torna superficial e improdutivo para a aprendizagem das especificidades dos gêneros que circulam no meio em que o aluno se encontra. Para o professor, seria muito mais fácil ignorar os recursos gráficos e trabalhar somente com a parte verbal. Mas, isso seria ignorar uma parte primordial para a construção de sentido do texto em quadrinhos. Na contramão dessa descontextualização, acredita-se que um olhar para toda a linguagem e características pertencentes às HQ pode contribuir para uma visão mais ampla e social do enunciado.

Dito isso, analisar um gênero apenas por um aspecto é insuficiente, pois, além do verbal, há outras características que compõem o enunciado. Os textos com recursos gráficos são um exemplo disso. Analisar somente o verbal não permite uma construção completa de sentidos. É necessário um contexto extraverbal para que o enunciado ganhe uma real significação. Rodrigues (2001, p. 236) mostra que, para que ocorra a plena significação do gênero, é necessário analisá-lo em sua dimensão social e verbal, pois “[...] a dimensão verbal não é o todo do enunciado, do gênero, mas uma parte, que tem de estar articulada com a dimensão social”. Logo, percebe-se que o trabalho com os gêneros em sala de aula deve valorizar todas as características do enunciado, independentemente do gênero, pois ele deve abranger todos os elementos que estão relacionados a sua construção. Nas HQ, isso não é diferente: a parte verbal deve ser analisada em todos os seus aspectos, considerando também o que está além do escrito.

No caso da HQ de aventura, que é o objeto de estudo, seria muito difícil para os alunos entenderem a história sem uma contextualização do momento em que ela acontece: quem é Tutatis, qual a relação entre os gauleses e os romanos, como são os Jogos Olímpicos, os termos utilizados característicos daqueles povos etc. Na sequência, tem-se um exemplo.

Figura 38 — Dimensão social da história



Fonte: Goscinny e Uderzo (2015, p. 5).

Observando a vinheta, percebe-se que é difícil para um aluno dos anos iniciais compreender as falas sem a dimensão social. Afinal, o que nomes de planetas têm a ver com uma história sobre os Jogos Olímpicos? Os alunos precisarão saber a qual local a imagem se refere, no caso onde habitam os romanos, e que Júpiter e Mercúrio são dois deuses romanos. Os alunos precisariam entender que as falas equivalem a algumas expressões usadas atualmente, como: Meu Deus! Minha Nossa Senhora! etc. Além disso, precisaria saber que César foi um imperador de Roma. Só assim o aluno seria capaz de construir os sentidos dessa vinheta.

Logo, deve-se compreender que a construção dos sentidos depende tanto da parte verbal como dos recursos gráficos utilizados. Para isso, é primordial que o aluno conheça a linguagem dos quadrinhos. Também é necessário que o aluno consiga realizar inferências, ativando outros conhecimentos, para que o entendimento seja realmente satisfatório para ele, compreendendo, assim, o texto em sua totalidade.

Rodrigues (2001) considerando as ideias de Volochínov (2006), elencou três fatores que a dimensão social considera:

- a) horizonte espacial e temporal: corresponde ao onde e quando do enunciado;
- b) horizonte temático: corresponde ao objeto, ao conteúdo temático do enunciado (aquilo de que se fala);
- c) horizonte axiológico: é a atitude valorativa dos participantes do acontecimento (próximos, distantes) a respeito do que ocorre (em relação ao objeto do enunciado, em relação aos outros enunciados, em relação aos interlocutores) (RODRIGUES, 2001, p. 24).

Quando se observa o horizonte espacial e temporal, é primordial que tanto leitor quanto autor consigam se situar dentro do enunciado, pois ambos devem identificar-se nesse ponto. Nesse aspecto, a referência diz respeito ao lugar sobre o

qual está sendo falado algo, tendo ligação com o tempo sobre o que se fala. No caso de *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), ele é produzido por dois autores, na França, em 1968 (ano em que o país sediaria os Jogos Olímpicos de inverno) tendo sua circulação por meio de álbum impresso. O horizonte temático envolve o conhecimento que ambos devem ter sobre o assunto que está sendo tratado, compreendendo a situação proposta. Nesse caso, como já mencionado anteriormente, a narrativa aborda a temática da participação dos gauleses nas Olimpíadas. Por fim, tem-se o horizonte axiológico, que é o entendimento que o interlocutor teve diante do que lhe foi exposto. Nesse ponto, é importante que o leitor tenha compreendido que os autores criaram a história não como uma forma de criticar alguma coisa, mas por entretenimento para divertir tanto jovens como adultos.

Costa-Hübes (2017) salienta a importância dos elementos extraverbais para o entendimento do todo:

O extraverbal não age sobre o enunciado de fora, mas se integra a ele como parte constitutiva, essencial à sua significação. Essa parte presumida do enunciado revela, portanto, as emoções dos envolvidos na interação, bem como os valores, as entonações e as avaliações sociais da vida (COSTA-HÜBES 2017, p. 277).

Na HQ de aventura em estudo, essa integração do verbal e extraverbal está presente. O leitor precisa ativar seus conhecimentos prévios para que a construção dos sentidos seja efetiva, além de se posicionar perante o que está sendo lido. O extraverbal pode ser abordado na construção de sentidos que a história permite, uma vez que ela proporciona uma reflexão sobre a conduta do ser humano diante de situações em que é necessário tomar decisões que refletem sua moral e seus princípios. A HQ *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) contribui para a formação do leitor na condição de sujeito no mundo, pois ele pode enxergar-se nas situações vivenciadas pelos personagens, podendo comparar sua reação com as decisões tomadas por eles. Nesse caso, os alunos podem ser questionados sobre a conduta dos romanos ao trapacearem tomando a poção do druida, refletindo e trazendo isso para a atualidade, tanto pela questão do *dopping* de atletas na competição ou para situações de suas próprias vidas, pensando até que ponto é legal ou ético fazer alguma coisa para conseguir o que deseja. Os alunos também podem ser questionados em relação à participação das mulheres nos jogos. São diversas possibilidades.

No tocante à dimensão verbal, Bakhtin (2016) elenca três elementos que estão interligados e que atendem às necessidades de cada campo sociocomunicativo, são eles: conteúdo temático, estilo e a construção composicional. O conteúdo temático está relacionado ao tema do enunciado, como o autor se coloca diante dos fatos, como os discursos se revelam no texto, as marcas de intertextualidade etc. Em *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), o tema abordado pelos autores é a participação dos gauleses na competição olímpica e as peripécias em que eles entram durante a competição até conseguirem vencer.

O conteúdo também aborda, de maneira leve e engraçada, temas como trapaça, participação das mulheres na competição, bem como seu papel na sociedade etc., tudo dentro da visão dos gauleses. A história contada possui intertextualidade com outra dos mesmos autores, *Como Obelix caiu no caldeirão do druida quando era pequeno* (GOSCINNY; UDERZO, 2015b), que é apresentada em formato de um álbum ilustrado. Ela ajuda na construção dos sentidos, pois Obelix faz referência ao fato de ter caído no caldeirão de poção mágica diversas vezes durante a narrativa, para explicar de onde veio a sua força. Além disso, a história narrada explica como surgiu a amizade entre os dois heróis, o que é um druida etc.

O estilo tem relação com o conteúdo temático e com a construção composicional, referindo-se às características de determinado gênero, às marcas enunciativas dentro do que o estilo do próprio gênero em questão permite. O estilo, por conseguinte, faz parte do meio social, correspondendo também à dimensão social. As HQ permitem ao autor mais liberdade no momento de compor seu enunciado, diferentemente de um ofício, por exemplo, que não dá abertura à criatividade de quem escreve. Essa liberdade não é referente apenas às escolhas linguísticas feitas, e sim ao que o gênero proporciona a ele. O autor formula seu enunciado de modo a provocar a leitura, a instigar o leitor a querer saber o que irá ocorrer em seguida, qual a próxima complicação que irá aparecer para ser superada pelos heróis.

O estilo de uma HQ permite o uso de diálogos em primeira pessoa por meio do discurso direto contido nos balões. Como há diálogo, o estilo também permite o uso de uma linguagem mais informal e com marcas de oralidade. Em *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), as falas dos personagens são curtas, não há balões com falas muito extensas e o discurso apresentado tem a intenção de divertir o leitor enquanto proporciona diversas reflexões. Como os

personagens estão dialogando diretamente entre si, o tempo verbal usado é o presente. Isso proporciona ao leitor vivenciar os acontecimentos junto dos personagens, pois ele está lendo algo que está acontecendo naquele momento (mesmo o tempo histórico sendo no ano 50 a.C.). Outra marca de estilo são os nomes dos personagens, todos os gauleses possuem o nome terminado com o sufixo -IX (Asterix, Obelix, Ideiafix, Panoramix etc.), já os nomes dos romanos são terminados em -US (Cornedurus, Mordicus etc.).

A construção composicional está ligada à forma do enunciado e sua estrutura textual. Cada gênero tem suas particularidades e uma estrutura característica. Pode-se dizer que é a parte “visível” do gênero, que, à primeira vista, torna o seu reconhecimento mais fácil. É possível reconhecer uma HQ por sua construção composicional que é muito característica, a linguagem dos quadrinhos é percebida logo no primeiro olhar, pois a separação dos acontecimentos em vinhetas, os balões, cores, linhas cinéticas, metáforas visuais etc., tornam as HQ facilmente reconhecidas, independentemente do gênero. No caso, no momento em que o leitor abre o álbum *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), logo nas primeiras páginas, já pode observar esses elementos característicos das HQ.

Geraldi (2011) e Rojo (2002) salientam a importância do trabalho com gêneros em sala de aula, dizendo que se deve trabalhar com diversos gêneros, de diversos campos, para que o aluno tenha contato com um material diversificado e possa identificar-se com ele. Rojo (2002, p. 39) diz que “[...] tornar os gêneros do discurso como objeto de ensino é permitir ao aluno constituir-se como sujeito que faz uso da linguagem”, pois, quando ele reconhece que sua fala tem espaço na sociedade, percebe seu real uso.

Se os autores citados defendem que o trabalho em sala de aula deve abordar diversos gêneros, as HQ devem estar entre eles. Já está entre eles, pois os documentos preveem isso, mas sua presença deve ser sistematizada para que o aluno possa compreender as HQ em sua totalidade. Se ao reconhecer seu discurso no de outro, o aluno perceber o uso real da língua e que há um espaço para ele na sociedade, as HQ se encaixam perfeitamente nesse propósito. Nelas, os alunos podem perceber marcas linguísticas da oralidade comuns de seu uso, percebe que sua fala tem espaço e identifica-se com o que lê, tornando a aprendizagem mais significativa para ele.

O enunciado é muito mais do que apenas o que está escrito no papel, pois ele carrega a voz de quem escreveu e a voz de quem está lendo. Os sentidos são construídos em uma via de mão dupla, em que autor e leitor caminham juntos. O autor expressa em seu enunciado seu conhecimento, sua ideologia, sua crença, cabendo ao leitor realizar as inferências necessárias para compreender o que está materializado no texto. Para isso, é necessário conhecer o autor e o contexto em que o enunciado foi criado. Dessa forma, o verbal e o extraverbal complementam-se.

Os textos/enunciados não podem mais, portanto, ser vistos e descritos apenas como forma linguística, mas são necessárias análises discurso-enunciativas dos textos/enunciados enquanto significação, cujos efeitos de sentidos colocam em circulação ideologias e vozes que constituem as “realidades” sociais sobre as quais se deseja intervir. O texto passa a interessar pelas vozes e sentidos que coloca no circuito discursivo (ROJO, 2007, p. 26).

A autora deixa clara a necessidade de um olhar amplo, para o todo do texto. A construção dos sentidos não pode ser apenas pautada em um único olhar, sendo necessária uma análise de tudo que influenciou sua construção. A abordagem nesta pesquisa e a elaboração do Caderno Pedagógico seguem esse ponto de vista, procurando despertar o olhar do aluno para todos os aspectos que compõem a HQ de aventura *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a). A apresentação da HQ, dos autores, contexto de produção, inferências realizadas com outra história, tempo histórico etc., darão condições para que o aluno construa os sentidos do texto de forma ampla e sistematizada.

A seguir, a HQ de aventura *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) será caracterizada como gênero discursivo de acordo com as ideias citadas anteriormente.

2.3 A HQ DE AVENTURA COMO GÊNERO DO DISCURSO

Autores como Ramos (2018) e Vergueiro (2018a; 2018b) mostram as diferenças e semelhanças que constituem as HQ, diferenciando os tipos de HQ e mostrando que há HQ de aventura, HQ autobiográfica, tira cômica, tira seriada etc. Algumas pessoas podem possuir esse entendimento de que há diferenças entre os gêneros que compõem as HQ. Percebem, por exemplo, que as características de uma charge e uma HQ de aventura são diferentes. Podem não saber exatamente no que elas diferem, mas percebem que não são iguais. Mesmo assim, isso não acontece em

relação à percepção de que uma HQ de aventura e uma HQ de humor são coisas diferentes. Costumam pensar que são a mesma coisa, uma vez que a composição visual de ambas é muito semelhante, sendo outros aspectos que as diferenciam. Esse fato pode colaborar para disseminar a ideia de que, num contexto geral, não há diferença entre os diversos gêneros que compõem as HQ, pois a falta de conhecimentos dos recursos dos quadrinhos e das características dos gêneros faz com que o leitor não saiba nomeá-los adequadamente.

Ramos (2018, p. 21) apresenta as HQ como “[...] um grande rótulo que agrega vários gêneros que compartilham uma mesma linguagem em textos predominantemente narrativos”. Utiliza uma metáfora para explicar como os gêneros pertencentes a esse universo são organizados. Ele exemplifica dizendo que os quadrinhos são um “grande guarda-chuva” (RAMOS, 2018, p. 21); e, abrigados, nele, estão o cartum, a charge, a HQ de aventura, a HQ de humor, a tira cômica e vários outros. Dessa forma, assim como há os textos literários que abrigam uma gama de gêneros (conto, crônica, romance etc.), existem as HQ, que abrigam os seus semelhantes (charge, cartum, tiras etc.).

Para apresentar os pontos em comum entre os gêneros que compõem as HQ, Ramos (2018) aponta as seguintes tendências:

- diferentes gêneros utilizam a linguagem dos quadrinhos;
- predomina nas histórias em quadrinhos a sequência ou tipo textual narrativo;
- as histórias podem ter personagens fixos ou não;
- a narrativa pode ocorrer em um ou mais quadrinhos conforme o formato do gênero;
- em muitos casos, o rótulo, o formato, o suporte e o veículo de publicação constituem elementos que agregam informações ao leitor, de modo a orientar a percepção do gênero em questão;
- a tendência nos quadrinhos é a de uso de imagens desenhadas, mas ocorrem casos de utilização de fotografias para compor as histórias (RAMOS, 2018, p. 19).

As HQ possuem personagens, sejam eles fixos (como Asterix e Obelix que estão presentes em todas as aventuras), sejam não fixos (como Chatotorix, que não aparece em todos). Eles são um ponto essencial para a construção da narrativa, pois são eles que vivenciam os mais diversos acontecimentos. O número de vinhetas/quadrinhos varia de acordo com o gênero. Um cartum, por exemplo, terá poucas vinhetas, uma em sua maioria, diferentemente de uma HQ de aventura, que é composta por uma sequência maior de quadrinhos. Independentemente do número de vinhetas apresentadas na HQ, sua narratividade é completa. Isso significa que não

é por ter menos vinhetas que a narratividade de uma charge será menos importante ou terá menos elementos proporcionando menos conhecimentos. São gêneros distintos e com processos de criação diferentes que os tornam singulares, mas não mais ou menos importante que o outro.

Os suportes das HQ são variados, a HQ de aventura *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) é apresentada em formato de álbum, assim como vários outros gêneros (HQ biográfica, HQ de humor, HQ de suspense etc.). Já a charge, cartum e tira são muito encontradas em páginas de internet, revistas e jornais. Esses gêneros, geralmente, possuem um lugar fixo para publicação. Por exemplo, a tira cômica costuma estar presente no caderno de humor dos jornais, enquanto a charge é bastante (mas não somente) vista na parte de notícias políticas. O leitor não vai ao caderno de humor do jornal esperando ler uma HQ de aventura, por exemplo. Pode ser que o leitor não saiba diferenciar cientificamente os gêneros, mas, mesmo que inconscientemente, ele espera encontrar um gênero com determinadas características em certo local, é o caso das tiras no caderno de humor dos jornais.

Outra tendência comum às HQ é o uso da imagem. Ela é parte integrante para a construção dos sentidos de uma HQ, podendo ser desenhada como no álbum analisado aqui ou tendo a utilização de fotografias para construir a história. O fato é que não há HQ sem imagens.

Ainda dentre as tendências apontadas por ele, as duas mais importantes são a narratividade e a linguagem própria das HQ. Ambas fazem parte de todas elas, incluindo *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a). Nessa aventura apresentada no formato de álbum, é possível perceber as marcas de narratividade, uma vez que a história contempla os elementos que compõem uma narrativa, como: enredo, personagens, tempo, espaço, ambiente, narrador e tipo de discurso.

O enredo é a história em si, os fatos que se desencadeiam, conduzindo o leitor à compreensão da história contada. Ele é dividido em partes tendo: introdução, complicação, clímax e desfecho. *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) acontece em torno da participação dos gauleses nos Jogos Olímpicos. Ao descobrirem que os romanos participariam da competição, eles também resolvem participar e trazem a vitória para a aldeia. Após diversos

acontecimentos, eles conseguem alcançar seu objetivo. O enredo deve conter a ideia principal da narrativa, construindo-se a partir de etapas.

A introdução situa o leitor, preparando-o para o que irá ocorrer futuramente. Nela, há a apresentação do lugar, tempo e personagens. Novos lugares e personagens podem ser apresentados com a evolução da história, porém a introdução deve dar ao leitor elementos básicos para a construção dos sentidos. Em *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), na introdução, logo na primeira página, o leitor é situado no tempo e lugar (figura 15), ao ser informado que a história acontece na Gália, nos anos 50 a.C. No início da HQ, há uma breve apresentação de alguns personagens (figura 30), o que também ajuda o leitor a conhecer previamente quem vivenciará os acontecimentos narrados posteriormente. Na introdução, mostram-se os romanos comemorando sua participação nos Jogos Olímpicos e treinando para tal, até que os gauleses descobrem sobre os jogos e também decidem participar.

A complicação é o fato que começa a mudar o rumo da história, sendo as dificuldades que os heróis terão que enfrentar. Na HQ de aventura analisada, a primeira complicação acontece quando Mordicus informa que eles não poderão competir por não serem romanos. Essa complicação logo é resolvida pela mente sagaz de Asterix. Outra complicação ocorre durante a viagem de navio para Grécia: eles cruzam com um navio pirata no caminho que, ao ver que há gauleses na outra embarcação, já se prepara para abandonar o navio. Os gauleses ficam empolgados com a possibilidade de uma boa briga, mas o capitão do navio que estava viajando não os deixa realizar o ataque. Revoltados, os gauleses expulsam a tripulação do navio e seguem viagem sozinhos.

Mais uma complicação acontece quando os romanos denunciam a poção mágica do druida à medida que Asterix é impedido de tomá-la para competir. Sem a poção, Asterix perde a prova da corrida juntamente com os romanos. Os gregos percebem que os gauleses são a grande atração dos jogos e resolvem dar outra oportunidade. Assim, haveria uma nova prova de corrida somente com atletas romanos. Uma nova complicação aparece: os romanos roubam a poção do druida e competem tirando vantagem dos outros atletas.

O clímax é o momento de maior tensão, mais esperado pelo leitor, o ponto alto da história. Na HQ, ele acontece após a vitória dos romanos na última corrida, quando o druida revela que a poção foi roubada e prova que os romanos

fizeram uso dela para vencerem Asterix. Panoramix havia colocado corante azul na poção. Todos que a tomaram ficaram com a língua dessa cor, não havendo como se defenderem da acusação.

O desfecho é a finalização da história, como o fato principal é encerrado. Anteriormente, foi mostrado que o enredo acontecia em torno da participação dos gauleses nos Jogos Olímpicos, logo o desfecho deve mostrar qual foi o resultado dessa participação. Isso ocorre após a revelação do druida, pois os gregos nomeiam Asterix como vencedor da corrida, recebendo o louro da vitória. Eles voltam para a sua aldeia e comemoram a vitória sobre os romanos com um farto banquete.

Outro ponto importante sobre o enredo é a verossimilhança. A verossimilhança tem relação com a credibilidade dos fatos, se dentro daquele contexto os fatos realmente poderiam acontecer. Essa realidade não está ligada ao fato de os acontecimentos poderem acontecer no mundo real ou não, mas dentro do contexto da narrativa. Dentro do contexto de *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), faz sentido o encontro com o navio pirata, o uso de uma poção mágica, uma pessoa carregar menires sozinha etc. Por isso, o leitor acredita no que lê.

O ambiente tem relação com o tempo e espaço, pontos que já foram explicados na seção anterior juntamente com os personagens. Ele é o responsável pela caracterização do local e da época de acordo com aspectos socioeconômicos, culturais, religiosos etc. *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), inicia-se em um ambiente calmo de fim de primavera, como é possível observar na figura 36. Logo a calma na aldeia é interrompida, e a agitação toma conta do lugar com a participação dos jogos, a escolha dos atletas e a viagem para Atenas. Durante as provas da competição, o ambiente é eufórico por conta da torcida dos gauleses. Ele fica tenso quando Asterix perde a corrida, e druida reivindica a vitória para seu povo que volta a ficar eufórico. É normal na história aparecer nome de deuses e de César. Na Antiguidade, havia vários deuses, sendo Zeus o mais importante. César era o imperador romano que conquistou um grande território, por isso a frequência de seu nome no decorrer da história.

O narrador em *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) é de terceira pessoa. É onisciente, sabe de tudo o que acontece na história e está em todos os lugares. Porém, não participa ativamente dos fatos, apenas os narra para o leitor. É possível perceber esse narrador em diversos momentos dessa HQ de

aventura, como se observa nas figuras 13, 20, 25 e 38. Na figura 13, o narrador anuncia que chegou o dia da prova de corrida nos Jogos Olímpicos; na figura 20, ele ressalta o entusiasmo da torcida gaulesa; na figura 25, ele traz informação sobre Okeibós; na figura 38, o narrador apresenta a aldeia para o leitor dizendo como está o ambiente do local. Nenhuma das narrações é pessoal, pois elas não trazem a opinião do narrador. Este apenas narra o que está acontecendo.

O discurso presente em *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) é direto. Os personagens têm voz própria e usam os balões para serem ouvidos. Nesse tipo de discurso, os personagens não precisam que alguém fale por eles nem que o narrador auxilie na compreensão da fala. Os variados tipos de balões e letras somados à expressão do personagem mostram ao leitor a entonação da fala do personagem e o sentimento vivido por ele naquele momento.

Como já mencionado, a HQ possui duas características principais: a narratividade que acabou de ser abordada e a linguagem dos quadrinhos. Essas duas características estão ligadas, pois uma complementa a outra. São os recursos gráficos (linguagem dos quadrinhos) em junção com o verbal (narratividade) que fornecem ao leitor suporte para a construção dos sentidos. Os balões, tipos de letras, expressões faciais e corporais, ângulos, planos, metáforas visuais, onomatopeias fundem-se à história narrada para criar sentidos.

Além desses recursos, diversos autores como Acevedo (1990), Cagnin (2014), Ramos (2018) e Vergueiro (2018a; 2018b) apontam que os quadrinhos são constituídos por dois aspectos: o visual (também chamado de icônico) e o verbal. Os sentidos são construídos pela interação dessas duas linguagens. Nos quadrinhos, a linguagem icônica é parte realmente integrante da narração. Cagnin (2014) mostra a importância dessa integração ao dizer que

[...] separados, nem um dos dois conta a história, o leitor não entenderia o que a imagem mostra, nem o que diz o texto. Juntos se complementam pela **fixação** do significado [...] o texto elimina as ambiguidades da imagem e a imagem elimina as ambiguidades do texto. Esta complementaridade dos dois códigos é que permite entender a narração. (CAGNIN, 2014, p. 248, grifo do autor)

Isso deixa clara a importância da união da linguagem dos quadrinhos com a linguagem verbal na construção dos sentidos das HQ. Dissociadas, elas não caracterizam as HQ como linguagem autônoma.

Vergueiro (2018b, p. 32) diz que a linguagem icônica “[...] é o elemento básico das histórias em quadrinhos”, havendo inúmeras formas de representá-la. A

linguagem verbal integra-se à icônica, construindo o sentido e a narrativa, dando, assim, voz aos personagens. Sobre os elementos que constituem as duas linguagens, Vergueiro (2018b, p. 34) salienta que “[...] a compreensão de cada um desses elementos também permitirá a melhor utilização das histórias em quadrinhos no ensino e possibilitará até mesmo a elaboração de HQs que utilizem com mais desenvoltura todo o potencial de linguagem típica do meio”. A partir dessa constatação, fica evidente o quão é importante que os professores compreendam essa linguagem própria das HQ, para que elas possam ser efetivamente utilizadas em sala de aula.

Como já dito anteriormente, as HQ constituem um hipergênero que abrange diversos outros gêneros do mesmo agrupamento, sendo a HQ de aventura um deles. Segundo Viana (2004), o gênero aventura surgiu em 1929 e veio para substituir as HQ que predominavam até a década de 20 (histórias com desenhos caricaturais e cômicas), trazendo uma mudança tanto do enredo apresentado, passando da comicidade para a aventura. Os desenhos também passaram por mudança, saindo da caricatura para o realismo.

A história de aventura, segundo Vilela (2019, p. 73), “[...] abrange uma diversidade de histórias em quadrinhos, dos mais variados estilos e gêneros”. Esse gênero de aventura pode abranger histórias com super-heróis com poderes (como as histórias da DC e Marvel), também histórias com personagens com características mais humanas (como Tarzan e Zorro). Vilela (2019, p. 74) define aventura como “[...] uma experiência incomum, algo que foge do banal. [...] é o oposto de monotonia, é sinônimo de imprevisibilidade, de desafio”. Prende-se o leitor à história e o estimula a ler para saber qual será o desfecho do conflito enfrentado pelo personagem.

Em sala de aula, para que as aventuras narradas tenham significado para os alunos, é necessário relacioná-las com os conteúdos estudados. As HQ não devem ser utilizadas de forma descontextualizada e sem objetivo. Elas podem servir como um apoio do professor, sendo necessário que o aluno interaja com essas HQ. A interação entre o conteúdo estudado e as HQ pode facilitar a compreensão do educando. Vilela (2019, p. 78) diz que, “[...] mesmo que muitos aspectos como lugares, épocas, conceitos científicos ou povos sejam apresentados de forma superficial, romanceada ou caricata, isso não invalida o uso desses quadrinhos em sala de aula”. Cabe ao professor saber explorar esses aspectos de maneira satisfatória para a aprendizagem do aluno.

Na HQ *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), a época do Império Romano é apresentada de forma humorada, podendo ser usada para introduzir esse conteúdo. O aluno refletirá sobre a linguagem dos quadrinhos e aprenderá sobre esse período sócio-histórico por meio das aventuras de Asterix e Obelix. As HQ ainda podem servir como uma fonte de confronto com outros materiais (jornais, livros etc.), enriquecendo a aprendizagem, por exemplo: poderia ser levantada a comparação se a época do Império Romano era exatamente como mostrada na HQ ou se havia diferenças. Tais diferenças poderiam ser explicadas por meio desse confronto. Outro ponto importante é que a maioria das HQ de aventuras trata de questões éticas e morais. Na HQ analisada, os alunos teriam que lidar com a questão da trapaça ao refletirem se era certo os personagens gauleses vencerem os jogos fazendo uso da poção para ganhar força.

Até a década de 1920, como já citado anteriormente, as HQ eram mais caricatas e cômicas. Com isso, os temas nelas abordados eram mais voltados para o público infantil e familiar. Com os enredos voltando-se para a aventura, o público-alvo se expandiu, uma vez que adultos também se interessam por aventuras. Uma história de aventura tem como personagem principal o herói que enfrenta situações e perigos, a fim de alcançar seu objetivo. No caso de *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), há dois heróis: Asterix e Obelix.

Viana (2004) apresenta três características básicas das aventuras:

- a) maniqueísmo¹⁹;
- b) a forte presença do herói tradicional, conservador²⁰;
- c) divinização do herói²¹.

A grande maioria das HQ de aventura traz essas características. Entretanto, hoje é fato a presença de anti-heróis, como *Deadpool*²² de Rob Liefeld e Fabian Nicieza. O herói tradicional surgiu com o papel de ser o defensor da pátria. Assim, suas características físicas eram as mais perfeitas possíveis: corpo musculoso, rosto amigável e quadrado. Porém, com o passar do tempo, foram surgindo novos

¹⁹ Maniqueísmo é a oposição entre o bem e o mal.

²⁰ Não se aplica a todos os heróis. Para Viana (2004), “[...] é a relação indissolúvel estabelecida entre a ordem e a justiça”.

²¹ Trata-se dos oprimidos que não se imaginam como heróis. Ao final, a vitória do herói passa a ser uma vitória pessoal também.

²² O anti-herói foi criado em 1991. Inicialmente era um vilão, mas acabou passando para o lado do bem. É conhecido pelo seu sarcasmo e ironia.

heróis, com novas características: Tintin²³ de Georges Remi; *Zorro*²⁴ de Johnston McCulley; Mandrake²⁵ de Lee Falk; e, é claro, Asterix e Obelix, que nada têm a ver com o visual dos heróis americanos tradicionais.

Propp (2001) faz um estudo sobre a tipologia e estrutura do conto maravilhoso, descrevendo como a narratividade é construída por meio da função dos personagens. Sendo a narratividade um dos elementos caracterizadores das HQ, é possível analisar a sequência de acontecimentos (narratividade) de *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015) de acordo com as funções descritas pelo autor. Ele elenca 31 funções, sendo elas:

- I. Um dos membros da família sai de casa [...];
- II. Impõe-se ao herói uma proibição [...];
- III. A proibição é transgredida [...];
- IV. O antagonista procura obter uma informação [...];
- V. O antagonista recebe informações sobre a sua vítima [...];
- VI. O antagonista tenta ludibriar sua vítima para apoderar-se dela ou de seus bens [...];
- VII. A vítima se deixa enganar, ajudando assim, involuntariamente, seu inimigo [...];
- VIII. O antagonista causa dano ou prejuízo a um dos membros da família [...];
- VIII. A falta de alguma coisa a um membro da família, ele deseja obter algo [...];
- IX. É divulgada a notícia do dano ou da carência, faz-se um pedido ao herói ou lhe é dada uma ordem, mandam-no embora ou deixam-no ir [...];
- X. O herói-buscador aceita ou decide, reagir [...];
- XI. O herói deixa a casa [...];
- XII. O herói é submetido a uma prova; a um questionário; a um ataque etc., que o preparam para receber um meio ou um auxiliar mágico [...];
- XIII. O herói reage diante das ações do futuro doador [...];
- XIV. O meio mágico passa às mãos do herói [...];
- XV. O herói é transportado, levado ou conduzido ao lugar onde se encontra o objeto que procura [...];
- XVI. O herói e seu antagonista se defrontam em combate direto [...];
- XVII. O herói é marcado (definição: marca, estigma; designação) [...];
- XVIII. O antagonista é vencido [...];
- XIX. O dano inicial ou a carência são reparados [...];
- XX. Regresso do herói [...];
- XXI. O herói sofre perseguição [...];
- XXII. O herói é salvo da perseguição [...];
- XXIII. O herói chega à sua casa ou a outro país [...];
- XXIV. Um falso herói apresenta pretensões infundadas [...];
- XXV. É proposta ao herói uma tarefa difícil [...];
- XXVI. A tarefa é realizada [...];
- XXVII. O herói é reconhecido [...];
- XXVIII. O falso herói ou antagonista ou malfeitor é desvendado [...];
- XXIX. O herói recebe nova aparência [...];
- XXX. O inimigo é castigado [...];

²³ Criado em 1929. Tintin é o personagem principal da série de aventura composta por 24 álbuns. Um jovem repórter curioso sempre está desvendando mistérios de alguma investigação.

²⁴ Criado em 1919, é um vigilante mascarado que defende os oprimidos dos vilões. Sua marca registrada é sua capa e sua espada, com a qual deixa sua marca por onde passa, sua assinatura: Z.

²⁵ Criado em 1934, era um mágico que transformava as armas dos vilões em flores ou pombas.

XXXI. O herói se casa e sobe ao trono. (PROPP, 2001. p. 19-37).

A narrativa não precisa obedecer rigorosamente a todas as funções descritas anteriormente, elas são um padrão do que acontece nas narrativas e não uma regra. Na HQ analisada, a função VIII, por exemplo, não é abordada, não há falta de alguém da família ou alguma situação de carência dos heróis. O autor ainda aponta que muitas narrativas acabam no item XXII, quando o herói é salvo da perseguição, mas que, em outros casos, pode se estender e o herói ter de enfrentar novos desafios. Isso não ocorre na história dos gauleses, pois ela se encerra com a vitória de Asterix na competição.

Em *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015), de acordo com as funções listadas anteriormente, a situação inicial da aldeia é de paz e calma, sem nenhum grande acontecimento ocorrendo. Pessoas trabalhando, outros fazendo a sesta... até que Veteranix, que havia saído para colher cogumelos, ouviu a agitação em Aquarium (I). Após alguns acontecimentos, os gauleses descobriram sobre os Jogos Olímpicos e decidiram que iriam participar. Porém, eles foram informados de que apenas os romanos poderiam competir, tendo, assim, sua participação vetada (II). Em uma conversa entre Asterix, Obelix, Abracurcix e Veteranix, eles chegaram à conclusão de que tinham o direito de competir, pois eram romanos, já que Júlio César havia conquistado a Gália (III).

Mordicus, suspeitando de que os gauleses estivessem aprontando algo, foi espionar a aldeia a fim de descobrir se estavam tramando algo (IV). Ao descobrir que eles iriam participar dos jogos, ele retornou, cabisbaixo, para Aquarium, parecendo já ter aceitado a derrota (V). Para decidir qual o atleta representaria os gauleses nos jogos, Abracurcix decidiu realizar uma competição. Depois de muita confusão, os escolhidos foram Asterix, pela sua inteligência, e Obelix, pela sua força (XII). Em seguida, os gauleses arrumaram suas malas para partir para Olímpia (XV).

Após chegarem à Olímpia, os gregos tomaram conhecimento da poção mágica e proibiram que a usassem durante a competição (XXI). Dessa forma, Obelix não participou por ter caído no caldeirão da poção quando era pequeno e competir dessa forma não seria honesto. Asterix decide participar mesmo sem tomar a poção, sendo duramente treinado por Panoramix e Obelix (XXV).

Aconteceu a prova em que Asterix competiria (XXVI); e, apesar de estar vencendo, houve uma reviravolta, desencadeando a derrota. Após essa derrota, eles descobriram que os romanos venceram trapaceando, pois tomaram a poção

escondidos (XVIII). Os romanos foram desclassificados (XXX), enquanto a vitória foi dada a Asterix (XXVII). Ele subiu ao pódio e foi aclamado (XXXI).

Após essas considerações, é possível perceber que *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) se trata de uma HQ de aventura, pois a trama abrange as características aqui descritas. Há a presença dos heróis Asterix e Obelix, ponto que caracteriza bem a aventura, pois são os heróis que participam ativamente das situações e que as resolvem enfrentando o perigo. Muitas vezes pode haver a ajuda de personagens secundários para resolução dos conflitos, como quando Asterix é impedido de tomar a poção para competir e Panoramix ajuda treinando-o. Mas é o baixinho o responsável pelos atos principais.

Outro caracterizador da aventura é o bem vencendo o mal, a trapaça sendo desmascarada. Os gauleses são proibidos de tomar a poção mágica e os romanos a roubam para fazer uso dela escondidos. Os romanos vencem, mas são descobertos e a vitória fica com os gauleses que não infringiram nenhuma regra. O bem é representado pelos gauleses que não trapacearam; enquanto o mal, pelos romanos, que tentaram tirar vantagem dos outros. O bem é caracterizado por atitudes positivas e que não prejudicam o outro. O mal não é caracterizado exclusivamente por morte, dor e dominação, nesse caso, ele é caracterizado por prejudicar o próximo. Isso acontece quando os romanos dizem que os gauleses não poderiam competir, quando contam sobre a poção aos gregos e o principal, quando roubam a poção para garantirem a vitória na corrida.

Por fim, há os valores éticos e morais ao proporcionar a reflexão sobre a trapaça. Uma vitória construída sobre uma trapaça proporciona ao leitor a ideia de que vale tudo para conseguir o que deseja e esse não é o valor que os heróis pretendem mostrar. A vitória deve ser por merecimento, pelo esforço do atleta. Usar meios ilícitos é uma atitude depreciativa. Asterix, representante do bem, mostra que quem tenta tirar vantagem de alguma situação não acaba da melhor maneira.

As HQ são uma fonte riquíssima de conhecimentos. E, para alcançá-los, é necessário conhecer minimamente os elementos que as compõem. A linguagem dos quadrinhos juntamente às características de cada gênero são fundamentais para a construção dos sentidos pelo leitor.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo principal da pesquisa era possibilitar ao aluno a compreensão dos recursos da linguagem dos quadrinhos por meio da elaboração de um Caderno Pedagógico voltado para o 5º ano do Ensino Fundamental. Para que o Caderno Pedagógico fosse elaborado, antes foi necessário realizar um sólido embasamento teórico para que o próprio professor possa construir seus conhecimentos sobre o conteúdo. Dessa maneira, o volume I é voltado exclusivamente à parte teórica trazendo conceitos importantes para que o professor reflita sobre sua própria prática docente. Já o volume II é o Caderno Pedagógico com atividades que o professor poderá usar em suas aulas com a finalidade construir os conhecimentos referentes às HQ com seus alunos.

O intuito é que quando os alunos se depararem com uma HQ eles tenham uma base sólida de conhecimentos para compreendê-la em sua totalidade, deixando de olhar apenas para a parte verbal ou para a icônica. Eles devem ser capazes de compreender o texto analisando todos os seus aspectos. A HQ de aventura foi o gênero-âncora escolhido para esse trabalho, porém poderia ser qualquer outro, pois a linguagem dos quadrinhos está presente em todas as HQ e com os subsídios apresentados aos alunos, eles devem ser capazes de analisar e compreender os diversos gêneros das HQ. Esta pesquisa não abordou a importância das cores na construção dos sentidos do texto, sendo um ponto que poderia ser explorado e trabalhado com os alunos, pois pode ser muito relevante em algumas HQ.

Em virtude da pandemia de COVID-19 as atividades planejadas no Caderno Pedagógico não puderam ser aplicadas para ter o desenvolvimento dos alunos analisado e sua efetividade comprovada. Entretanto, acredita-se que elas sejam suficientemente completas na abordagem dos conteúdos.

Saber que as atividades não seriam aplicadas em uma turma em específico tornou a pesquisa mais ampla. Pois, ela passou a ser pensada de forma a abranger alunos hipotéticos e, dessa forma, as atividades deveriam atender todos os possíveis alunos. Se houvesse sido mantida a aplicação na turma na qual o problema foi identificado, com certeza as atividades planejadas seriam específicas para as necessidades deles e não amplas de modo a contemplar todos os públicos.

Apesar de terem sido planejadas para alunos que cursam o 5º ano do Ensino Fundamental, as atividades também podem ser aplicadas com alunos de 4º,

6º e 7º anos sem a necessidade de grandes alterações. Além disso, o professor pode se apropriar dos conceitos explanados no volume I e elaborar atividades que compreendam outras HQ de aventura ou até outros gêneros.

O crescimento teórico da professora-pesquisadora foi imensurável. O olhar para as HQ transformou-se, pois antes o que era visto como um gênero usado apenas para se ler no fim da aula ou servir de pano de fundo para outros conhecimentos, hoje é visto como gêneros com características próprias e de riquíssimo conteúdo. Ao pesquisar sobre HQ um mundo com infinitas possibilidades de trabalho foi descoberto e com ele uma nova professora.

REFERÊNCIAS

ACEVEDO, Juan. **Como fazer histórias em quadrinhos**. Tradução de Sílvio Neves Ferreira. São Paulo: Global, 1990.

ACOSTA PEREIRA, Rodrigo. A Prática de Análise Linguística Mediada pelos Gêneros do Discurso: Matizes Sócio-Históricos. **Letrônica**, Porto Alegre, v. 6, n. 2, p. 494-520, jul./dez., 2013. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/letronica/article/view/15020/11137>. Acesso em: 06 jul. 2019.

ALVES, Ziraldo. **O menino maluquinho**. São Paulo: Editora Melhoramentos, 1980.

ANDRADE, Sandra Helena de. **A tira no livro didático: texto ou pretexto?** 2009. 109f. Dissertação (Mestrado em Linguística). Universidade Federal da Paraíba, 2009. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/tede/6388/1/arquivototal.pdf>. Acesso em: 13 nov. 2020.

APUCARANA, Autarquia Municipal de Educação de. **Projeto Político Pedagógico: Escola Municipal José Brazil Camargo – Educação Infantil e Anos Iniciais**, Apucarana, 2020.

ASTERIX. Página oficial. Disponível em: <https://www.asterix.com/pt-pt/>. Acesso em: 20 jun. 2019.

BAKHTIN, Mikhail. **Os gêneros do discurso**. Tradução de Paulo Bezerra. São Paulo: Editora 34, 2016.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais / Secretaria de Educação Fundamental**. – Brasília: MEC/SEF, 1997. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro01.pdf>. Acesso em: 28 set. 2019.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Educação é a Base**. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017. Disponível em: 568 http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_publicacao.pdf. Acesso em: 28 set. 2019.

CAGNIN, Antônio Luiz. **Os quadrinhos: um estudo abrangente da arte sequencial, linguagem e semiótica**. São Paulo: Criativo, 2014.

CAVALCANTE, Julianny de Lima Dantas. **A tirinha cômica em questão: atividades de leitura no livro didático de língua portuguesa**. 2011. 183f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada; Literatura Comparada) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2011. Disponível em: https://repositorio.ufrn.br/jspui/bitstream/123456789/16242/1/JuliannyLDC DISSERT __.pdf. Acesso em: 16 mar. 2020.

CAVALCANTE, Luis Adolfo de Oliveira. **No dia mais claro**: um estudo sobre o sentido atribuído às histórias em quadrinhos por professores que ensinam matemática em formação. 2014. 211f. Dissertação (Mestrado em Educação, Ciência e Matemática). Universidade Federal de Goiás, Goiania, 2014. Disponível em: <https://repositorio.bc.ufg.br/tede/bitstream/tede/4120/5/Disserta%c3%a7%c3%a3o%20-%20Luis%20Adolfo%20de%20Oliveira%20Cavalcante%20-%202014.pdf>. Acesso em: 13 nov. 2020.

COSTA-HÜBES, Terezinha da Conceição. Prática de Análise Linguística no Ensino Fundamental e sua Relação com os Gêneros Discursivos. **Percursos Linguísticos** (UFES), v. 7, p. 270-294, 2017. Disponível em: <http://periodicos.ufes.br/percursos/article/view/15153>. Acesso em: 06 jul. 2019.

FUNARI, Pedro Paulo. **Grécia e Roma**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2002.

GERALDI, João Wanderley. Unidades básicas do ensino de Português. *In*: GERALDI, João Wanderley (Org.) **O texto na sala de aula: leitura e produção**. 5. ed. São Paulo: Ática, 2011. p. 59-79.

GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11. ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a.

GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Como Obelix caiu no caldeirão do druida quando ele era pequeno**. Tradução de Claudio Varga. 3. ed. Rio de Janeiro: Record, 2015b.

MARCHIOLI, Valdirene Aparecida da Silva. **Mafalda na Sala de Apoio à Aprendizagem (SAA)**: uma proposta de trabalho de produção textual a partir das tiras cômicas e de outros gêneros quadrinísticos. 2017. 175f. Dissertação (Mestrado em Letras). Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2017. Disponível em: <http://www.bibliotecadigital.uel.br/document/?code=vtls000211043>. Acesso em: 24 nov. 2019.

OLIVEIRA, Maria Cristina Xavier de. **A Arte dos “Quadrinhos” e o Literário**: A contribuição do diálogo entre o Verbal e o Visual para a reprodução e inovação dos modelos clássicos da cultura. 2008. 207f. Tese (Doutorado em Literatura Comparada). Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008. Disponível em: https://teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8156/tde-30012009-154912/publico/MARIA_CRISTINA_XAVIER_DE_OLIVEIRA.pdf. Acesso em: 14 nov. 2020.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação do Paraná. Departamento de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Estaduais**. Paraná, 2008. Disponível em: http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/diretrizes/dce_port.pdf. Acesso em: 28 set. 2019.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação do Paraná. Departamento de Educação Básica. **Referencial Curricular do Paraná**: princípios, direitos e orientações. Paraná, 2018. Disponível em:

http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/bncc/2018/referencial_curricular_parana_cee.pdf. Acesso em: 28 set. 2019.

PROPP, Vladimir I. **Morfologia do conto maravilhoso**. Tradução de Jasna Paravich Sarhan. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1984.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2018.

RAMOS, Paulo. **Tiras no ensino**. São Paulo: Parábola Editorial, 2017.

RAMOS, Paulo. **Tiras cômicas e piadas**: duas leituras, um efeito de humor. São Paulo, 2007. 424 f. Tese (Doutorado em Filologia e Língua Portuguesa) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8142/tde-04092007-141941/pt-br.php>. Acesso em: 29 abr. 2020.

REMONATTO, Angélica. **Leitura como atividade dialógica e seu processo de ensino-aprendizagem**: um projeto com o gênero história em quadrinhos. Cuiabá, 2013. 157f. Dissertação (Mestrado em Estudos da Linguagem). Universidade Federal de Mato Grosso, Cuiabá, 2013. Disponível em: http://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UFMT_5187b70c0e65347d8c2b66c08d6c334. Acesso em: 13 nov. 2020.

RODRIGUES, Rosângela Hammes. **A constituição e o funcionamento do gênero jornalístico artigo**: cronotopo e dialogismo. São Paulo, 2001. 349f. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada e Estudos da Linguagem) – Pontifícia Universidade Católica, São Paulo, 2001. Disponível em: <https://tede2.pucsp.br/handle/handle/20277>. Acesso em: 10 jul. 2019.

ROJO, Roxane Helena Rodrigues. Concepção de leitor e produtor de textos nos PCNs: ler é melhor do que estudar. In: FREITAS, Maria Teresa de Assunção; COSTA, Sérgio Roberto (Org.). **Leitura e escrita na formação de Professores**. São Paulo: Musa, 2002. p. 31-52.

ROJO, Roxane Helena Rodrigues. O texto no ensino-aprendizagem de línguas hoje: desafios da contemporaneidade. In: TRAVAGLIA, Luiz Carlos; FINOTTI, Luisa Helena Borges; MESQUITA, Elisete Maria Carvalho de (Org.). **Gêneros de texto**: caracterização e ensino. Uberlândia: Edufu, 2007. p. 9-43.

SANCHEZ, Marisa Martins. **Buriti Mais**: português: manual do professor – 5º ano. Organizadora – Editora Moderna. São Paulo: Moderna, 2017. Disponível em: <https://pt.calameo.com/read/0028993277a450da34f4a>. Acesso em: 20 jun. 2020.

SILVA, Priscilla Ylre Pereira da. O corpo do outro: O guerreiro gaulês nos comentários às guerras das Gálias de Júlio César. **Cadernos de Clio** (UFPR), v. 3 p. 261-282, 2012. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/clio/issue/viewIssue/1889/144>. Acesso em: 14 fev. 2021.

SIMIONAIO, Arthur de Moraes. **Usos do passado**: Gália, Hispânia e suas relações; Júlio César e Asterix, o Gaulês. Alfenas, 2016. 88f. Dissertação (Mestrado em História Ibérica). Universidade Federal de Alfenas, Alfenas, 2016. Disponível em: <https://bdtd.unifal-mg.edu.br:8443/bitstream/tede/840/5/Disserta%c3%a7%c3%a3o%20de%20Arthur%20de%20Moraes%20Simonaio.pdf>. Acesso em: 20 abr. 2021.

VERGUEIRO, Waldomiro. A linguagem dos quadrinhos: uma alfabetização necessária. *In*: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMA, Angela (Org.). **Como usar as histórias em quadrinhos em sala de aula**. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2018a. p. 31-64.

VERGUEIRO, Waldomiro. Uso das HQs no ensino. *In*: VERGUEIRO, Waldomiro; Rama, Angela (Org.). **Como usar as histórias em quadrinhos em sala de aula**. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2018b. p. 7-29.

VIANA, Nildo. A Era da Aventura no Mundo dos Quadrinhos. **Revista Eletrônica Espaço Acadêmico**, Maringá/PR, v. 35, 2004. Disponível em: <https://www.monografias.com/pt/trabalhos914/aventura-mundo-quadrinhos/aventura-mundo-quadrinhos.shtml>. Acesso em: 30 ago. 2019.

VILELA, Túlio. Quadrinhos de aventura. *In*: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo (Org.). **Quadrinhos na educação**. São Paulo: Contexto, 2019. p. 73-102.

PÁGINAS CONSULTADAS

BEZERRA, Eudes. **Incrível História**. Publicado em: 31 jul. 2013. Disponível em: <https://incrivehistoria.com.br/alesia-cesar-conquista-galia/>. Acesso em: 14 fev. 2021.

BRASIL. **Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira**. Disponível em: <http://portal.inep.gov.br/educacao-basica/saeb/matrizes-e-escalas>. Acesso em: 14 mar. 2020.

BRASIL. **Ministério da Educação**. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/prova-brasil>. Acesso em: 16 jul. 2019.

BRASIL. **Ministério da Saúde**. Disponível em: <https://coronavirus.saude.gov.br/>. Acesso em: 26 mar. 2020.

Dicionário: **Educalingo**. Disponível em: <https://educalingo.com/pt/dic-pt/bardo>. Acesso em: 03 abr. 2021.

GUSMAN, Sidney. **Universo HQ**. Publicação em: 25 mai. 2015. Disponível em: <http://universohq.com/materias/uma-viagem-por-cidades-de-papel-e-celulose/>. Acesso em: 14 fev. 2021.

MILAZZO, Daniel. **Notícias UOL**. Publicado em: 15 jul. 2011. Disponível em: <https://noticias.uol.com.br/cotidiano/ultimas-noticias/2011/07/15/cidades-de-porte-medio-atraem-mais-imigrantes-e-crescem-mais-que-capitais-diz-ibge.htm#:~:text=De%20acordo%20com%20dados%20do,que%20mais%20crescem%20no%20pa%C3%ADs>. Acesso em: 12 jan. 2021.

NAVARRO, Roberto. **Revista Super Interessante**: Publicado em: 04 jul. 2018. Disponível em: <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/quem-eram-os-druidas/>. Acesso em: 03 abr. 2021.

Página oficial Asterix: **Asterix**. Disponível em: <https://www.asterix.com/pt-pt/>. Acesso em: 20 jun. 2019.

Página oficial dos Jogos Olímpicos: **Comitê Olímpico Internacional**. Disponível em: <https://www.olympic.org/olympic-games>. Acesso em: 07 jul. 2019.

PARANÁ. **Prova Paraná**. Disponível em: <https://provaparana.azurewebsites.net/Home/Index>. Acesso em: 23 mai. 2019.

Revista Super Interessante: MUNDO ESTRANHO. **Super Interessante**. Publicado em: 04 jul. 2018. Disponível em: <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/o-que-sao-menires/>. Acesso em: 03 abr. 2021.

SANCHEZ, Marisa Martins. **Buriti Mais**. Disponível em: <https://pt.calameo.com/read/0028993277a450da34f4a>. Acesso em: 20 jun. 2020.

VIEGAS, Amanda. **Somos Par**. Publicado em: 07 ago. 2018. Disponível em:

<https://www.somospar.com.br/prova-enem-o-conceito-de-distrator>. Acesso em: 14 mar. 2020

REFERÊNCIAS DAS FIGURAS

Figura 1. **Questão contida na primeira edição da Prova Paraná.** Paraná (2019).

Figura 2. Capa do livro didático. SANCHEZ, Marisa Martins. **Buriti Mais:** português: manual do professor – 5º ano. Organizadora – Editora Moderna. São Paulo: Moderna, 2017.

Figura 3. Capa do livro didático. SANCHEZ, Marisa Martins. **Buriti Mais:** português: manual do professor – 5º ano. Organizadora – Editora Moderna. São Paulo: Moderna, 2017.

Figura 4. Abertura da unidade 3. SANCHEZ, Marisa Martins. **Buriti Mais:** português: manual do professor – 5º ano. Organizadora – Editora Moderna. São Paulo: Moderna, 2017.

Figura 5. Encerramento da unidade 3. SANCHEZ, Marisa Martins. **Buriti Mais:** português: manual do professor – 5º ano. Organizadora – Editora Moderna. São Paulo: Moderna, 2017.

Figura 6. Outra tira cômica de *Calvin e Haroldo*. SANCHEZ, Marisa Martins. **Buriti Mais:** português: manual do professor – 5º ano. Organizadora – Editora Moderna. São Paulo: Moderna, 2017.

Figura 7. Fique sabendo (1). SANCHEZ, Marisa Martins. **Buriti Mais:** português: manual do professor – 5º ano. Organizadora – Editora Moderna. São Paulo: Moderna, 2017.

Figura 8: Fique sabendo (2). SANCHEZ, Marisa Martins. **Buriti Mais:** português: manual do professor – 5º ano. Organizadora – Editora Moderna. São Paulo: Moderna, 2017.

Figura 9. Fique sabendo (3). SANCHEZ, Marisa Martins. **Buriti Mais:** português: manual do professor – 5º ano. Organizadora – Editora Moderna. São Paulo: Moderna, 2017.

Figura 10. Proposta de escrita de tira cômica. SANCHEZ, Marisa Martins. **Buriti Mais:** português: manual do professor – 5º ano. Organizadora – Editora Moderna. São Paulo: Moderna, 2017.

Figura 11. Autoavaliação. SANCHEZ, Marisa Martins. **Buriti Mais:** português: manual do professor – 5º ano. Organizadora – Editora Moderna. São Paulo: Moderna, 2017.

Figura 12. HQ de aventura *Asterix nos Jogos Olímpicos*. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11. ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a.

Figura 13. Exemplo de distribuição das vinhetas. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11. ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 44.

Figura 14. Outro exemplo de distribuição das vinhetas. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11. ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 23.

Figura 15. Vinheta-*flash* ou vinheta relâmpago. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11. ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 3.

Figura 16. Tipos de plano e ângulo de visão. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11. ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 9.

Figura 17. Metáforas visuais. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11. ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 40.

Figura 18. Pontuação como metáfora visual. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11. ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 45.

Figura 19. Balão neutro ou balão de fala. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11. ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 9.

Figura 20. Balões de grito. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11. ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 46.

Figura 21. Tipo de letra diferente. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11. ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 29.

Figura 22. Balão de pensamento. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11. ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 37.

Figura 23. Balão de grito. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11. ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 34.

Figura 24. Balão-especial. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11. ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 44.

Figura 25. Balão composto. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11. ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 40.

Figura 26: Balão uníssono. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11. ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 39.

Figura 27. Balão-zero. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11. ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 36.

Figura 28. Legenda padrão. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11. ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 19.

Figura 29. Legenda em formato de pergaminho. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11. ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 28.

Figura 30. Página de apresentação dos personagens. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11. ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 4.

Figura 31. Expressão facial de Mordicus. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11. ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 33.

Figura 32. GUSMAN, Sidney. **Mapa da região da Gália**. Publicação em: 25 mai. 2015. Disponível em: <http://universohq.com/materias/uma-viagem-por-cidades-de-papel-e-celulose/>. Acesso em: 14 fev. 2021.

Figura 33. BEZERRA, Eudes. **Estátua de Vercingetórix**. Publicado em: 31 jul. 2013. Disponível em: <https://incrivelhistoria.com.br/alesia-cesar-conquista-galia/>. Acesso em: 14 fev. 2021.

Figura 34. BEZERRA, Eudes. **Tomada da Gália**. Publicado em: 31 jul. 2013. Disponível em: <https://incrivelhistoria.com.br/alesia-cesar-conquista-galia/>. Acesso em: 14 fev. 2021.

Figura 35. Tática de proteção contra invasores. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11. ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 3.

Figura 36. Aldeia gaulesa. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11. ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 5.

Figura 37. Campo fortificado de Aquarium. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11. ed. Rio

de Janeiro: Record, 2015a, p. 9.

Figura 38. Dimensão social da história. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11. ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 5.

ANEXOS

Anexo A — Descritores que compuseram a primeira avaliação de LP da Prova Paraná

D06 Localizar informação explícita em um texto.

D07 Inferir informação em um texto.

D08 Inferir o sentido de palavra ou expressão a partir do contexto.

D09 Identificar o tema central de um texto.

D10 Distinguir fato de uma opinião.

D11 Interpretar textos não verbais e textos que articulam elementos verbais e não verbais.

D12 Identificar o gênero do texto.

D13 Identificar a finalidade de diferentes gêneros textuais.

D16 Estabelecer relação de causa e consequência entre partes de um texto.

D17 Estabelecer relações lógico-discursivas entre partes de um texto, marcadas por locuções adverbiais ou advérbios.

D18 Reconhecer relações entre partes de um texto, identificando os recursos coesivos que contribuem para sua continuidade (substituições e repetições).

D21 Identificar o conflito gerador do enredo e os elementos que compõem a narrativa.

D22 Identificar efeitos de humor no texto.

D23 Identificar efeitos de sentido decorrente do uso de pontuação e outras notações.

D26 Identificar as marcas linguísticas que evidenciam o locutor e/ou o interlocutor.

Fonte: Paraná (2019). Disponível em: <https://provaparana.azurewebsites.net/Home/Index>. Acesso em: 23 mai. 2019.

Anexo B — Competências Gerais da BNCC

COMPETÊNCIAS GERAIS DA BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (3ª VERSÃO)
1. Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social e cultural para entender e explicar a realidade (fatos, informações, fenômenos e processos linguísticos, culturais, sociais, econômicos, científicos, tecnológicos e naturais), colaborando para a construção de uma sociedade solidária.
2. 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 inventar soluções com base nos conhecimentos das diferentes áreas.
3. Desenvolver o senso estético para reconhecer, valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também para participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.
4. Utilizar conhecimentos das linguagens verbal (oral e escrita) e/ou verbo-visual (como Libras), corporal, multimodal, artística, matemática, científica, tecnológica e digital para expressar-se e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e, com eles, produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
5. Utilizar tecnologias digitais de comunicação e informação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas do cotidiano (incluindo as escolares) ao se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos e resolver problemas.
6. Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao seu projeto de vida pessoal, profissional e social, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.
7. Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos e a consciência socioambiental em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.
8. Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas e com a pressão do grupo.
9. Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de origem, etnia, gênero, idade, habilidade/necessidade, convicção religiosa ou de qualquer outra natureza, reconhecendo-se como parte de uma coletividade com a qual deve se comprometer.
10. Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões, com base nos conhecimentos construídos na escola, segundo princípios éticos democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

Fonte: SANCHEZ (2017). Disponível em: <https://pt.calameo.com/read/0028993277a450da34f4a>. Acesso em: 20 jun. 2020.

Anexo C — Competências específicas de linguagens

COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS DE LINGUAGENS PARA O ENSINO FUNDAMENTAL
1. Compreender as linguagens como construção humana, histórica e social e o seu caráter constitutivo de organização e significação da realidade.
2. Reconhecer as linguagens como fonte de legitimação de acordos e condutas sociais, e sua representação simbólica como forma de expressão dos sentidos, das emoções e das experiências do ser humano na vida social.
3. Desenvolver visão crítica das linguagens, tendo por base o estudo da natureza, gênese e função delas para operar com a pluralidade das formas de expressão.
4. Confrontar opiniões e pontos de vista sobre as diferentes linguagens e suas manifestações específicas, prevendo a coerência de sua posição e a dos outros, para partilhar interesses e divulgar ideias com objetividade e fluência diante de outras ideias.
5. Reconhecer as linguagens como parte do patrimônio cultural material e imaterial de uma determinada coletividade e da humanidade.
6. Respeitar e preservar as diferentes linguagens, utilizadas por diversos grupos sociais, em suas esferas de socialização.
7. Usufruir do patrimônio linguístico, artístico e de práticas corporais nacionais e internacionais, com suas diferentes visões de mundo, pelo acesso ao acervo e possibilidades de construção de categorias de diferenciação, apreciação e criação.
8. Interagir pelas linguagens, em situações subjetivas e objetivas, inclusive aquelas que exigem graus de distanciamento e reflexão sobre os contextos e estatutos de interlocutores, como as próprias do mundo do trabalho, colocando-se como protagonista no processo de produção/compreensão, para compartilhar os valores fundamentais de interesse social e os direitos e deveres dos cidadãos, com respeito ao bem comum e à ordem democrática.

Fonte: SANCHEZ (2017). Disponível em: <https://pt.calameo.com/read/0028993277a450da34f4a>. Acesso em: 20 jun. 2020.

Anexo D — Competências específicas de LP

COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS DE LÍNGUA PORTUGUESA PARA O ENSINO FUNDAMENTAL
1. Reconhecer a língua como meio de construção de identidades de seus usuários e da comunidade a que pertencem.
2. Compreender a língua como fenômeno cultural, histórico, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso.
3. Demonstrar atitude respeitosa diante de variedades linguísticas, rejeitando preconceitos linguísticos.
4. Valorizar a escrita como bem cultural da humanidade.
5. Empregar, nas interações sociais, a variedade e o estilo de linguagem adequado à situação comunicativa, ao interlocutor e ao gênero textual.
6. Analisar argumentos e opiniões manifestados em interações sociais e nos meios de comunicação, posicionando-se criticamente em relação a conteúdos discriminatórios que ferem direitos humanos e ambientais.
7. Reconhecer o texto como lugar de manifestação de valores e ideologias.
8. Selecionar textos e livros para leitura integral, de acordo com objetivos e interesses pessoais (estudo, formação pessoal, entretenimento, pesquisa, trabalho etc.).
9. Ler textos que circulam no contexto escolar e no meio social com compreensão, autonomia, fluência e criticidade.
10. Valorizar a literatura e outras manifestações culturais como formas de compreensão do mundo e de si mesmo.

Fonte: SANCHEZ (2017). Disponível em: <https://pt.calameo.com/read/0028993277a450da34f4a>. Acesso em: 20 jun. 2020.



UNIVERSIDADE
ESTADUAL DE LONDRINA

MAYARA CAROLINE DE SOUZA

QUADRINHO A QUADRINHO:
UM TRABALHO COM *ASTERIX NOS JOGOS OLÍMPICOS* NO
5º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL
CADERNO PEDAGÓGICO

Londrina
2021

MAYARA CAROLINE DE SOUZA

QUADRINHO A QUADRINHO:
UM TRABALHO COM *ASTERIX NOS JOGOS OLÍMPICOS* NO
5º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL
CADERNO PEDAGÓGICO

Caderno Pedagógico, juntamente com a dissertação de Mestrado Profissional em Letras (PROFLETRAS), apresentada ao Centro de Letras e Ciências Humanas da Universidade Estadual de Londrina, como requisito para obtenção do título de Mestra em Letras.

Orientadora: Prof.^a Dra. Maria Isabel Borges.

Londrina
2021

S729 Souza, Mayara Caroline de .
Quadrinho a quadrinho : um trabalho com Asterix nos Jogos Olímpicos no 5º ano do Ensino Fundamental; Caderno Pedagógico / Mayara Caroline de Souza. - Londrina, 2021.
117 f. : il.

Orientador: Maria Isabel Borges.
Dissertação (Mestrado Profissional em Letras) - Universidade Estadual de Londrina, Centro de Letras e Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em Letras, 2021.
Inclui bibliografia.

1. HQ de aventura - Tese. 2. Asterix nos Jogos Olímpicos - Tese. 3. Caderno Pedagógico - Tese. I. Borges, Maria Isabel. II. Universidade Estadual de Londrina. Centro de Letras e Ciências Humanas. Programa de Pós-Graduação em Letras. III. Título.

CDU 8

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1	– Capa da HQ de aventura <i>Asterix nos Jogos Olímpicos</i>	9
Figura 2	– Trecho da HQ escolhida.....	11
Figura 3	– Capa da HQ dos <i>Smurfs</i>	18
Figura 4	– Capa da HQ de aventura <i>Asterix nos Jogos Olímpicos 1</i>	19
Figura 5	– Mapa da Gália sem legenda	20
Figura 6	– Mapa da Gália com legenda	21
Figura 7	– Personagens	23
Figura 8	– Cartão Obelix	33
Figura 9	– Cartão Asterix	34
Figura 10	– Cartão Ideiafix	34
Figura 11	– Cartão Panoramix	34
Figura 12	– Cartão Abracurcix.....	35
Figura 13	– Cartão Chatotorix	35
Figura 14	– Cartão Veteranix	35
Figura 15	– Cartão Bonemine	36
Figura 16	– Cartão Cornedurus.....	36
Figura 17	– Cartão Mordicus.....	36
Figura 18	– Cartão Barba Ruiva.....	37
Figura 19	– Cartão Uderzo.....	37
Figura 20	– Cartão Goscinny	38
Figura 21	– Cartão Asterix e Obelix	38
Figura 22	– Cartão do álbum.....	38
Figura 23	– Vinheta 9	44
Figura 24	– Vinheta 4.....	45
Figura 25	– Vinheta 5.....	46
Figura 26	– Vinheta 6.....	46
Figura 27	– Mapa da Gália.....	62
Figura 28	– Acampamento dos romanos	63
Figura 29	– Acampamento dos romanos 1	64
Figura 30	– Mapa da dominação romana.....	65
Figura 31	– Aldeia gaulesa.....	66
Figura 32	– Estátua de Vercingetórix	67

Figura 33 – Estratégia romana	68
Figura 34 – Acrópole vista de longe	70
Figura 35 – Interior de Atenas	71
Figura 36 – Navio	72
Figura 37 – Interior do navio	72
Figura 38 – Aldeia gaulesa 1	73
Figura 39 – Comportamento dos gauleses	73
Figura 40 – Acampamento dos romanos 2	74
Figura 41 – Navio 1	74
Figura 42 – Acrópole vista de longe 1	75
Figura 43 – Expressão facial de Mordicus	80
Figura 44 – Asterix	81
Figura 45 – Obelix	82
Figura 46 – Obelix 1	82
Figura 47 – Obelix 2	83
Figura 48 – Metáfora visual	86
Figura 49 – Metáfora visual 1	87
Figura 50 – Metáfora visual 2	91
Figura 51 – Balão neutro ou de fala	94
Figura 52 – Balão de pensamento	95
Figura 53 – Balão de grito	95
Figura 54 – Balão-especial	95
Figura 55 – Balão composto	95
Figura 56 – Balão uníssono	95
Figura 57 – Balão-zero	95
Figura 58 – Tipos de letras	97
Figura 59 – Tipos de letras 1	98
Figura 60 – Classificação do balão	99
Figura 61 – Classificação do balão 1	100
Figura 62 – Classificação do balão 2	100
Figura 63 – Onomatopeia	103
Figura 64 – Legenda em formato de pergaminho	105
Figura 65 – Criando uma legenda	106
Figura 66 – Substituindo a onomatopeia	107

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – As etapas da pesquisa	7
Quadro 2 – Organização do Caderno Pedagógico	8
Quadro 3 – Organização das aulas.....	13
Quadro 4 – Principais descritores	14

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	7
1 AS AULAS	13
1.1 AULA 1 — CONHECENDO AS HQ	16
1.2 AULA 2 — LEITURA DA HQ <i>ASTERIX NOS JOGOS OLÍMPICOS</i>	26
1.3 AULA 3 — PESQUISANDO SOBRE ASTERIX E OBELIX	32
1.4 AULA 4 — DESCOBRINDO COMO OBELIX CAIU NO CALDEIRÃO DO DRUIDA QUANDO ERA PEQUENO.....	43
1.5 AULA 5 — CONHECENDO AS CARACTERÍSTICAS DO GÊNERO HQ DE AVENTURA.	50
1.6 AULA 6 — A CENA NARRATIVA: ESPAÇO E TEMPO NA HQ <i>ASTERIX NOS JOGOS OLÍMPICOS</i>	60
1.7 AULA 7 — COMPOSIÇÃO DOS PERSONAGENS DA HQ <i>ASTERIX NOS JOGOS OLÍMPICOS</i>	77
1.8 AULA 8 — METÁFORAS VISUAIS E LINHAS CINÉTICAS NA HQ <i>ASTERIX NOS JOGOS OLÍMPICOS</i>	85
1.9 AULA 9 — A ORALIDADE NA HQ <i>ASTERIX NOS JOGOS OLÍMPICOS</i> : BALÕES E TIPOS DE LETRAS.....	93
1.10 AULA 10 — A ORALIDADE NA HQ <i>ASTERIX NOS JOGOS OLÍMPICOS</i> : ONOMATOPEIAS E LEGENDAS.....	102
1.11 AULA 11 — CONSTRUÇÃO DOS CONHECIMENTOS	108
CONSIDERAÇÕES FINAIS	111
REFERÊNCIAS	112
PÁGINAS CONSULTADAS	113
REFERÊNCIAS DAS FIGURAS	115

APRESENTAÇÃO

Este Caderno Pedagógico corresponde ao segundo volume da dissertação norteada pelo objetivo principal de compreender os recursos da linguagem dos quadrinhos por meio da elaboração de um Caderno Pedagógico voltado para o 5º ano do Ensino Fundamental, tendo como gênero-âncora a HQ de aventura. A pesquisa em questão está dividida em três etapas: 1) problematização, 2) estudos teórico-práticos e 3) elaboração do Caderno Pedagógico.

Quadro 1 — As etapas da pesquisa

1ª Etapa Volume I Problematização	Identificação do problema a partir dos resultados obtidos na Prova Paraná (2019), análise do livro didático e estudo dos documentos oficiais que regem o ensino no país: PCN (BRASIL, 2007), DCE (PARANÁ, 2008), BNCC (BRASIL, 2017) e RCPR (PARANÁ, 2018).
2ª Etapa Volume I Estudos teórico-práticos	Delineamento do problema à luz dos estudos teórico-práticos sobre a linguagem dos quadrinhos e gêneros fundamentados nesta linguagem. Os principais autores considerados para os estudos teórico-práticos são: Acevedo (1990), Bakhtin (2016), Cagnin (2014), Costa-Hübes (2017), Ramos (2017), Rodrigues (2001), Vergueiro (2018a; 2018b), Viana (2004).
3ª Etapa Volume II Elaboração do Caderno Pedagógico	1ª fase: introdução às HQ e leitura da HQ de aventura, bem como a sua contextualização sócio-histórica. Estudos sobre a linguagem dos quadrinhos e HQ de aventura, sendo abordadas: características do gênero, espaço e tempo, personagens, linhas cinéticas, metáforas visuais, balões, onomatopeias, tipos de letras e legendas. 2ª fase: construção dos conhecimentos, momento em que os alunos irão colocar em prática o que aprenderam por meio de uma atividade final.

Fonte: a própria pesquisadora.

No Volume I, foram contempladas as duas primeiras etapas. A primeira foi a identificação do problema, que foi constatado após os resultados da Prova Paraná aplicada em 2019, pois nela os alunos apresentaram dificuldades em relação à questão referente às HQ, mostrando ser um ponto que necessitava de uma intervenção da professora. Além disso, observou-se que o livro didático (SANCHEZ, 2017) não fornece todos os subsídios fundamentais para o estudo das HQ e não dá respaldo para o trabalho do professor. Também foram analisados os documentos de ensino oficiais do país e a abordagem que eles fazem das HQ, sendo eles: PCN (BRASIL, 2007), DCE (PARANÁ, 2008), BNCC (BRASIL, 2017) e RCPR (PARANÁ, 2018). A segunda etapa diz respeito aos estudos teórico-práticos sobre a linguagem utilizada nos quadrinhos e o gênero HQ de aventura, pautada nos estudos de Acevedo (1990), Cagnin (2014), Propp (2001), Ramos (2018), Vergueiro (2018a; 2018b) e Viana (2004); e os estudos sobre gêneros discursivos, tendo como principais suportes teóricos Bakhtin (2016), Costa-Hübes (2017) e Rodrigues (2001).

O Volume II corresponde à terceira etapa, tratando especificamente do Caderno Pedagógico. Nele, é apresentada uma sequência de aulas para o trabalho com a HQ de aventura no 5º ano do Ensino Fundamental. Trata-se de um material didático organizado em duas fases subsequentes, como descrito no quadro a seguir:

Quadro 2 – Organização do Caderno Pedagógico

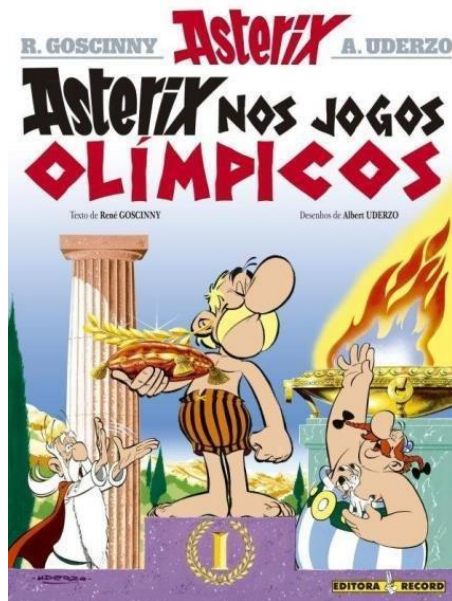
1ª fase Organização da proposta	Objetivos a serem alcançados e as etapas de desenvolvimento do Caderno Pedagógico. Além disso, também irá apresentar a base teórica que deu suporte à pesquisa e a organização da distribuição dos encontros com seus respectivos objetivos principais.
2ª fase As aulas	Planejamento das aulas e das atividades, bem como as expectativas de resposta dos alunos e comentários ao professor.

Fonte: própria pesquisadora.

A apresentação aborda as questões iniciais do Caderno Pedagógico a fim de situar o professor/leitor a respeito do caminho percorrido até a proposta de intervenção em si, pois é preciso ter ciência do objetivo, principais fundamentos teóricos e conhecer brevemente a HQ que será abordada nas aulas. É importante ressaltar que todos esses conceitos estão aprofundados no Volume I. As atividades são os planejamentos de aulas juntamente com todas as orientações necessárias para que o professor possa desenvolver a proposta e, por fim, as referências utilizadas no trabalho.

Como já mencionado, é importante que o professor conheça a HQ que será lida com os alunos. A HQ de aventura constitui o gênero-âncora escolhido para o desenvolvimento da proposta. Publicada no formato de um álbum, *Asterix nos Jogos Olímpicos*, foi criada em 1968 pelos franceses Albert Uderzo e René Goscinny. A editora Record, atualmente, possui os direitos de publicação das aventuras no Brasil. A tradução foi feita por Gilson Dimenstein Koatz. A edição usada é a 11ª do ano 2015.

Figura 1 — Capa da HQ de aventura *Asterix nos Jogos Olímpicos*



Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a).

Asterix e Obelix são dois amigos inseparáveis. Por onde passam, “arrumam confusão”. O primeiro é o mais inteligente da dupla; enquanto o outro, o mais conhecido por sua força e pelas habilidades físicas, conquistadas quando criança ao cair no caldeirão de poção da força. Por meio do formato de álbum — também chamada de revista em quadrinhos — conta-se a história de quando os gauleses resolveram tentar participar das Olimpíadas.

Tudo começa com Veteranix escutando um grande alvoroço em Aquarium ao sair para colher cogumelos. Ao retornar para a aldeia, conta o fato a Abracurcix, que logo se distrai ao discutir com Obelix qual a melhor receita para aproveitar os cogumelos. O alvoroço era por Cornedurus ter sido escolhido para representar Roma nos Jogos Olímpicos.

Mais tarde, ao sair para treinar, o atleta encontra Asterix e Obelix. Há um desentendimento. Cornedurus volta para Aquarium sentindo-se derrotado e dizendo que não queria mais competir. Mordicus resolve ir à aldeia gaulesa para tirar satisfações sobre o que aconteceu e diz que eles não poderiam participar dos Jogos Olímpicos nem se quisessem, pois não eram romanos. Asterix, com toda sua inteligência, afirma que, desde a conquista da Gália por Júlio César, eles são romanos também, logo poderiam participar da competição. Fica determinado que Asterix e Obelix seriam os representantes da aldeia.

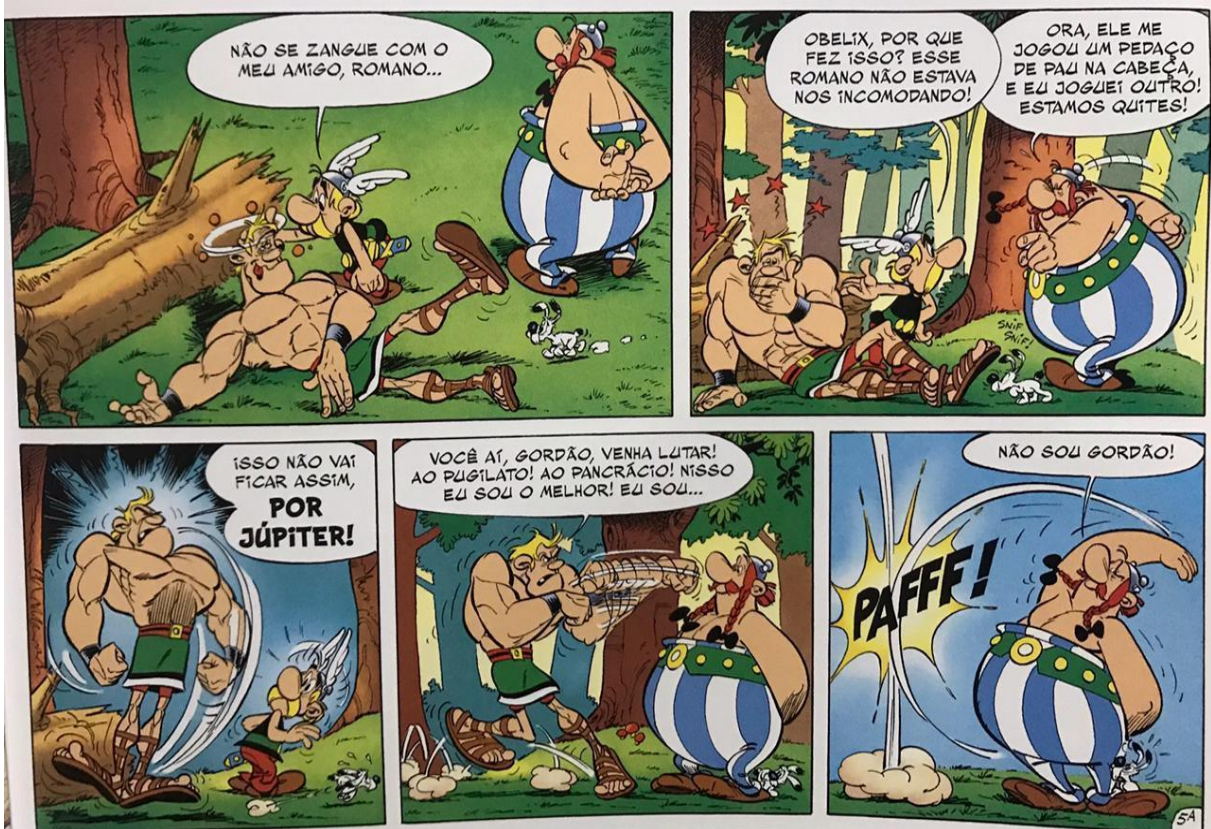
Após uma viagem de navio, cheia de emoções, a equipe romano-gaulesa chega a Atenas. Como era de se esperar, eles aprontam diversas confusões

na cidade. Deliciam-se nos banquetes servidos, comendo muito javali e bebendo muito vinho, causando inveja nas outras delegações que mantinham uma dieta regrada para melhor desempenho de seus atletas. Estava tudo correndo bem para eles, até que Mordicus informa aos juízes que os gauleses faziam uso de uma poção mágica. Dessa forma, o uso da poção é proibido. Obelix fica impedido de competir (pois caiu no caldeirão do druida quando era pequeno). Asterix passa a ser o único representante, sendo treinado por Obelix e Panoramix.

Chegado o dia da competição, Asterix participaria da prova de corrida, enquanto os gauleses estavam a postos, torcendo pelo seu representante na arquibancada. A corrida é vencida pelos espartanos. Asterix é consolado pelos amigos. O Senado Olímpico se reúne e chega à conclusão de que Esparta ganharia todas as competições (espartanos são conhecidos pelo seu espírito guerreiro e força), o que poderia gerar desinteresse do público, visto que não haveria grandes surpresas e emoções para assistirem. Dessa forma, decidem realizar uma competição de corrida apenas entre os romanos, para deixar os jogos mais atrativos para os visitantes estrangeiros. Durante a noite, Ideiafix acorda seu dono para informar que havia gente rondando a cabana onde o caldeirão de poção estava guardado. Obelix tenta avisar os amigos, mas acabam não dando muita atenção à questão.

No dia da competição, as equipes estavam eufóricas. Obelix tenta, mais uma vez, avisar Panoramix que o caldeirão da poção estava vazio. Porém novamente não é ouvido. Dada a largada, a equipe de Aquarium lidera a corrida, mas, aos poucos, Asterix consegue ultrapassá-los. Quando estava quase chegando à linha de chegada, todos os outros atletas o ultrapassam simultaneamente e vencem. Após uma grande discussão, Panoramix e Asterix provam que os romanos de Aquarium só venceram por terem roubado a poção mágica na noite anterior e terem tomado antes da prova. Dessa forma, os corredores que tomaram a poção foram desclassificados. A vitória foi dada à Asterix, levando a equipe gaulesa ao delírio. Eles retornam para a aldeia e festejam com um grande banquete.

Considerando a história de Roma e da Gália, na época em que a história é contada, a aldeia gaulesa realmente fazia parte de Roma. A história, além de divertida e atual, mostra que não é ético usar de má-fé para alcançar seus objetivos.



Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 9).

Transcrição

- Não se zangue com o meu amigo, romano...
- Obelix, por que fez isso? Esse romano não estava nos incomodando!
- Ora, ele me jogou um pedaço de pau na cabeça, e eu joguei outro! Estamos quites!
- Isso não vai ficar assim, POR JÚPITER!
- Você aí, gordão, venha lutar! Ao pugilato! Ao pancrácio! Nisso eu sou o melhor! Eu sou...
- Não sou gordão!
Pafff!”

Retomando, para que essa HQ seja explorada nas aulas, o professor também deve conhecer a origem dos Jogos Olímpicos. Eles são divididos em dois momentos durante a história da Humanidade: os antigos e os modernos. Na página oficial¹ dos Jogos, há a informação de que os jogos antigos tiveram início em 776 a.C. Na época, a competição era mais que uma disputa esportiva, em função da participação da religião. Os Jogos aconteciam na cidade de Olímpia. As coroas de premiação dos vencedores eram feitas da oliveira sagrada de Zeus. Havia competições de boxe, corridas de carruagem, salto em distância etc. Os gauleses participaram das Olimpíadas nesse período.

¹ Página oficial dos Jogos Olímpicos. Disponível em: <https://www.olympic.org/olympic-games>. Acesso em: 07 jul. 2019.

Já os jogos modernos tiveram início em 1896, na cidade de Atenas. Eles aconteciam a cada quatro anos, sendo divididos em três categorias: jogos de verão, jogos de inverno e jogos da juventude. Em 2020, aconteceria a 51ª edição dos Jogos Olímpicos, na cidade de Tóquio, no período de 24 de julho a 09 de agosto. Contudo, sua data foi adiada em função da pandemia. Os Jogos aconteceram entre 23 de julho e 08 de agosto de 2021. Os Jogos da Juventude são mais novos e, no mesmo ano citado, aconteceu a sua 6ª edição, na cidade de Lausanne (a competição aconteceu no início do ano de 2020, antes da pandemia). Os Jogos de Inverno também tiveram sua data mantida, a acontecer em 2022, na cidade de Pequim. Os Jogos de Verão contam com 42 modalidades esportivas e os de inverno com 15.

Apesar de ser uma história que acontece em um período muito distante, ela não deixa de ser atual, pois os Jogos Olímpicos fazem parte da vida das pessoas. A seguir, é apresentada a proposta de trabalho com a HQ de aventura *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a).

1 AS AULAS

O Caderno Pedagógico foi desenvolvido em 11 etapas, totalizando 22 aulas. Cada etapa tem um foco e um objetivo a ser alcançado. No quadro a seguir, é apresentada a organização dessas etapas, com o número de aulas necessárias para cada uma, além do foco temático a ser abordado e do objetivo principal. As aulas estão divididas em três momentos de trabalho com a HQ de aventura *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a): pré-leitura (etapas 1 e 2), leitura (etapa 3) e construção dos conhecimentos (etapas de 4 a 11).

Quadro 3 — Organização das aulas

ETAPAS	FOCO TEMÁTICO	OBJETIVO PRINCIPAL
1ª Aulas 1 e 2	Breve apresentação da HQ aos alunos — personagens, tempo e espaço — e do gênero HQ de aventura, abordando alguns exemplos de aventura (HQ ou não).	Apresentar a HQ <i>Asterix nos Jogos Olímpicos</i> (GOSCINNY; UDERZO, 2015a).
2ª Aulas 3, 4 e 5	Leitura coletiva (história lida pela professora com acompanhamento dos alunos) da HQ de aventura <i>Asterix nos Jogos Olímpicos</i> (GOSCINNY; UDERZO, 2015a).	Conhecer a história da HQ <i>Asterix nos Jogos Olímpicos</i> (GOSCINNY; UDERZO, 2015a).
3ª Aulas 6 e 7	Os alunos utilizarão <i>netbooks</i> e acessarão ao <i>site</i> oficial do <i>Asterix</i> para que, por meio de perguntas norteadoras, possam descobrir mais informações sobre o universo da HQ em estudo.	Proporcionar aos alunos mais informações sobre os autores, as aventuras, curiosidades etc.
4ª Aula 8	Conhecendo a história <i>Como Obelix Caiu No Caldeirão Do Druida Quando Era Pequeno</i> (GOSCINNY; UDERZO, 2015b) e solicitação aos alunos para a criação da própria receita da poção mágica.	Aproximar os alunos da HQ em estudo.
5ª Aulas 9 e 10	Apresentação das características da HQ de aventura, por meio da HQ <i>Asterix nos Jogos Olímpicos</i> (GOSCINNY; UDERZO, 2015a).	Conhecer as principais características do gênero HQ de aventura.
6ª Aulas 11 e 12	Estudo da cena narrativa, tempo e espaço na HQ de aventura <i>Asterix nos Jogos Olímpicos</i> (GOSCINNY; UDERZO, 2015a).	Compreender o contexto sócio-histórico onde a narrativa acontece e os elementos da narrativa dentro dos quadrinhos.
7ª Aulas 13 e 14	Estudo dos personagens dentro da narrativa, por meio da HQ de aventura <i>Asterix nos Jogos Olímpicos</i> (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), identificando as características dos personagens que fazem parte da narrativa (características físicas e psicológicas; expressões faciais e corporais; sua função dentro da HQ).	Conhecer os principais elementos que participam da construção dos personagens.
8ª Aula 15	Estudo das metáforas visuais e linhas cinéticas na HQ de Aventura <i>Asterix nos Jogos Olímpicos</i> (GOSCINNY; UDERZO, 2015a).	Compreender a importância das metáforas visuais e das linhas cinéticas na construção dos sentidos do texto.

9 ^a Aula 16	Estudo dos tipos de balões e de letras, tamanhos e formatos, realizando uma comparação da HQ de aventura <i>Asterix nos Jogos Olímpicos</i> (GOSCINNY; UDERZO, 2015a).	Conhecer os principais tipos de balões e os efeitos provocados pela mudança do tipo de letra.
10 ^a Aula 17	Estudo da oralidade nos quadrinhos: onomatopeias e legendas dentro da HQ de aventura <i>Asterix nos Jogos Olímpicos</i> (GOSCINNY; UDERZO, 2015a).	Conhecer as onomatopeias na HQ e a função das legendas.
11 ^a Aulas 18, 19, 20, 21 e 22	Os alunos produzirão uma HQ de aventura (curta), utilizando o tema e os personagens da HQ estudada, conectando com os conhecimentos construídos.	Desenvolver adequadamente os conhecimentos sobre a linguagem dos quadrinhos construídos no decorrer das aulas.

Fonte: a própria pesquisadora

Além dos conteúdos apresentados no quadro anterior, é possível realizar um trabalho interdisciplinar com as disciplinas de História e Geografia para trazer mais informações para os alunos. Diversos assuntos podem ser abordados no 5^a ano do Ensino Fundamental, como a diferença dos tipos de governo (império e república), costumes e cultura romana/grega, Império Romano etc. Caso o professor opte por realizar esse trabalho, sugere-se que ele aconteça concomitantemente ao desenvolvimento das aulas de LP, tendo início após a leitura da HQ.

As provas externas cujos alunos frequentemente participam são elaboradas a partir de descritores e um dos objetivos da pesquisa é colaborar no desempenho dos alunos em tais avaliações. No quadro a seguir, há uma relação dos descritores abordados nas aulas contidas nesse Caderno Pedagógico. É importante ressaltar que os descritores avaliam as habilidades de leitura dos alunos e estão divididos em blocos de conteúdos: procedimentos de leitura; implicações do suporte, do gênero e/ou do enunciador na compreensão do texto; relação entre textos; coerência e coesão no processamento do texto; relações entre recursos expressivos e efeitos de sentido; e variação linguística.

Quadro 4 — Principais descritores

BLOCO DE CONTEÚDOS	DESCRITORES
Implicações do suporte, do gênero e/ou do enunciador na compreensão do texto	D5 Interpretar texto com o auxílio de material gráfico diverso (propagandas, quadrinhos, foto etc.)
Coerência e coesão no processamento do texto	D7 Identificar o conflito gerador do enredo e os elementos que constroem a narrativa
Coerência e coesão no processamento do texto	D8 Estabelecer relação causa e consequência entre partes e elementos do texto
Relações entre recursos expressivos e efeitos de sentido	D13 Identificar efeitos de ironia ou humor em textos variados

Fonte: a própria pesquisadora.

Esses descritores são os mais abordados neste Caderno Pedagógico, sendo que outros ainda podem ser inseridos. A seguir, são apresentadas as aulas elaboradas para o desenvolvimento dos conteúdos do quadro anterior.

1.1 AULAS 1 E 2 — CONHECENDO AS HQ

Objeto principal: apresentar a HQ *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a).

Objetivos secundários: a) levantar hipóteses sobre a HQ; b) apresentar o gênero HQ de aventura.

Desdobramentos metodológicos: será feita uma apresentação da HQ para os alunos, uma inserção ao universo das HQ. Planejada para a duração de duas aulas (preferencialmente geminadas para que o assunto não seja cortado no meio da explicação), está dividida em sete etapas, com o passo a passo descrito e com comentários ao professor e expectativa de resposta dos alunos.

Primeira etapa

O professor iniciará a aula dividindo os alunos em trios. Para isso, é indicado que os trios sejam compostos juntando alunos fluentes na leitura com os que possuem mais dificuldades. A indicação aqui é em trio pelo número de álbuns (exemplares). Porém, se o professor tiver mais, pode formar duplas ou até realizar o trabalho individualmente se achar adequado à realidade de sua turma. O texto também pode ser apresentado no *Datashow* de maneira coletiva. Após a formação dos trios, os alunos serão questionados oralmente sobre o que eles entendem por HQ, com as seguintes perguntas:

Roteiro de questões para a discussão oral

a) Vocês conhecem alguma história em quadrinhos? E alguma HQ?

Comentários ao professor. sugere-se que a pergunta seja feita em partes, perguntado primeiramente somente sobre as histórias em quadrinhos. É esperado que os alunos respondam que conhecem as histórias em quadrinhos da *Turma da Mônica* ou de algum herói. O professor deve deixar os alunos dialogarem sobre as histórias e compartilharem sua experiência de leitura. Em seguida, perguntar se conhecem alguma HQ, o esperado é que eles reflitam se HQ e história em quadrinhos são a mesma coisa ou se acham que há alguma diferença. O professor deve explicar que HQ é a abreviação e que ambas são a mesma coisa. A intenção, neste trabalho, não é caracterizar e diferenciar gêneros, porém o professor pode explicar aos alunos que

charge, cartum, tira cômica, HQ de aventura, HQ de super-heróis são todos HQ. Nesse momento, o professor pode mostrar uma HQ da *Turma da Mônica* ou de algum herói apenas para eles visualizarem. É interessante que seja um material impresso, pois assim os alunos podem ver o tipo do papel usado, o tamanho, grossura etc. Caso não seja possível, as HQ podem ser apresentadas por meio digital no *Datashow*. Quanto às HQ que serão apresentadas, pode ser alguma que o professor já conheça. Mas, caso o docente não conheça alguma, segue uma sugestão: SOUSA, Mauricio. **MÔNICA**: o poder do mau humor. Barueri: Panini, n. 21, set. 2008.

b) De qual HQ vocês mais gostam? Qual seu herói preferido?

Comentários ao professor: quando questionados sobre os heróis, provavelmente podem relacionar aos filmes, pois muitos deles não têm acesso aos álbuns físicos (ou revistas em quadrinhos). Nesse momento, é importante que o professor explique que muitos heróis dos filmes tiveram origem nas HQ, como: Batman, Mulher Maravilha, Homem Aranha, Homem de Ferro, Hulk etc. e que, devido ao enorme sucesso, eles foram para o cinema, viraram desenhos animados etc.

c) Como são os heróis que vocês conhecem? Será que existe heróis diferentes?

Comentários ao professor: é esperado que eles respondam que são fortes, altos, inteligentes etc., o estereótipo ou padrão mais divulgado nos filmes e revistas em quadrinhos. Ao questionar se existem heróis diferentes, eles podem responder que o Hulk, O Coisa (*Quarteto Fantástico*) etc. são diferentes. O professor deve estimular a imaginação deles questionando se alguém acima do peso, alguém baixinho, alguém bem magro etc. pode ser herói também. Para que eles possam visualizar que o herói não precisa ter um biotipo específico, o professor pode apresentar a capa da HQ dos *Smurfs* aos alunos usando a imagem a seguir:



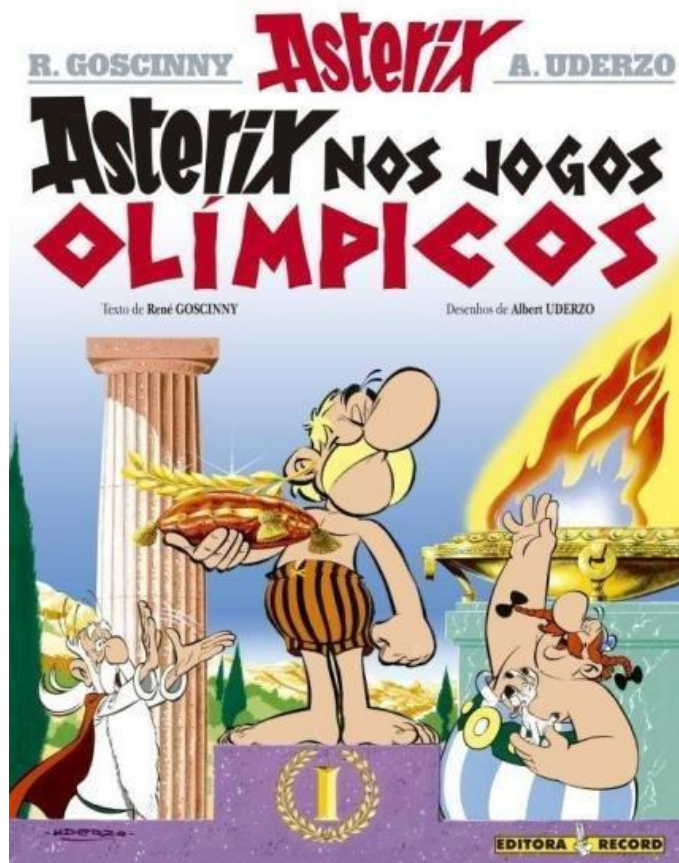
Fonte: Disponível em: <http://rockquadrinhoscans.blogspot.com/2017/12/os-smurfs-6edabril-julho-de-1983.html>. Acesso em: 14 jul. 2021. Publicado em: 8 dez. 2017.

Após apresentar a imagem, o professor deve permitir que os alunos expressem suas opiniões sobre ela. Provavelmente eles já conheçam os Smurfs, pois há filmes recentes sobre eles. Dessa forma, é importante ressaltar que, assim como os outros heróis, eles são uma HQ. O docente pode contextualizar explicando que, apesar de o filme ser recente, a HQ é antiga, que eles são seres pequenos e azuis, que moram em uma vila etc. O principal objetivo é chamar a atenção dos alunos para as características físicas dos personagens, para que eles percebam que heróis nem sempre seguem um padrão.

Segunda etapa

O professor apresentará no *Datashow* a capa da HQ *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), questionando se algum dos alunos já conhecem.

Figura 4 — Capa da HQ de aventura *Asterix nos Jogos Olímpicos* 1



FONTE: Goscinny e Uderzo (2015a).

Comentários ao professor: nesse momento, o professor não deve realizar muitos questionamentos, apenas verificar se a turma já conhece ou não. Por ser uma HQ de valor financeiro não tão acessível, acredita-se que a maioria não conheça.

Em seguida, será feito o levantamento de hipóteses sobre o tema da HQ, analisando a sua capa. Nesse momento, o professor deve deixar os alunos debaterem sobre as suas hipóteses livremente. O professor pode participar do diálogo organizando os turnos de fala e fazendo comentários, porém não é necessário dar explicações aprofundadas, pois isso será feito posteriormente. Caso a turma não tenha muita participação, o professor poderá utilizar o seguinte roteiro de perguntas para fomentar a discussão:

Roteiro de questões para a discussão oral

- a) Em que lugar esses personagens parecem estar?
- b) O que o formato das letras do título lembra?
- c) O que é Asterix?
- d) Por que o personagem central está sendo aplaudido?

e) O que o personagem central está segurando?

Terceira etapa

O professor apresentará, usando o *Datashow*, o mapa da Gália sem a legenda e deixar que levantem hipóteses sobre o que está ocorrendo naquele local.

Figura 5 — Mapa da Gália sem legenda



Fonte: Goscinnny e Uderzo (2015a, p. 3)

Comentários ao professor: provavelmente eles dirão que nunca ouviram falar em Gália nem nesses lugares com nomes estranhos. É esperado que percebam que o lugar denominado por “aldeia gaulesa” esteja cercado. Também podem notar que os campos fortificados têm o final do nome parecido. Nesse momento, o professor não deve realizar explicações, mas deixá-los livres para imaginar.

Em seguida, o professor apresentará o mapa completo e explicar brevemente o contexto.

Figura 6 — Mapa da Gália com legenda



Fonte: Goscinnny e Uderzo (2015a, p. 3)

Comentários ao professor: o professor pode explicar que esse mapa representa um lugar de há muito tempo, que hoje não existem mais esses lugares com esses nomes. Os povos guerreavam para conquistar os territórios. E, depois de conquistados, podiam ganhar outros nomes. Por isso, atualmente, não há Armórica, por exemplo. Na época, era o Império Romano que conquistava esses territórios, mas uma aldeia seguia resistindo às tentativas de invasão dos romanos.

Quarta etapa

O professor apresentará (*Datashow*) a página com os personagens que aparecem no início do álbum, levantando hipóteses sobre a participação deles na aventura. O professor dará breves explicações a respeito, de acordo com as informações da própria página.



Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 4)

Comentários ao professor. estas são algumas explicações que podem ser dadas:

- Asterix: um herói baixinho, esperto e destemido. Apesar de ser pequeno, ganha força sobre-humana quando toma uma poção mágica.
- Obelix: alto, gordo e muito forte; ele é o melhor amigo de Asterix. Sempre está disposto a acompanhar o amigo em novas aventuras. Ele é um carregador de menires,

adora comer javali assado e não dispensa uma boa briga. Ele tem um cachorrinho chamado Ideiafix, que sempre está com ele. O cachorro é um defensor da natureza e rosna sempre que vê alguém derrubando uma árvore.

c) Panoramix é o sábio da aldeia. Ele é o criador da poção que dá força a Asterix.

d) Abracurcix é o chefe da aldeia, um velho guerreiro, temido pelos seus inimigos.

e) Chatotorix é poeta/cantor da aldeia. Apesar de se achar ótimo, todos o acham péssimo cantor e muito chato.

Quinta etapa

O professor distribuirá o álbum físico aos alunos (um por trio), para que eles vejam o tamanho dele, a espessura, material, os cenários, trajes dos personagens etc. Deixar que manipulem livremente por um tempo e recolher em seguida. Nesse momento, os alunos não realizarão a leitura do álbum ainda, irão apenas manipulá-lo para conhecê-lo. O tempo que o álbum permanecerá com os alunos dependerá do interesse dos alunos.

Sexta etapa

O professor refletirá sobre a primeira impressão que os alunos tiveram do álbum. Se a turma tiver dificuldade em se expressar, o professor pode realizar os questionamentos do roteiro a seguir.

Roteiro de questões para a discussão oral

a) Essa HQ é parecida com as outras que vocês já viram? O tamanho é o mesmo? E o tipo do papel?

Comentários ao professor: possivelmente dirão que não, pois o contato mais frequente é com gibis. Nesse momento, o professor pode comparar os dois suportes (o gibi apresentado no início da aula e o álbum do Asterix), mostrando o número de páginas, tamanho da folha, tipo do papel etc. Também pode ressaltar que há gibis que trazem mais de uma história.

b) Os personagens/heróis são parecidos com o biotipo descrito por vocês no início da aula?

Comentários ao professor: provavelmente dirão que não, pois, em *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), um é baixinho e o outro gordo. O professor

deve ressaltar que há heróis de todos os jeitos: homens, mulheres, crianças, gordos, magros, fortes, fracos, altos, baixos etc., que não há uma regra de como a aparência de um herói deve ser. A única regra sobre ele é seu caráter, que deve ser bom.

Sétima etapa

O professor finalizará explicando que se trata de uma HQ de aventura e questionará o que eles entendem por aventura. Após explicar que o gênero dessa HQ é HQ de aventura, os alunos devem ter liberdade para dizer o que entendem disso. A pergunta central para desencadear esse debate é: “o que não pode faltar em uma aventura?”

Comentários ao professor: espera-se que os alunos digam que deve haver herói, vilão e alguma situação desafiadora. Para informações mais aprofundadas de como se constitui o gênero HQ de aventura, o professor deve consultar o Volume I desta pesquisa, pois nele há toda a teoria que embasa a proposta do Caderno Pedagógico. Neste Volume, o objetivo é a elaborar um material didático de apoio ao professor, tendo, aqui, seu embasamento teórico resumido.

Comentários finais ao professor: o professor deverá estimular a participação oral dos alunos durante o levantamento de hipóteses para que a discussão seja rica em comentários. Com isso, o docente deverá estar atento às respostas dos alunos e anotando-as no diário, pois elas servirão de base para as próximas aulas. Não é necessário que os alunos copiem no caderno os questionamentos orais feitos nem as respostas deles, pois, ao fazer isso, cria-se uma pausa na discussão sobre o assunto. O interessante é que o professor introduza a próxima pergunta a partir de uma resposta dada. Além disso,

1.2 AULAS 3, 4 E 5 — LEITURA DA HQ *ASTERIX NOS JOGOS OLÍMPICOS*

Objetivo principal: compreender a HQ *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) por meio da leitura do álbum.

Objetivos secundários: a) conhecer os personagens; b) levantar hipóteses de leitura e realizar reflexões sobre elas; c) expandir o vocabulário.

Desdobramentos metodológicos: planejada para a duração de três aulas e a leitura da HQ acontecerá em três etapas. Sugere-se que não sejam aulas geminadas, pois cada ponto de parada de leitura deve ocorrer no término de uma aula, para que os alunos criem expectativa pelo que está por acontecer na história ou reflitam sobre o que foi lido. Dessa forma, eles terão tempo para assimilar os acontecimentos lidos na HQ, o que ajudará na compreensão dela. Além disso, ao realizar a leitura em aulas seguidas, os alunos podem achar a leitura cansativa e acabarem perdendo o interesse. Cada aula está descrita com as sugestões de parada de leitura e de pergunta norteadora para a próxima aula.

Primeira etapa

- 1) A aula será iniciada com a formação dos mesmos trios das aulas 1 e 2. É importante que a formação dos trios seja mantida em todas as aulas, pois os alunos criam vínculos entre si e fica mais fácil de se ajudarem durante a leitura, pois um já percebe a necessidade do outro.
- 2) O professor iniciará a etapa de pré-leitura, resgatando alguns pontos das aulas anteriores e fazendo os questionamentos a seguir oralmente.

Roteiro de questões para a discussão oral

- a) Agora que já tiveram contato com a HQ, quais são os heróis dessa aventura?

Comentários ao professor: provavelmente os alunos se lembrem apenas de Asterix, visto que a HQ leva seu nome. Nesse momento, é importante que o professor chame a atenção para Obelix, que também participa da história ativamente, são uma dupla de heróis.

- b) Quem serão os vilões?

Comentários ao professor: ao ouvir as respostas dos alunos, o professor deve pedir para que expliquem sua resposta, levantando uma discussão sobre o assunto. Entretanto, acredita-se que os alunos não saibam responder essa questão com total certeza, pois, mesmo tendo manipulado a HQ nas aulas anteriores, não é possível reconhecer o vilão sem ler a história, uma vez que ele não tem características marcantes, como rosto feio, cores escuras em sua composição etc. Dessa forma, o professor deverá explicar que toda aventura possui um vilão e que, durante a leitura, eles descobrirão quem é. O professor não deve dizer que são os romanos, deve deixar que os alunos fiquem curiosos pela descoberta.

c) Sobre o que vocês acham que é a aventura?

Comentários ao professor: possivelmente os alunos dirão que se trata de uma competição Olímpica. O professor pode perguntar como os alunos acham que eram as competições nessa época, se eram iguais às atuais, se sabem quais as modalidades esportivas disputadas etc. Nesse momento, o professor pode fazer uma breve contextualização oral sobre a origem dos Jogos Olímpicos, de acordo com o que já foi descrito na apresentação deste Volume.

d) Qual é a aventura que a dupla de heróis enfrentará?

Comentários ao professor: o professor deve questioná-los sobre o que pode ter acontecido durante a história para que ela seja uma grande aventura.

3) Cada trio receberá um exemplar do álbum *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), para acompanhar a leitura que será realizada pelo professor.

Comentários ao professor: muitos alunos possuem dificuldades de leitura. Com isso, no final da aula, cada aluno estaria em um ponto diferente da história. A leitura adequada também colabora para compreensão do texto, tornando os acontecimentos mais fáceis de serem assimilados. Além disso, quando houver alguma dúvida de vocabulário ou dos fatos em si, o professor pode esclarecer para todos simultaneamente. Como já orientado nas aulas 1 e 2, os trios serão formados de acordo com a capacidade de leitura dos alunos, sempre agrupando quem é mais fluente com quem tem mais dificuldades. Sempre que houver necessidade de auxiliar na compreensão da história, será realizada uma pausa para explicação.

4) A finalização da aula será em um ponto estratégico da história, a fim de que os alunos possam levantar hipóteses sobre o que está por vir. Abaixo estão elencadas duas sugestões de pausas. Entretanto, elas podem ocorrer em outros momentos da leitura, quando os alunos estiverem com mais expectativa ou interesse pelos fatos que estão por vir. Também pode acontecer de precisar de mais pausas que o programado, pois, se houver muitas pausas para explicação, a leitura não fluirá como esperado. Nesse caso, o professor deve escolher como pausa um momento que crie expectativa nos alunos a fim de instigar a curiosidade deles para o que virá na sequência. Além disso, durante a leitura, o professor deverá explicar brevemente alguns pontos para ajudá-los na construção dos sentidos do texto.

Roteiro de pausas de leitura

1) Pausa 1: leitura das páginas 5 a 18.

Comentários ao professor: o professor iniciará a leitura da HQ à medida que os trios a acompanham. Para ajudar na construção dos sentidos por parte dos alunos, o professor poderá realizar as seguintes explicações:

a) p. 5: César² era o imperador romano que comandava as invasões dos territórios. Júpiter³ e Mercúrio⁴ são deuses romanos e não o nome dos planetas. Júpiter é o rei dos deuses, o deus do céu e do trovão; e Mercúrio é o filho de Júpiter e mensageiro dos deuses. As expressões formadas por esses nomes são o equivalente a dizermos “meu Deus”, atualmente.

b) p. 7: ganhar a palma nas Olimpíadas Antigas é a premiação⁵ recebida pelo atleta. O vencedor recebia um ramo de palma e uma coroa de louro. Nas Olimpíadas Modernas, a premiação é uma medalha (ouro, prata ou bronze) e um ramo de flores.

c) p. 15: “Et nunc reges, intelligite... erudimini qui judicatis terram⁶” faz referência a um trecho da Bíblia, que significa: “E agora compreendei, ó reis; instruí-vos, vós que governais a Terra”.

² FUNARI, Pedro Paulo. **Grécia e Roma**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2002.

³ Disponível em: <https://escolaeducacao.com.br/deus-jupiter/>. Acesso em: 15 abr. 2021.

⁴ Disponível em:

[https://brasilecola.uol.com.br/mitologia/mercurio.htm#:~:text=Merc%C3%BArio%2C%20corresponde%20a%20Hermes%20na,tamb%C3%A9m%2C%20a%20personifica%C3%A7%C3%A3o%20da%20intelig%C3%A7%C3%A3o](https://brasilecola.uol.com.br/mitologia/mercurio.htm#:~:text=Merc%C3%BArio%2C%20corresponde%20a%20Hermes%20na,tamb%C3%A9m%2C%20a%20personifica%C3%A7%C3%A3o%20da%20intelig%C3%A7%C3%A3o.). Acesso em: 15 abr. 2021.

⁵ Disponível em: <https://www.olimpiadatododia.com.br/curiosidades-olimpicas/238490-coroa-de-louros-ao-inves-de-medalhas-e-so-para-o-campeao/>. Acesso em: 15 abr. 2021.

⁶ Disponível em: <https://dicilatim.com/et-nunc-reges-intelligite;-erudimini-qui-judicatis-terram/>. Acesso em: 15 abr. 2021.

Durante a leitura, o professor também deverá chamar atenção dos alunos para os recursos gráficos que aparecem na HQ, por exemplo: na página 5, aparece um ponto de interrogação sendo usado como metáfora visual. No momento da leitura deverá ser questionado o que ele significa. Na página 6, há linhas cinéticas ao redor do dedo de Panoramix, o que elas indicam? Isso deverá ser feito durante toda a leitura da HQ.

Atividades propostas: ao término de cada aula de leitura, o professor passará no quadro uma pergunta norteadora, para que os alunos copiem e respondam no caderno de atividades. No início da próxima aula de leitura, as respostas serão discutidas coletivamente.

Pergunta norteadora: como você acredita ter sido a viagem de navio e a chegada dos gauleses a Atenas? Qual é a impressão que eles causaram nos gregos?

Segunda etapa

1) Pausa 2: leitura da página 19 a 33.

Comentários ao professor: antes da formação dos trios, o professor deverá retomar a pergunta norteadora da aula anterior, lendo-a em voz alta e ouvindo as hipóteses levantadas pelos alunos. O professor deverá mediar esse momento, instigando a discussão entre os alunos e despertando a curiosidade deles para o que acontecerá em seguida na história. Também deverá pedir para formarem os trios e iniciar a sua leitura. Para ajudar na construção dos sentidos, durante a leitura o professor poderá realizar as seguintes explicações

- a) p. 20: “Gauleua na puoa” significa “gauleses na proa”. Sestércio⁷ é uma moeda romana.
- b) p. 22: óbolos, dracmas e minas⁸ são moedas gregas.
- c) p. 23: acrópole⁹ é a parte mais alta de uma cidade, o lugar mais importante, pois tinha uma posição estratégica que permitia se defender de ataques. Atenas tinha a acrópole mais importante de toda a Grécia.

⁷ Disponível em: <https://www.dicio.com.br/sestercio/>. Acesso em: 16 abr. 2021.

⁸ Disponível em: <https://www.dicio.com.br/pesquisa.php?q=%C3%B3bolos+dracmas+minas>. Acesso em: 16 abr. 2021.

⁹ Disponível em: <https://www.tudosobreatenas.com/acropole-atenas>. Acesso em: 16 abr. 2021.

d) p. 31: Posêidon¹⁰ é o deus grego dos mares e oceanos. Hefaístos¹¹, também conhecido por Hefestos, é o deus grego do fogo, dos metais e da metalurgia.

Atividades propostas:

Pergunta norteadora: por que Mordicus saiu correndo derrubando o que estava ao seu redor? O que você acha que ele irá fazer?

Terceira etapa

1) Pausa 3: leitura da página 34 a página 48.

Comentários ao professor: antes da formação dos trios, o professor deverá retomar a pergunta norteadora da aula anterior, lendo-a em voz alta e ouvindo as hipóteses levantadas pelos alunos. O professor deverá mediar esse momento, instigando a discussão entre os alunos e despertando a curiosidade deles para o que acontecerá em seguida na história. Também deverá pedir para formarem os trios e iniciar a leitura. Durante a leitura, o professor deverá explicar brevemente alguns pontos para ajudar na construção dos sentidos do texto.

a) p. 40: “mens sana in corpore sano”¹² quer dizer “espírito sadio em corpo são”, também é um ditado popular.

b) p. 41: Atena¹³ é a deusa grega da sabedoria. Apolo¹⁴ é o deus grego do Sol.

Atividades propostas: diferentemente das aulas anteriores, nesta aula não haverá pergunta norteadora, pois toda a história já terá sido lida. No lugar disso, os alunos serão questionados oralmente sobre as suas impressões gerais sobre a HQ, o professor poderá seguir o seguinte roteiro de perguntas.

¹⁰ Disponível em: <https://www.hipercultura.com/poseidon-historia-e-fatos/#:~:text=Poseidon%20%C3%A9%20o%20deus%20dos,cidades%20de%20Pilos%20e%20Tebas>. Acesso em: 16 abr. 2021.

¹¹ Disponível em: <https://mitologiagrega.net.br/16-curiosidades-sobre-hefesto/>. Acesso em: 16 abr. 2021.

¹² Disponível em: <https://dicilatim.com/mens-sana-in-corpore-sano/>. Acesso em: 16 abr. 2021.

¹³ Disponível em: <https://www.educamaisbrasil.com.br/enem/religiao/deusa-grega-atenas>. Acesso em: 16 abr. 2021.

¹⁴ Disponível em: <https://www.hipercultura.com/apolo-deus-do-sol-mitologias-grega-romana/>. Acesso em: 16 abr. 2021.

Roteiro de questões para a discussão oral

- a) O que acharam da história? Gostaram?
- b) Qual é a parte da história que mais chamou atenção?
- c) Qual é a parte mais tensa, de maior suspense?
- d) Já haviam lido uma HQ com história mais longa como essa?
- e) O que acharam de diferente comparado à leitura de um livro literário?

Comentários finais ao professor: o professor pode fazer anotações de dúvidas ou curiosidades que forem surgindo no decorrer da leitura para abordar durante as próximas aulas. É importante que os alunos consigam construir os sentidos da HQ corretamente, pois todas as aulas seguintes serão baseadas nela. Como já mencionado anteriormente, durante o trabalho com a HQ, os elementos gráficos que compõem a linguagem dos quadrinhos devem ser explorados. Além disso, a construção do humor precisa ser abordada. Alunos de 5º ano já devem compreender como o humor é construído, mas cabe ao professor lembrá-los sobre a quebra de expectativa, mostrar que essa quebra poderá ser percebida por meio da linguagem dos quadrinhos.

1.3 AULAS 6 E 7 — PESQUISANDO SOBRE ASTERIX E OBELIX

Objetivo principal: conhecer mais a respeito do universo de Asterix e Obelix.

Objetivos secundários: a) aprofundar os conhecimentos referentes aos personagens principais da HQ; b) conhecer os criadores da HQ; c) adquirir mais conhecimentos sobre os álbuns de Asterix.

Desdobramentos metodológicos: são duas aulas, divididas em duas etapas mais a realização de uma atividade. Os alunos acessarão ao *site* oficial de Asterix para realizarem uma pesquisa e conhecerem um pouco mais sobre o universo dos gauleses e sobre a criação da HQ. A pesquisa será feita em computadores. Sugere-se que aconteça em aulas geminadas para facilitar o uso dos dispositivos eletrônicos, uma vez que ligá-los, acessar à internet e desligá-los necessita de tempo. Após a pesquisa, os alunos confeccionarão um mural com as informações encontradas. Caso não seja possível que esse momento aconteça em aulas geminadas, sugere-se que a pesquisa seja feita em uma aula e a confecção do mural em outra.

Primeira etapa

Na escola em que a proposta foi pensada, há *netbooks* suficientes para que os alunos realizem a pesquisa. Os dispositivos eletrônicos serão levados até à sala para a pesquisa. Caso a escola tenha sala de informática, os alunos poderão realizar a atividade nela.

A turma será dividida em duplas, pois há alunos que não possuem facilidade com tecnologias. Dessa forma, a dupla sempre será formada por um aluno com mais habilidade no computador e um com menos. A proposta pode ser adequada à realidade de cada escola, sendo realizada em dupla, trio ou até individualmente, se houver dispositivos suficientes.

Segunda etapa

Após a formação das duplas, será explicado aos alunos que eles realizarão uma pesquisa no *site* oficial de Asterix (<https://www.asterix.com/pt-pt/>). Inicialmente, a navegação pelo *site* será livre para que eles possam explorar todos os conteúdos. O tempo de navegação livre é de 15 minutos.


Atividades propostas: após navegarem livremente pelo *site*, as duplas receberão um cartão impresso em papel 180g, tamanho 10x15cm, e deverão preenchê-lo com informações solicitadas navegando no *site*. Além das informações do *site*, os alunos podem usar os conhecimentos construídos durante a leitura da HQ. São 15 cartões para preencher, com informações sobre: personagens, criadores, outros álbuns e a obra, sendo eles:

- Personagens a serem pesquisados: Asterix, Obelix, Ideiafix, Panoramix, Abracurcix, Chatotorix, Veteranax, Bonemine, Cornedurus, Mordicus, Barba Ruiva;
- Criadores: Albert Uderzo e René Goscinny;
- Álbuns: número de álbuns e primeiro/último lançamento;
- *Asterix nos Jogos Olímpicos*: título, ano de lançamento, número de páginas e resenha.

1) Pesquisem no *site* oficial de Asterix as informações para preencher o cartão que receberam.


Cartões para serem entregues aos alunos

a) **Figura 8** — Cartão Obelix

	<p>Personagem: _____</p> <p>Origem: _____</p> <p>Descrição física: _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
<p>Personalidade: _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	

Fonte: a própria pesquisadora


b) **Figura 9** — Cartão Asterix

	Personagem: _____
	Origem: _____
	Descrição física: _____

Personalidade: _____	

Fonte: a própria pesquisadora


c) **Figura 10** — Cartão Ideiafix

	Personagem: _____
	Origem: _____
	Descrição física: _____

Personalidade: _____	

Fonte: a própria pesquisadora


d) **Figura 11** — Cartão Panoramix

	Personagem: _____
	Origem: _____
	Descrição física: _____

Personalidade: _____	

Fonte: a própria pesquisadora


e) **Figura 12** — Cartão Abracurcix

	Personagem: _____
	Origem: _____
	Descrição física: _____

Personalidade: _____	

Fonte: a própria pesquisadora


f) **Figura 13** — Cartão Chatotorix

	Personagem: _____
	Origem: _____
	Descrição física: _____

Personalidade: _____	

Fonte: a própria pesquisadora


g) **Figura 14** — Cartão Veteranix

	Personagem: _____
	Origem: _____
	Descrição física: _____

Personalidade: _____	

Fonte: a própria pesquisadora

h) **Figura 15** — Cartão Bonemine

	Personagem: _____ Origem: _____ Descrição física: _____ _____ _____
	Personalidade: _____ _____ _____


Fonte: a própria pesquisadora

i) **Figura 16** — Cartão Cornedurus

	Personagem: _____ Origem: _____ Descrição física: _____ _____ _____
	Personalidade: _____ _____ _____


Fonte: a própria pesquisadora

j) **Figura 17** — Cartão Mordicus

	Personagem: _____ Origem: _____ Descrição física: _____ _____ _____
	Personalidade: _____ _____ _____

Fonte: a própria pesquisadora


k) **Figura 18** — Cartão Barba Ruiva

	Personagem: _____
	Origem: _____
	Descrição física: _____

	Personalidade: _____


Fonte: a própria pesquisadora

l) **Figura 19** — Cartão Uderzo

	Nome: _____
	Função: _____
	Nascimento: _____
	Biografia: _____


Fonte: a própria pesquisadora

m) **Figura 20** — Cartão Goscinny

	Nome: _____
	Função: _____
	Nascimento: _____
	Biografia: _____


Fonte: a própria pesquisadora

n) **Figura 21** — Cartão Asterix e Obelix

	Nº de álbuns: _____
	Ano do primeiro lançamento: _____
	Ano do último lançamento: _____

Fonte: a própria pesquisadora

o) **Figura 22** — Cartão do álbum

	Título: _____
	Ano de lançamento: _____
	Nº de páginas: _____
	Resenha: _____

Fonte: a própria pesquisadora

Expectativa de respostas dos alunos:

a) O personagem chama-se Obelix e é de origem gaulesa. Fisicamente é alto, forte, barrigudo, ruivo, tem o cabelo de tamanho médio penteado em duas tranças e usa bigode. Não usa camisa e veste uma calça listrada de branco e azul, com um cinto verde e dourado. Também usa sapatos marrons e capacete com chifres (*viking*). Sua personalidade é inocente e brava, arrumando diversas brigas pela aldeia ou com os romanos. Gosta de comer javalis, tomar vinho e se aventurar com seu melhor amigo, Asterix.

b) O personagem chama-se Asterix e é de origem gaulesa. Fisicamente é baixinho, magro, loiro de cabelo curto e bigode. Usa camisa preta e calça vermelha, com cinto verde e dourado no qual está pendurada sua espada. Usa sapatos marrons e capacete com asas. Asterix é muito esperto, ágil e destemido; está sempre se aventurando com seu amigo Obelix.

c) O personagem chama-se Ideiafix e é de origem gaulesa. Fisicamente é um cachorro pequeno, branco, com machinhas pretas na ponta do rabo e das orelhas. É o cãozinho de estimação de Obelix e possui uma personalidade muito marcante. Também é um defensor da natureza e fica bravo sempre que vê uma árvore sendo derrubada.

d) O personagem chama-se Panoramix e é de origem gaulesa. Fisicamente já é idoso, tem estatura mediana e é magro. Também possui cabelos brancos, bigode e uma longa barba da mesma cor. Usa um longo traje branco, com cinto verde e uma capa vermelha. Ele é o druida da aldeia, um homem muito sábio e inteligente.

e) O personagem chama-se Abracurcix e é de origem gaulesa. Fisicamente é de altura mediana, barrigudo e ruivo. Seu cabelo é dividido em duas tranças e usa bigode. Veste uma camisa verde, uma calça listrada de azul e preto, capa vermelha. Usa um cinto branco, pelo qual prende sua espada, e capacete com asas. Com uma personalidade corajosa e colérica, é o chefe da aldeia, um velho guerreiro respeitado por todos e temido pelos seus inimigos.

f) O personagem chama-se Chatotorix e é de origem gaulesa. Fisicamente é de estatura mediana; usa calça branca, cinto verde, camisa quadriculada de azul e branco e capa vermelha. É magro, loiro, usa bigode e está sempre carregando sua

lira. O traço mais marcante de sua personalidade é a sua chatice. Ele é o bardo da aldeia. Apesar de ter certeza de seu magnífico desempenho, todos o acham abominável.

g) O personagem chama-se Veteranix e é de origem gaulesa. Fisicamente é velho, baixo; usa calça branca, camisa azul e sempre está com sua bengala de apoio para caminhar. É careca e ostenta uma longa barba e bigodes brancos. Ser rabugento é uma característica marcante da personalidade.

h) A personagem chama-se Bonemine e é de origem gaulesa. Fisicamente é de estatura mediana, loira, cabelos longos e presos em duas tranças. Usa uma saia e uma blusa rosa, com sapatos da mesma cor. Sua personalidade é autoritária, sabe liderar uma tropa se preciso for. É a esposa do chefe da aldeia.

i) O personagem chama-se Cornedurus e é de origem romana. Fisicamente é alto, musculoso e loiro dos cabelos curtos. Usa uma saia verde e está sempre sem camisa. Mesmo sendo bastante confiante, porém fica desmotivado ao conhecer Asterix e Obelix e saber que ele não é tão bom atleta quanto pensava ser.

j) O personagem chama-se Mordicus e é de origem romana. Baixinho e gordinho. Além da roupa romana já descrita, ele usa uma capa vermelha. Seus poucos cabelos são pretos e usa um elmo dourado e verde. Trata-se do autoritário chefe dos romanos que gosta de mostrar sua imponência para os outros.

k) O personagem chama-se Barba Ruiva e sua origem é desconhecida, pois é um pirata. Fisicamente é alto, gordo. Como seu próprio nome sugere, é ruivo. Tem o cabelo dividido em duas tranças; usa barba e bigode. Veste calça preta, camisa verde, cinto branco prendendo sua espada, capacete com chifres, botas e tapa olho. Sua personalidade é diferente do esperado para um destemido pirata, pois, na verdade, ele tem medo dos gauleses.

l) O nome é Albert Uderzo e sua função é ser o desenhista das histórias. Nasceu em 25 de abril de abril de 1927, em Fismes, na França. Desenhava desde pequeno. Foi para o exército e, ao voltar, trabalhou em alguns jornais. Conheceu Goscinny em 1951

e, juntos, em 1959, fizeram a primeira publicação de Asterix em um jornal. Ele morreu em 24 de março de 2020, em Neuilly-sur-Seine, na França.

m) O nome é René Goscinny e sua função era ser o roteirista das histórias. Nasceu em 14 de agosto de 1926, em Paris, na França. Na infância, a família mudou-se para a Argentina e, depois de adulto, mudou-se para Nova Iorque. Alistou-se no exército francês e conseguiu alguns pequenos trabalhos em uma revista humorística. Conheceu Uderzo em 1951 e, juntos, em 1959, fizeram a primeira publicação de Asterix em um jornal. Morreu em 5 de novembro de 1977, em Paris, na França.

n) 39 álbuns de HQ publicados. O primeiro foi lançado em 1961 e o último em 2021.

o) O título do álbum é *Asterix nos Jogos Olímpicos*. Foi lançado em 1968 e tem 48 páginas. A HQ conta a história da participação dos gauleses nos Jogos Olímpicos. Inicialmente eles não poderiam participar por não serem romanos, mas Asterix acha uma solução para o problema. O atleta escolhido para representar os gauleses é Asterix, várias pessoas viajam até Atenas para acompanhar a competição que acontece com alguns contratemplos. Asterix perde a primeira prova que participa, mas depois vence os romanos e traz a vitória para casa.

2) Explique as informações do seu cartão para a turma (oralmente).

3) Monte um mural no pátio da escola com os cartões que vocês preencheram a fim de que as outras turmas também conheçam um pouco sobre a HQ, podendo despertar o interesse de mais pessoas pela leitura.

Comentários finais ao professor: caso a escola não tenha dispositivos eletrônicos suficientes para a realização da pesquisa, os alunos podem realizar a pesquisa no próprio álbum que leram e o professor auxiliar nas informações mais complexas, como as datas de lançamento dos álbuns, por exemplo. Ao realizarem a pesquisa pode ser que os alunos façam novas descobertas, dessa forma, podem ser elaborados mais cartões para os alunos preencherem.

1.4 AULA 8 — DESCOBRINDO COMO OBELIX CAIU NO CALDEIRÃO DO DRUIDA QUANDO ERA PEQUENO (GOSCINNY; UDERZO, 2015B)

Objetivo principal: ampliar os conhecimentos acerca do universo de Asterix e Obelix.

Objetivos secundários: a) conhecer a história de como Obelix caiu no caldeirão do druida; b) elaborar uma receita de poção mágica.

Desdobramentos metodológicos: terá a duração de apenas uma aula. Nela o professor explicará para os alunos como Obelix adquiriu sua força sobre-humana, lendo a história *Como Obelix Caiu no Caldeirão do Druida Quando era Pequeno* (GOSCINNY; UDERZO, 2015b). Depois haverá a realização da atividade proposta.

Antes da leitura

O professor iniciará a aula relembrando oralmente a história de *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a). Também deverá relembrar oralmente a HQ narrada realizando algumas perguntas.

Roteiro de questões para a discussão oral

a) Como os gauleses descobriram as Olimpíadas?

Expectativa de respostas dos alunos: descobriram após Asterix e Obelix encontrarem Cornedurus treinando e tirarem sarro dele. Com isso, Mordicus vai até a aldeia para pedir que os gauleses deixem o atleta treinar sem desencorajá-lo.

b) Qual foi o atleta escolhido para representá-los na competição?

Expectativa de respostas dos alunos: tentaram selecionar o atleta por meio de uma competição na aldeia, mas não deu certo, pois todos haviam tomado a poção do druida, ficando com a mesma força e houve um grande empate. Assim, Asterix foi o escolhido, pois era o mais inteligente entre os gauleses e Obelix também foi selecionado por ter os efeitos da poção permanentes neles, uma vez que caiu no caldeirão de poção quando era pequeno. Entretanto, ao chegarem a Atenas, o uso da poção foi vetado pelos gregos e apenas Asterix pode competir.

c) Como foi a viagem até Atenas?

Expectativa de respostas dos alunos: a viagem até Atenas foi feita de navio, um

“cruzeiro” em que os gauleses eram os tripulantes e deveriam remar até chegar ao destino. Durante a viagem, encontram um navio pirata e decidem abordá-lo, porém é cobrada uma taxa para que isso ocorra.

d) Os gauleses puderam usar a poção? Por quê?

Expectativa de respostas dos alunos: os gauleses não puderam usar a poção, pois o uso de qualquer substância que desse força suplementar aos atletas era proibido sob pena de desqualificação.

e) Quem ganhou a competição entre gauleses e romanos?

Expectativa de respostas dos alunos: os romanos ganharam. Mas, como eles haviam tomado a poção do druida escondido, foram desclassificados. Assim, a vitória ficou com os gauleses.

Depois da leitura

Após relembrem a história, por meio do *Datashow*, o professor deverá apresentar a vinheta 9, localizada na página 7 de *Asterix nos Jogos Olímpicos* (Goscinny e Uderzo, 2015a).

Figura 23 — Vinheta 9



Fonte: Goscinny e Uderzo (2015, p. 7).

Após a leitura da vinheta, o professor deve perguntar “Qual é o motivo de Obelix não ter ganhado a poção igual a seu amigo?”

Expectativa de respostas dos alunos: Obelix não ganhou a poção por ter caído no caldeirão do druida quando era pequeno, assim os efeitos da poção são permanentes nele.

Comentários ao professor: os alunos devem entender o motivo de Obelix não tomar a poção como o restante dos personagens gauleses. A poção é o elemento mágico da HQ e diversos conflitos surgem por causa dela, como, por exemplo, a proibição de seu uso nos Jogos Olímpicos. Com a proibição, Asterix teve que participar sem ela e Obelix foi impedido de competir.

Apresentar no *Datashow* as vinhetas 4, 5 e 6, localizadas na página 16 de *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a).

Figura 24 — Vinheta 4



Fonte: Goscinny e Uderzo (2015, p. 16).

Transcrição

“— Calma! Calma! O comitê olímpico já escolheu os campeões que nos representarão!”

Figura 25 — Vinheta 5



Fonte: Goscinny e Uderzo (2015, p. 16).

Transcrição

“— Asterix, porque é o mais inteligente de todos e porque sem ele não participaríamos dos jogos. Obelix, porque nele os efeitos da poção são permanentes...”

Figura 26 — Vinheta 6



Fonte: Goscinny e Uderzo (2015, p. 16).

Após a leitura da sequência de vinhetas, o professor deve fazer o seguinte questionamento: “Como vocês acham que Obelix caiu no caldeirão do druida quando era pequeno?”

Comentários ao professor: o professor deverá deixar que os alunos levantem hipóteses livremente, discutindo-as com os alunos. O levantamento de hipóteses auxilia o professor no direcionamento da aula. Por meio dele é possível perceber se os alunos assimilaram o que já foi discutido, quais pontos eles possuem mais dificuldade em refletir. Com isso, o professor poderá, além de analisar a criatividade

dos alunos, direcionar as explicações para o assunto em que a construção dos sentidos ainda não está completa.

Após discutir as hipóteses levantadas, o professor lerá toda a história *Como Obelix caiu no caldeirão do druida quando era pequeno* (GOSCINNY; UDERZO, 2015b). A leitura será feita pelo professor, pois fica mais fácil para todos acompanharem e compreenderem. Os alunos visualizarão o livro pelo *Datashow*.

Após a leitura, segue a discussão sobre a história lida, ouvindo a opinião dos alunos sobre ela. Se os alunos não estiverem participando ativamente, o professor pode fazer os seguintes questionamentos.

Roteiro de questões para a discussão oral

a) Como surgiu a amizade entre Asterix e Obelix?

Expectativa de respostas dos alunos: os dois eram vizinhos durante a infância. Obelix sofria bastante *bullying* por parte das outras crianças, mas não sabia se defender. Assim, Asterix começou a defendê-lo e virou seu amigo. Sempre lanchavam juntos na escola.

b) O que vocês acharam da “brincadeira” que fizeram com Obelix, atacando-o como se ele fosse uma tropa romana? Já viveram alguma situação parecida?

Expectativa de respostas dos alunos: resposta pessoal.

Comentários ao professor: neste momento, o professor deve conscientizar os alunos a respeito do *bullying* com os amigos, brincadeiras agressivas e ser empático à fala dos alunos que relatarem alguma experiência nesse sentido.

c) De quem foi a ideia de ir até a cabana do druida? Para que eles foram até lá? Essa atitude foi correta?

Expectativa de respostas dos alunos: a ideia foi de Asterix. Eles foram até lá para que Obelix pudesse tomar um pouco da poção mágica do druida e ficar mais forte e confiante. Dessa forma, os amigos ficariam com medo e não iriam provocá-lo mais. O professor deve chamar a atenção para o fato de que não se deve entrar na residência de outras pessoas sem autorização.

d) Como Obelix caiu no caldeirão do druida?

Expectativa de respostas dos alunos: ele caiu ao tentar se esconder do druida, que havia voltado para casa mais cedo que o esperado.

e) O que aconteceu após ele tomar toda a poção?

Expectativa de respostas dos alunos: ele ganhou força permanente. Deixou de ser medroso e nunca mais os colegas brigaram com ele. Neste momento, o professor deve criar um debate a respeito se a força física é o melhor modo de resolver as situações problemáticas que as pessoas se envolvem. Deve dizer que o diálogo é sempre a melhor opção.

Após o debate sobre a história, o professor deverá ressaltar que somente Panoramix conhece a verdadeira receita da poção e que ele não conta para ninguém. Em seguida, deve perguntar:

“Como é feita uma poção mágica? O que vocês acham que tinham nela?”

Comentários ao professor: o professor deve lembrá-los que receitas mágicas possuem elementos estranhos/diferentes, tais como: pata de aranha, pele de cobra, pelo de gato etc. Também deve chamar a atenção para o modo de preparo. Receitas de poções geralmente são feitas em caldeirões, mexendo por bastante tempo etc.

Atividades propostas: o professor passará a seguinte atividade no quadro para que os alunos copiem e respondam no caderno de atividades:

Criando uma poção mágica de força

Já que somente Panoramix conhece a verdadeira receita da poção mágica e ele não conta para ninguém, como ela é? Que tal brincar de ser druida também? Crie sua própria receita de poção mágica da força. Ela deve ter no mínimo 5 ingredientes e no máximo 10. Lembre-se de que, para ela ser mágica, deve ter pelo menos um elemento mágico/especial. Não se esqueça de respeitar a estrutura do gênero.

Comentários ao professor: o professor deve relembrar alguns pontos importantes com os alunos para a realização da atividade, por exemplo:

a) O gênero receita tem sua estrutura formada por título, ingredientes e modo de preparo.

- b) Em receitas, são usados verbos no imperativo para indicar o que deve ser feito.
- c) Receita mágica deve conter algum elemento mágico nos ingredientes.
- d) Deixe os alunos usarem a criatividade na elaboração da receita, evitando restringir elementos ou indicações de como proceder.

Comentários finais ao professor: esta atividade pretende aproximar o aluno da HQ *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a). Como o estudo da HQ levará várias aulas, os alunos precisam identificar-se com o que estão lendo, criar vínculo com o que foi lido. Isso pode ser um pouco difícil pensando que a história acontece na época do Império Romano, que os nomes usados são bastante diferentes etc. Dessa forma, aproximá-los dos heróis na época quando eram crianças e viviam as mesmas coisas que eles (período escolar,) pode ser uma conexão, para que tal vínculo aconteça. Além disso, a história explica o surgimento da amizade entre os heróis, conta como Obelix adquiriu sua força, explica o que é um druida etc., fatos que ajudarão na construção dos sentidos da HQ estudada.

1.5 AULAS 9 E 10 — CONHECENDO AS CARACTERÍSTICAS DO GÊNERO HQ DE AVENTURA

Objetivo principal: conhecer as principais características do gênero HQ de aventura.

Objetivos secundários: a) reconhecer *Asterix no Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) como um exemplo de narrativa em quadrinhos; b) entender *Asterix no Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) como um exemplo de HQ de aventura.

Desdobramentos metodológicos: são duas aulas que não precisam ser geminadas. Estão divididas em duas etapas, sendo a primeira sobre como *Asterix no Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) é uma narrativa e a segunda sobre como é uma HQ de aventura. Como atividade, os alunos deverão identificar as funções que caracterizam a HQ *Asterix no Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) uma HQ de aventura.

Primeira etapa

O professor deverá iniciar a aula explicando aos alunos que há diversos tipos de textos, havendo textos que descrevem coisas, que dão instruções de como fazer algo, que trazem a opinião de quem escreve e textos que narram acontecimentos.

Em seguida, o professor perguntará aos alunos em qual desses tipos a HQ lida se encaixa, realizando os seguintes questionamentos:

Roteiro de questões para a discussão oral

a) A HQ *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) pode ser considerada um texto descritivo? Ela traz apenas a descrição de algum lugar ou pessoas?

Comentários ao professor: os alunos podem dizer que a HQ descreve personagens e lugares, pois há uma página somente de apresentação dos personagens e algumas descrevendo a cidade de Atenas. Entretanto, o professor deve explicar que esse não é o foco principal da HQ, que se tirasse todo o restante dela e deixasse somente essas descrições não haveria história para ser lida. Deve explicar que os tipos de textos podem se “misturar” (haver descrição no meio de uma narração), mas que é necessário identificar o que predomina na construção do texto. Nessa parte, o

professor não precisa se preocupar em caracterizar todos os tipos de textos, pois esse não é o objetivo da aula. Os alunos precisam saber que a HQ de aventura pertence à narrativa, para depois poderem identificar suas características.

b) A HQ *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) pode ser considerada um texto injuntivo? Ela apenas traz instruções de como realizar algo?

Comentários ao professor: a HQ não traz orientações de como realizar algo ou orientações para alguma coisa. O professor pode explicar que pode até aparecer alguma orientação durante a leitura de um texto narrativo por exemplo. Porém é a predominância que torna um texto injuntivo.

c) A HQ *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) pode ser considerada um texto dissertativo? Ela traz a opinião dos autores sobre um fato, apresentando argumentos para convencer o leitor?

Comentários ao professor: a HQ não mostra opiniões sobre fatos nem tenta apresentar ao leitor um ponto de vista a respeito de algo, a fim de convencê-lo disso. Pode ser que os alunos levantem questionamentos do tipo: “os gregos falam que os gauleses não sabem se comportar, que não possuem modos. Isso não seria uma opinião?” O professor, mais uma vez, deve questioná-los a fim de mostrar que essa não é a ideia dos autores, a HQ não é sobre o comportamento dos gauleses e as regras de etiqueta que eles não seguem, esse não é o foco.

d) A HQ *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) pode ser considerada um texto expositivo? Ela foi feita para explicar algum assunto específico ao leitor?

Comentários ao professor: a HQ não tem esse objetivo, ela não apresenta explicações sobre um determinado assunto, procurando informar o leitor sobre ele. Caso algum aluno questione uma parte específica da história, o professor deve lembrá-lo que esse não é o objetivo do texto.

e) A HQ *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) pode ser considerada um texto narrativo? Ela narra uma sequência de acontecimentos e fatos que aconteceram com um ou mais personagens?

Comentários ao professor: neste momento, espera-se que os alunos percebam que a HQ lida pertence à narrativa. Caso eles não façam essa associação facilmente, o professor pode questionar se o texto lido possui um enredo, personagens, espaço, tempo e narrador. Ao fazer isso, o professor deve lembrar que esses são alguns dos elementos que constituem uma narrativa. Acredita-se que eles já conheçam esse conteúdo, pois é abordado no ano anterior ao que estão. Dessa forma, acredita-se que basta o professor lembrá-los a partir de trechos da HQ.

O professor deverá retomar trechos da HQ para lembrá-los dos elementos da narrativa (a análise da HQ foi realizada detalhadamente no volume I). Todos os fragmentos citados estão contidos no volume I. O professor pode pedir para que os alunos registrem as características da HQ no caderno em relação à construção da HQ.

O enredo diz respeito à ideia principal da narrativa, sendo uma espécie de resumo do que acontecerá. Como será possível observar a seguir, ele é dividido em: introdução, complicação/conflito, clímax e desfecho.

Comentários ao professor: *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) acontece em torno da participação dos gauleses nos Jogos Olímpicos. Ao descobrirem que os romanos participariam da competição, eles também resolvem participar e trazem a vitória para a aldeia. Após diversos acontecimentos, eles conseguem alcançar seu objetivo

Logo na primeira página, o leitor é situado no tempo e lugar (figura 15), ao ser informado que a história acontece na Gália, nos anos 50 a.C. No início da HQ, há uma breve apresentação de alguns personagens (figura 30), o que também ajuda o leitor a conhecer previamente quem vivenciará os acontecimentos narrados posteriormente. Na introdução, mostram-se os romanos comemorando sua participação nos Jogos Olímpicos e treinando para tal, até que os gauleses descobrem sobre os jogos, também decidindo participar.

Comentários ao professor: o professor pode explicar ao aluno que a introdução situa o leitor, preparando-o para o que ocorrerá futuramente. Nela, há a apresentação do lugar, tempo e personagens. Novos lugares e personagens podem ser apresentados

com a evolução da história, porém a introdução deve dar ao leitor elementos básicos para a construção dos sentidos.

A primeira complicação acontece quando Mordicus informa que eles não poderão competir por não serem romanos. Essa complicação logo é resolvida pela mente sagaz de Asterix. Outra complicação ocorre durante a viagem de navio para Grécia: eles cruzam com um navio pirata no caminho que, ao ver que há gauleses na outra embarcação, já se prepara para abandonar o navio. Os gauleses ficam empolgados com a possibilidade de uma boa briga, mas o capitão do navio que estava viajando não os deixa realizar o ataque. Revoltados, os gauleses expulsam a tripulação do navio e seguem viagem sozinhos.

Mais uma complicação acontece quando os romanos denunciam a poção mágica do druida à medida que Asterix é impedido de tomá-la para competir. Sem a poção, Asterix perde a prova da corrida juntamente com os romanos. Os gregos percebem que os gauleses são a grande atração dos jogos e resolvem dar outra oportunidade. Assim, haveria uma nova prova de corrida somente com atletas romanos. Uma nova complicação aparece: os romanos roubam a poção do druida e competem tirando vantagem dos outros atletas.

Comentários ao professor: o professor pode explicar ao aluno que a complicação é o fato que começa a mudar o rumo da história, sendo as dificuldades que os heróis terão que enfrentar.

Acontece após a vitória dos romanos na última corrida, quando o druida revela que a poção foi roubada e prova que os romanos fizeram uso dela para vencerem Asterix. Panoramix havia colocado corante azul na poção. Todos que a tomaram ficaram com a língua dessa cor, não havendo como se defenderem da acusação.

Comentários ao professor: o professor pode explicar ao aluno que o clímax é o momento de maior tensão, mais esperado pelo leitor, o ponto alto da história.

Anteriormente foi mostrado que o enredo acontecia em torno da participação dos gauleses nos Jogos Olímpicos, logo o desfecho deve mostrar qual foi o resultado dessa participação. Isso ocorre após a revelação do druida, pois os gregos nomeiam Asterix como vencedor da corrida, recebendo o louro da vitória. Eles voltam para a sua aldeia e comemoram a vitória sobre os romanos com um farto banquete.

Comentários ao professor: o professor pode explicar ao aluno que o desfecho é a finalização da história, como o fato principal é encerrado.

Segunda etapa

Após apresentar aos alunos alguns elementos que caracterizam a HQ como uma narrativa, é importante que o professor ressalte que narrativa é o tipo do texto, mas que o gênero dele é outro. Para que os alunos compreendam esse ponto, o professor deve explicar que há diversos gêneros pertencentes à narrativa, como o conto, crônica, romance, conto de fadas e a HQ.

O professor deverá explicar que há diversos gêneros das HQ. Para isso, pode utilizar o seguinte texto de apoio, que foi elaborado com base nos conhecimentos construídos no volume I. Pautando-se nos estudos de Ramos (2018, p. 21), as HQ são comparadas com um “grande guarda-chuva”, que abriga os seus semelhantes. Assim, o professor deverá entregar o texto a seguir impresso, para que os alunos cole no caderno e depois discutam sobre ele. Caso não seja possível, o professor pode passar no quadro ou apenas explicar oralmente.

Texto de apoio 1

O GÊNERO HQ DE AVENTURA

As histórias em quadrinhos — as HQ — são um hipergênero que agrupa diversos gêneros, como se fosse um grande guarda-chuva. Ficam agrupados sob esse guarda-chuva diversos outros textos, que são os gêneros que pertencem às HQ. As tiras cômicas, os cartuns, as charges, as HQ de humor, HQ biográfica, HQ de aventura etc.

É como se HQ fosse “a mãe” de todos esses gêneros das HQ. Assim como uma mãe tem vários filhos, um diferente do outro, fazendo todos parte da mesma família, esses gêneros citados são as HQ e fazem parte da família das HQ.

Em uma família de pessoas, os filhos carregam o “sangue” dos pais, têm as mesmas características, a mesma genética, às vezes são até parecidos fisicamente. Na família das HQ, também é assim. Esses gêneros também carregam duas características em comum: a narratividade e a linguagem própria.

Sabendo que há vários gêneros das HQ, *Asterix no Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) pertence à HQ de aventura.

Fonte: a própria pesquisadora.

Em seguida, o professor fará o seguinte questionamento aos alunos: o que torna a HQ *Asterix no Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) uma HQ de aventura?

Comentários ao professor: espera-se que os alunos respondam que há heróis, vilões, e que eles passam por desafios durante a história. Caso não cheguem a essa resposta, o professor deve, a partir das respostas dadas por eles, conduzi-los a ela.

O professor deverá explicar que nem todas as histórias são de aventura, que, para serem classificadas assim, elas devem apresentar algumas características. As características apresentadas a seguir estão detalhadas no volume I, apoiadas nos estudos de Viana (2004) e Propp (2001). Para tal explicação, o professor poderá usar o texto a seguir para entregar aos alunos ou passar no quadro. Esses textos de apoio tratam do mesmo assunto. Dessa forma, podem ser apresentados ao aluno em uma única folha. Aqui ele está dividido em trechos para facilitar o entendimento do professor em relação aos acontecimentos da aula.

Texto de apoio 2

O GÊNERO HQ DE AVENTURA

Todos os gêneros possuem suas próprias características e com a HQ de aventura também é assim. Elas podem ser engraçadas, mas o foco delas são os desafios enfrentados pelos personagens. Na aventura, sempre está acontecendo algo com os personagens, não há monotonia.

Pode haver aventuras com heróis com superpoderes ou heróis sem poderes, pessoas normais passando pelos desafios. Há algumas características básicas na aventura, que são: a oposição entre o bem e o mal; o herói como um ser muito importante sem o qual os desafios não poderiam ser superados. Nas HQ, o bem sempre vence o mal, o que torna o herói um ser especial, que livra alguém de alguma situação ou que traz uma vitória ao seu povo.

Além disso, há alguns fatores que sempre aparecem compondo as HQ de aventura, fatores que auxiliam no desenrolar da história. Na HQ *Asterix no Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), os fatores presentes são:

- a) alguém sai de casa;
- b) o herói é proibido de algo;
- c) o herói burla a proibição;
- d) o inimigo procura obter alguma informação;
- e) o inimigo consegue a informação desejada;
- f) o herói é submetido a uma prova;
- g) o herói vai ou é levado até onde está seu objeto de desejo;
- h) o herói sofre perseguição;
- i) o herói tem que enfrentar uma difícil tarefa;
- j) o herói consegue realizar a tarefa;
- k) o inimigo é desvendado;
- l) o inimigo é castigado;
- m) o herói se casa, sobe ao trono ou é reverenciado;
- n) regresso do herói.

É importante lembrar que são alguns dos fatores que constroem uma aventura, porém há outros. Cada aventura é única. Cada texto é construído de um jeito. Assim, só aparece nele os necessários para aquele enredo.

Fonte: a própria pesquisadora.

Comentários ao professor: o professor deve ir comentando cada tópico com o aluno, mas sem relacionar com a HQ, pois isso será feito na atividade proposta. A seguir, algumas explicações que podem ser necessárias.

a) Geralmente a história começa de forma tranquila e a saída de alguém desencadeia os fatos. Essa saída não se refere a apenas a sair de casa, abandonar o local onde

vive e ir viver em outro, e sim a sair do local de convívio cotidiano por um período, mesmo que curto.

c) Mesmo sendo impedido de algo, ele encontra um meio de fazer. Esse impedimento pode ser colocado por algum personagem ou pode ser alguma situação que o impede.

f) Essa prova a qual o herói é submetido não é necessariamente uma prova física, pode ser algum desafio que tenha que superar.

g) Seu objeto de desejo é o objetivo a ser cumprido. Ele pode estar indo ao encontro de sua amada, em busca de um objeto perdido, perseguindo algum vilão etc.

h) A perseguição sofrida não precisa ser alguém atrás dele fisicamente, pode ser alguém prejudicando a sua busca pelo objeto de desejo, alguém dificultando sua busca.

m) O herói é reconhecido pelo seu feito, consegue alcançar seu objetivo inicial.

n) Regresso do herói.

Atividades propostas: os alunos receberão uma atividade para fazer. Trata-se de um quadro a ser colado no caderno e preenchido com o auxílio do professor. Caso não seja possível imprimir, o professor pode passar as atividades no quadro em formato de tópicos para responderem ou ainda coletivamente elaborar um cartaz com as informações dadas pelos alunos oralmente. Para a realização da atividade, é indicado que os trios de leitura sejam refeitos, pois os alunos precisarão retomar a HQ.

1) Agora que você já sabe o que é uma HQ de aventura, vamos identificar em *Asterix no Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO,2015a) os elementos principais que a caracterizam assim. Identifique na HQ e preencha o quadro com os momentos em que:

ELEMENTOS CARACTERIZADORES	ACONTECIMENTOS DA HQ
a) Alguém sai de casa.	
b) Há uma proibição ao herói.	
c) Alguém vence a proibição.	
d) O inimigo busca informações.	
e) O inimigo consegue a informação.	
f) O herói passa por uma prova.	

g) O herói busca seu objeto de desejo.	
h) O herói é perseguido.	
i) Há o enfrentamento de uma tarefa difícil.	
j) Há a realização da tarefa.	
k) O inimigo é desvendado, desmascarado.	
l) O inimigo recebe o castigo.	
m) Há o reconhecimento do herói.	
n) Regresso do herói.	

Expectativa de resposta dos alunos:

ELEMENTOS CARACTERIZADORES	ACONTECIMENTOS DA HQ
a) Alguém sai de casa.	A situação inicial da aldeia é de paz e calma, sem nenhum grande acontecimento ocorrendo. Pessoas trabalhando, outros fazendo a sesta... até que Veteranix, que havia saído para colher cogumelos, ouviu a agitação em Aquarium (GOSCINNY; UDERZO, 2015, p. 5).
b) Há uma proibição ao herói.	Após alguns acontecimentos, os gauleses descobriram sobre os Jogos Olímpicos e decidiram participar. Porém, eles foram informados de que apenas os romanos poderiam competir, tendo, assim, sua participação vetada (GOSCINNY; UDERZO, 2015, p. 11).
c) Alguém vence a proibição.	Em uma conversa entre Asterix, Obelix, Abracurcix e Veteranix, eles chegaram à conclusão de que tinham o direito de competir, pois eram romanos, já que Júlio César havia conquistado a Gália (GOSCINNY; UDERZO, 2015, p. 12).
d) O inimigo busca informações.	Mordicus, suspeitando que os gauleses estivessem aprontando algo, foi espionar a aldeia a fim de descobrir se estavam tramando algo.
e) O inimigo consegue a informação.	Ao descobrir que eles participariam dos jogos, ele retornou, cabisbaixo, para Aquarium, parecendo já ter aceitado a derrota (GOSCINNY; UDERZO, 2015, p. 14).
f) O herói passa por uma prova.	Para decidir qual o atleta representaria os gauleses nos jogos, Abracurcix decidiu realizar uma competição. Depois de muita confusão, os escolhidos foram Asterix, pela sua inteligência, e Obelix, pela sua força (GOSCINNY; UDERZO, 2015, p. 16).
g) O herói busca seu objeto de desejo.	Em seguida, os gauleses arrumaram suas malas para partir para Olímpia (GOSCINNY; UDERZO, 2015, p. 17).

h) O herói é perseguido.	Após chegarem a Olímpia, os gregos tomaram conhecimento da poção mágica e proibiram que a usassem durante a competição (GOSCINNY; UDERZO, 2015, p. 34).
i) Há o enfrentamento de uma tarefa difícil.	Dessa forma, Obelix não participou por ter caído no caldeirão da poção quando era pequeno. Competir dessa forma não seria honesto. Asterix decide participar mesmo sem tomar a poção, sendo duramente treinado por Panoramic e Obelix (GOSCINNY; UDERZO, 2015, p. 35).
j) Há a realização da tarefa.	Aconteceu a prova em que Asterix competiria (GOSCINNY; UDERZO, 2015, p. 39).
k) O inimigo é desvendado, desmascarado.	Apesar de estar vencendo, houve uma reviravolta, desencadeando a derrota. Após essa derrota, eles descobriram que os romanos venceram trapaceando, pois tomaram a poção escondidos (GOSCINNY; UDERZO, 2015, p. 47).
l) O inimigo recebe um castigo.	Os romanos foram desclassificados à medida que a vitória foi dada a Asterix (GOSCINNY; UDERZO, 2015, p. 48).
m) Há o reconhecimento do herói.	Ele subiu ao pódio e foi aclamado (GOSCINNY; UDERZO, 2015, p. 48).
n) Regresso do herói.	Após subir ao pódio, eles retornaram tranquilamente para casa no navio pirata (GOSCINNY; UDERZO, 2015, p. 48).

Comentários finais ao professor: é importante que o professor mostre para os alunos que a HQ lida é uma HQ de aventura. Para isso, ele não precisa detalhar todos os pontos, pois isso será feito na atividade. Entretanto, deve comentar que os gauleses têm sua trajetória com diversos percalços para serem superados: a proibição de participarem da competição; Asterix sendo impedido de tomar a poção do druida; Obelix não podendo participar da competição por ter caído no caldeirão do druida quando era pequeno; o roubo da poção, dando privilégios aos seus oponentes etc. Com eles, os principais acontecimentos ocorrem na HQ, pois sempre são os mais afetados. Os romanos, por sua vez, são os causadores de todos esses problemas, os vilões, os antagonistas: eles dizem que os gauleses não poderiam participar da competição por não serem romanos, contam aos gregos sobre a poção, roubam a poção para usá-la em benefício próprio etc. Essa oposição entre o “bem” e o “mal” é o que fomenta o desenrolar da história, trazendo Asterix e Obelix como os personagens principais.

Como já mencionado anteriormente, durante o trabalho com a HQ, os elementos gráficos que compõem a linguagem dos quadrinhos devem ser explorados. Além disso, a construção do humor também precisa ser abordada. Alunos de 5º ano já devem compreender como o humor é construído, mas cabe ao professor relembrá-

los sobre a quebra de expectativa, mostrando que essa quebra poderá ser percebida por meio da linguagem dos quadrinhos.

1.6 AULAS 11 E 12 — A CENA NARRATIVA: ESPAÇO E TEMPO

Objetivo principal: compreender o tempo e o espaço em que a narrativa acontece.

Objetivos secundários: a) compreender a conquista da Gália pelos romanos; b) entender como foi a resistência gaulesa; c) conhecer as características do povo gaulês.

Desdobramentos metodológicos: as duas aulas preferencialmente devem ser geminadas para que o assunto não tenha quebra na linha de pensamento. São apresentados o espaço e o tempo da cena narrativa, com informações sobre o Império Romano, a conquista da Gália e os gauleses. Para apoio teórico, o professor fará a proposição de um texto de apoio e de atividades baseadas nos conhecimentos construídos durante as aulas e a análise de vinhetas da HQ. Dessa forma, é importante que, durante a explicação, o professor chame a atenção dos alunos para os detalhes das figuras.

Após compreender que a HQ *Asterix no Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) é uma narrativa, é necessário que os alunos conheçam um pouco mais sobre a cena narrativa, sobre os cenários, os elementos que o constituem e o tempo histórico em que a história ocorre. Para isso, deverá ser solicitado que os alunos formem os trios de costume, pois posteriormente entregará a HQ para eles analisarem os fragmentos.

Em seguida, o professor realizará algumas questões oralmente para despertar o interesse dos alunos sobre o assunto.

Roteiro de questões para a discussão oral

a) Onde os gauleses moram? E os romanos?

Expectativa de resposta dos alunos: os alunos possivelmente responderão que os gauleses moram em uma aldeia e que os romanos moram em Roma. O professor deve estimular a participação perguntando como eram esses lugares.

b) Em que época a história foi narrada?

Expectativa de resposta dos alunos: provavelmente responderão que foi há muito tempo, mas não saberão especificar. Talvez digam que foi durante o Império Romano.

c) Quais são os elementos que fazem vocês pensarem que essa história ocorreu nesse período?

Expectativa de resposta dos alunos: provavelmente dirão que as roupas usadas pelos personagens, a viagem de navio, as expressões linguísticas usadas, os esportes da competição etc.

3) O professor deverá entregar a HQ *Asterix no Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO,2015a) para os trios, pedir para que abram na página 3 e analisar o mapa oralmente com os alunos. A imagem do mapa também pode ser apresentada no *Datashow*.



Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 3)

Comentários ao professor: o professor deve chamar atenção dos alunos para o nome do local (Gália) e para a época (50 a.C.). Após isso, deverá pedir para que os alunos observem a lupa e veja a posição da aldeia no mapa, eles perceberão que ela está cercada.

O professor deverá explicar o motivo desse cerco ao redor da aldeia. Para isso, pode utilizar o seguinte texto de apoio, elaborado a partir da pesquisa realizada no volume I, por sua vez pautada nos estudos de Funari (2002), Silva (2012) e Somoai (2016) sobre a ocupação da Gália pelo Império Romano. Para que os alunos compreendam esse momento histórico, o professor deverá entregar o texto a

seguir impresso, para que os alunos cole no caderno e depois discutam sobre ele. Caso não seja possível, o professor pode passar no quadro ou explicar oralmente.

Texto de apoio 3

O IMPÉRIO ROMANO E A DOMINAÇÃO DA GÁLIA

A aventura contada *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) aconteceu há muitos anos, mais precisamente no ano 50 antes de Cristo. Os romanos, liderados por César, estavam em pleno momento de expansão, vencendo batalhas e ganhando territórios. O Império de César era enorme e muitos adversários já se entregavam antes mesmo de lutarem, pois temiam o que poderia acontecer caso se opusessem ao exército romano.

Os planos de César estavam dando certo até entrar no território da Gália, pois lá encontrou uma forte resistência. Os romanos eram fortemente armados com escudos e lanças, entendiam de táticas de guerra e montavam acampamentos bastante protegidos. Nos acampamentos, havia enfermarias, cozinhas, saunas, fábricas de armas etc. Também em seu exército, havia engenheiros, médicos e todo o apoio de que precisavam. Isso mostra o quanto os gauleses eram bons de briga, pois, mesmo contra um exército como o de César, eles conseguiram resistir por bastante tempo.

Fonte: a própria pesquisadora.

O professor deverá pedir aos alunos que abram a HQ *Asterix no Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) na página 9, vinheta 9. Nela, será possível observar um pouco da estrutura do acampamento dos romanos. A imagem também pode ser apresentada pelo *Datashow*.

Figura 28 — Acampamento dos romanos



Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 9).

Comentários ao professor: o professor deve chamar a atenção dos alunos para a organização do local, mostrando que há diversas tendas para os soldados ficarem acomodados, o ambiente limpo, as lanças e escudos dos soldados etc.

O professor deverá pedir que os alunos abram a HQ *Asterix no Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) na página 5, vinheta 2. Nela será possível observar a proteção que os romanos faziam ao redor do acampamento deles. A imagem também pode ser apresentada pelo *Datashow*.

Figura 29 — Acampamento dos romanos 1



Fonte: Goscinny e Uderzo (2015, p. 5).

Comentários ao professor: é importante mostrar que há varias tendas dentro do acampamento e que há torres de guardas cuidando dos arredores e protegendo o local de invasões.

O professor deve seguir com a explicação sobre o Império Romano, com a continuação do texto de apoio. Assim como na aula anterior, o texto está fragmentado no planejamento para facilitar o entendimento do professor em relação ao andamento da aula, mas pode ser apresentado ao aluno como um texto único.

Texto de apoio 4

O IMPÉRIO ROMANO E A DOMINAÇÃO DA GÁLIA

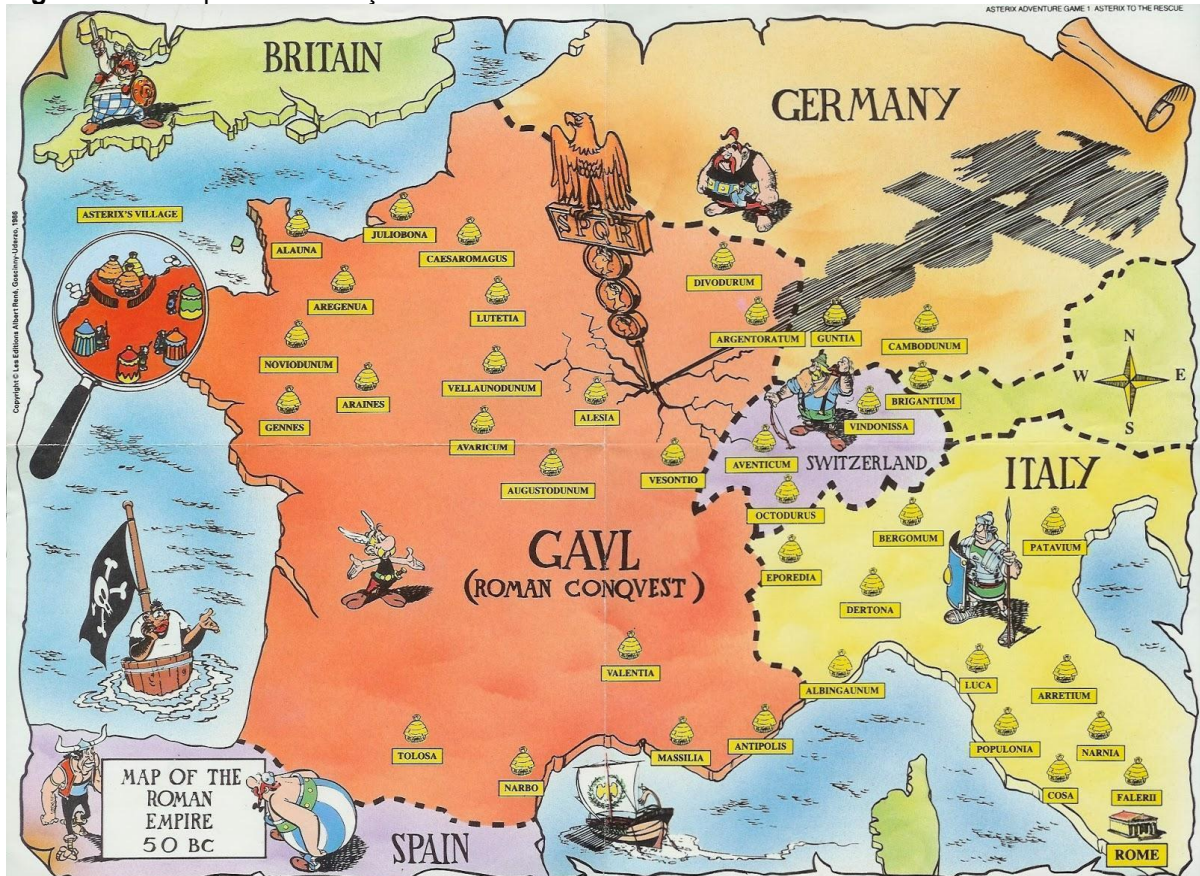
A invasão da Gália teve início por volta do ano de 50 a.C., mesmo período quando a história narrada na HQ acontece. Ou seja, o momento retratado é o período em que os romanos ainda estavam tentando dominar toda essa região. Na história real do Império Romano, a Gália foi conquistada, porém na HQ os acontecimentos não são dessa época. Toda essa região estava sendo conquistada, apenas uma pequena parte ainda seguia lutando para manter seu território. Na HQ lida, essa pequena parte é representada pela aldeia em que Asterix e Obelix vivem.

Fonte: a própria pesquisadora.

O professor deverá apresentar no *Datashow* o mapa da dominação romana aos alunos e explicar que o exército romano havia dominado toda a região,

mas que a pequena aldeia dos gauleses continuava resistindo. Aqui o professor não deve entrar em detalhes de como aconteceu a tomada da aldeia, pois isso será feito posteriormente.

Figura 30 — Mapa da dominação romana



Fonte: GUSMAN, Sidney. Publicação em: 25 maio 2015. Disponível em: <http://universohq.com/materias/uma-viagem-por-cidades-de-papel-e-celulose/>. Acesso em: 14 fev. 2021.

Comentários ao professor: o símbolo da águia no centro do mapa representa o domínio do Império Romano no local. No canto superior esquerdo do mapa, há a aldeia gaulesa em que o Asterix e Obelix moram, já cercada pelos campos fortificados romanos.

O professor deverá pedir aos alunos que abram a HQ *Asterix no Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) na página 5, vinheta 1. Nela, será possível observar a aldeia onde os gauleses moravam. A imagem também pode ser apresentada pelo *Datashow*.

Figura 31 — Aldeia gaulesa



Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 5).

Transcrição

“A calma reina na pequena aldeia gaulesa nesse fim de primavera. Enquanto Obelix e seu aprendiz Ideiafix entregam menires, Asterix toma Sol diante de sua cabana... É hora da sesta, da preguiça. Ah, sim, por Tutatis, a calma é grande na pequena aldeia gaulesa...”

Comentários ao professor: é importante que o professor chame a atenção dos alunos para as diferenças entre o acampamento dos romanos e a aldeia. O acampamento é formado por tendas, pois os romanos estão naquele local de passagem, pois, assim que conquistam um território, vão em busca de outro lugar para dominar. Já a aldeia dos gauleses é formada por casas. Não é uma moradia temporária, pois eles realmente moram no local. Como ele estava sendo invadido, os gauleses fizeram uma cerca em volta para se proteger.

O professor deve seguir com a explicação, continuando o texto de apoio. É importante ressaltar que, durante a leitura e explicação do texto, sempre que um aluno tiver algum questionamento, o professor deve parar para explicar. Entretanto, essa fragmentação do texto no planejamento já foi estruturada pensando nos momentos que poderiam surgir mais dúvidas.

Texto de apoio 5

O IMPÉRIO ROMANO E A DOMINAÇÃO DA GÁLIA

Durante a leitura da HQ *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), em diversos momentos é possível perceber que os outros povos criticavam o comportamento dos gauleses, chamando-os de bárbaros e sem modos. Na história real, os gauleses também não eram bem vistos.

Eles eram conhecidos como pessoas que bebiam bastante, não eram confiáveis e faziam qualquer coisa por dinheiro. Eram considerados bons em batalha, mas se percebiam que podiam ser derrotados, abandonavam a luta. A aparência física deles também chamava bastante atenção, pois eram, em sua maioria, altos, fortes, saudáveis, geralmente com cabelos longos, barba e bigode.

Fonte: a própria pesquisadora.

Usando o *Datashow*, o professor deverá apresentar aos alunos a imagem de Vercingetórix. Ele foi o líder da resistência gaulesa contra os romanos.

Figura 32 — Estátua de Vercingetórix



Fonte: BEZERRA, Eudes. Publicado em: 31 jul. 2013. Disponível em: <https://incrivelhistoria.com.br/alesia-cesar-conquista-galia/>. Acesso em: 14 fev. 2021.

Comentários ao professor: o professor deve chamar atenção para a aparência física dele, mostrando aos alunos que, assim como todos os gauleses que aparecem na HQ lida, Vercingetórix tem cabelo mais longo e bigode. Usa saia, assim como alguns gauleses, carrega sua espada na cintura etc. Também é importante observar que Asterix e Obelix não são tão parecidos com ele, pois um é baixinho e o outro gordão. É importante frisar que há heróis de vários tipos.

O professor deve seguir com a explicação com a continuação do texto de apoio.

Texto de apoio 6

O IMPÉRIO ROMANO E A DOMINAÇÃO DA GÁLIA

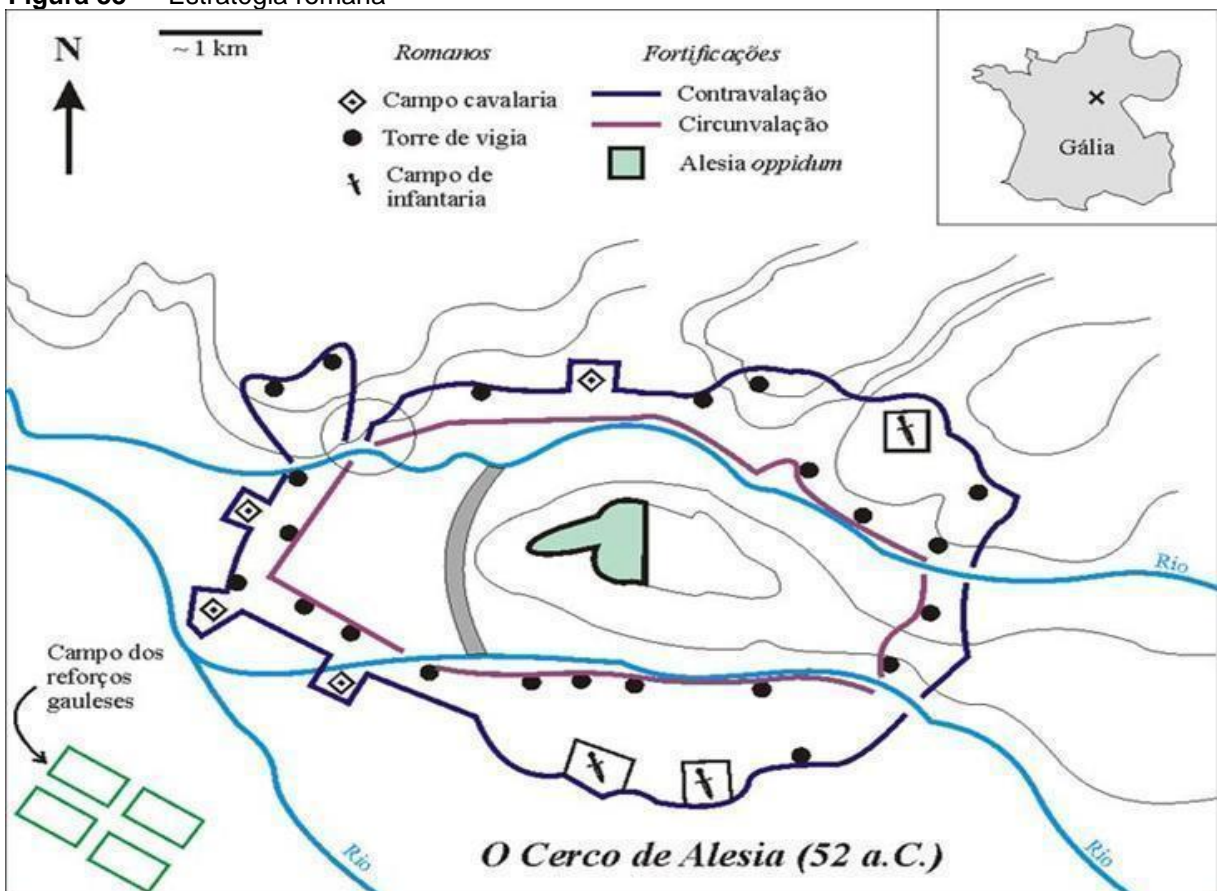
Vercingetórix é o chefe dos gauleses na resistência aos romanos. Ele sabia que o exército romano era muito maior que o seu. Por isso, precisava de uma estratégia para vencer seus oponentes. A estratégia adotada por ele foi queimar as plantações vizinhas à aldeia, queimar os silos e destruir as vilas. Dessa forma, os romanos não teriam como se manter próximo à região. Além disso, cercou a vila com cerca de madeira para que ninguém entrasse. Seu plano poderia ter dado certo, mas não teve adesão dos gauleses.

Os romanos, sabendo que a estratégia dele estava enfraquecida, usaram isso a seu favor. Os mantimentos dos gauleses foram saqueados. Como eles haviam destruído tudo que havia ao redor da aldeia, não tinham onde buscar mantimentos. O exército de César, que era bom em estratégias, fez um ótimo plano de dominação. Eles cercaram a aldeia com madeira, isolando-a. Depois, deixaram uma área para o exército romano se acomodar e fizeram outra cerca de madeira para que ninguém os atacassem. Não havendo como conseguir alimentos, Vercingetórix teve que se entregar para os romanos.

Fonte: a própria pesquisadora.

O professor deve apresentar, por meio do *Datashow*, a figura da estratégia usada pelos romanos a fim de auxiliar na construção dos sentidos pelos alunos.

Figura 33 — Estratégia romana



Fonte: BEZERRA, Eudes. Publicado em: 31 jul. 2013. Disponível em: <https://incrivelhistoria.com.br/alesia-cesar-conquista-galia/>. Acesso em: 14 fev. 2021.

Comentários ao professor: a região em azul claro no centro é a aldeia. A linha roxa é a primeira cerca colocada pelos romanos a fim de isolar os gauleses. Os pontos pretos são o exército romano, que estava posicionado pronto para atacar caso algum gaulês tentasse ultrapassar a cerca. A linha azul escura era a segunda linha de proteção, ela servia para proteger os romanos de possíveis ataques. Essa estratégia fez os gauleses se renderem, pois, se insistissem em ficar na aldeia, iriam morrer de fome.

O professor deve ressaltar que tudo isso aconteceu na vida real, mas que, na HQ *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), a história acontece enquanto os gauleses estavam resistindo à invasão. Os personagens não vivenciaram esse desfecho. Além da aldeia gaulesa e do acampamento romano, outros dois cenários aparecem na HQ: Atenas e o navio. O professor deve explicar aos alunos como era essa cidade, a vida na cidade e como era o navio. Para isso, pode seguir a explicação baseada na continuação do texto de apoio.

Texto de apoio 7

O IMPÉRIO ROMANO E A DOMINAÇÃO DA GÁLIA

Além da aldeia gaulesa e do acampamento romano já apresentados, há outros dois cenários presentes na HQ, compondo o espaço em que a história é narrada: Atenas e o navio. Atenas é uma cidade elegante, com belíssimas construções e grandes monumentos. A cidade é cheia de colunas, escadarias etc., uma arquitetura bem diferente da encontrada na aldeia gaulesa em que as casas eram simples, feitas de pedra e coberta de palha. Os gregos eram vistos como elegantes e muito educados.

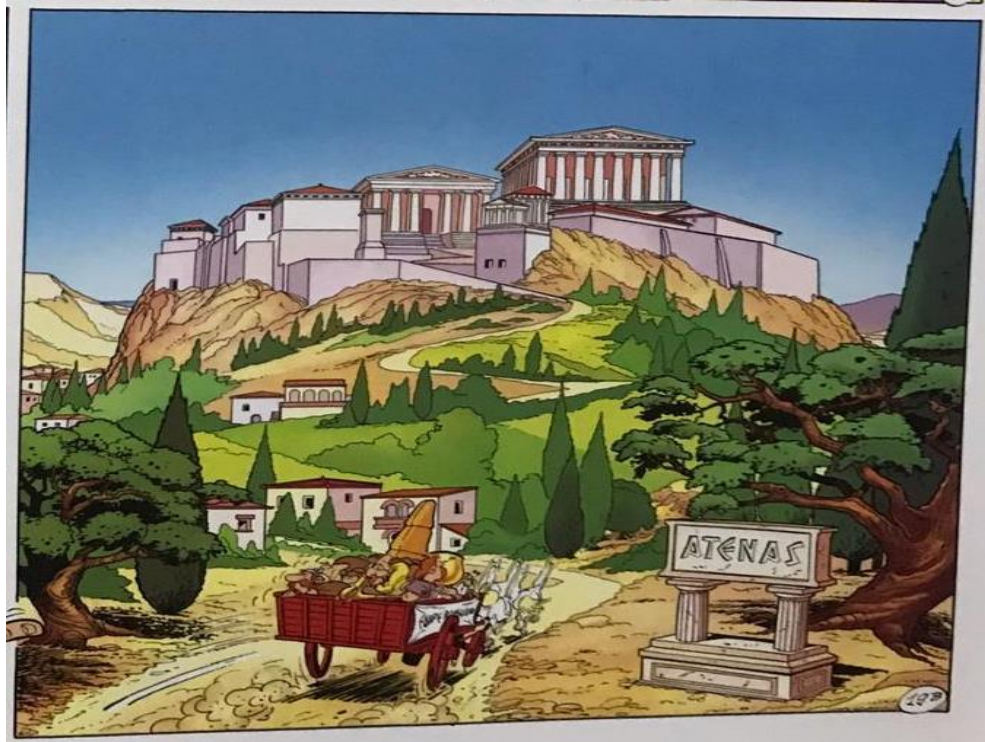
Já o navio pirata não apresenta o mesmo luxo da Acrópole. Ele é grande e de madeira. Os bancos são pedaços de tábuas nas quais os gauleses se sentavam para remar até seu destino, não havendo muito conforto para a tripulação.

Dessa forma, *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) apresenta quatro cenários, compondo o espaço da HQ: a aldeia gaulesa, o acampamento romano, o navio e Atenas.

Fonte: a própria pesquisadora.

O professor deve apresentar aos alunos as imagens a seguir para ajudar na construção dos sentidos referente a Atenas e ao navio. Deve pedir para que os alunos abram a HQ *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) na página 23, vinheta 7. Nela será possível observar a magnitude da Acrópole vista de longe. Em seguida, os alunos devem observar, na página 28, vinhetas de 1 a 6, o interior da cidade grega. Para finalizar, na página 19, vinheta 6, os alunos devem observar o navio e, na página 21, vinheta 3, como os tripulantes eram acomodados.

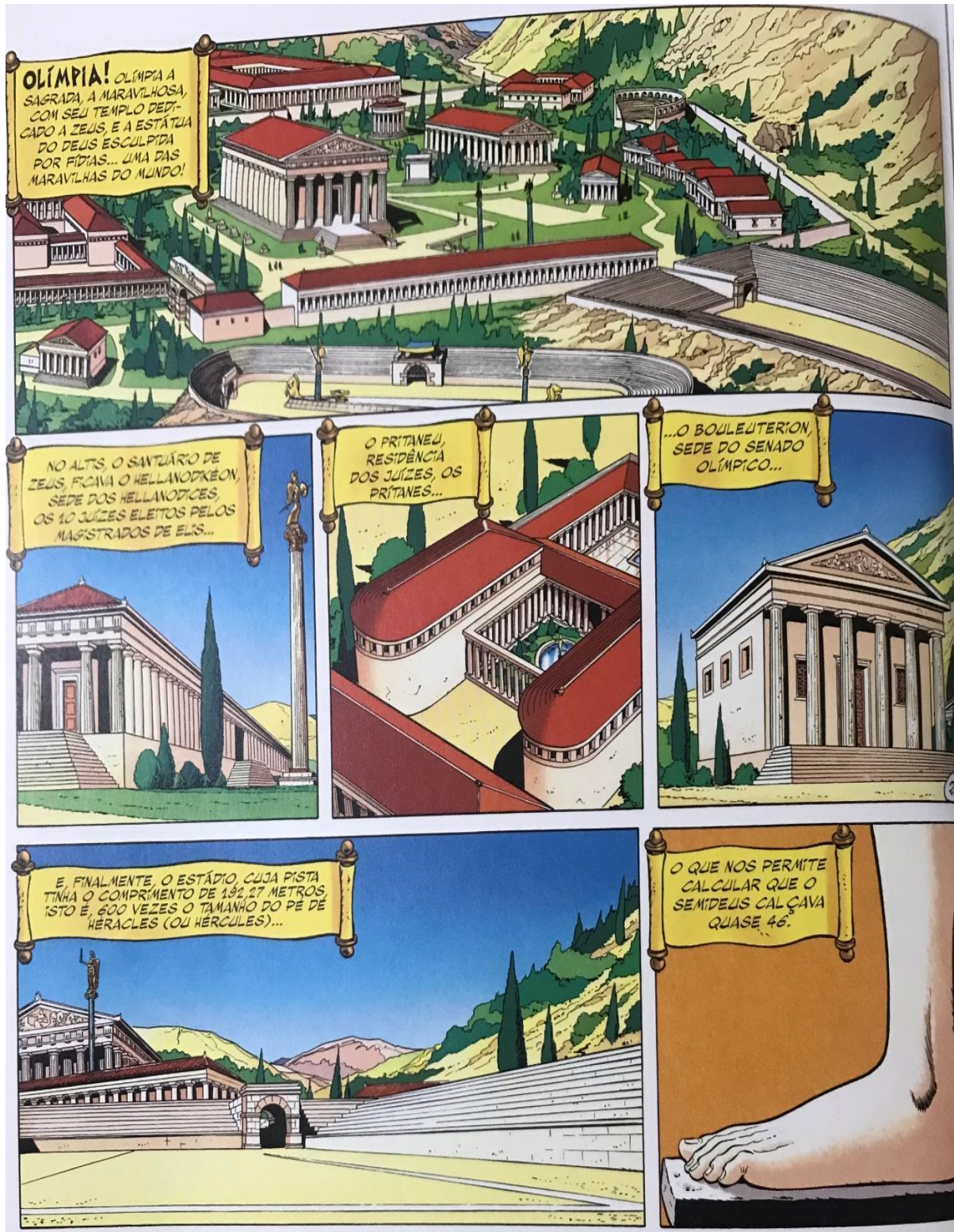
Figura 34 — Acrópole vista de longe



Fonte: Gosciny e Uderzo (2015a, p. 23).

Comentários ao professor: chamar atenção dos alunos para a grandiosidade da cidade, as colunas, escadas, monumentos altos etc. A Acrópole fica localizada em um local alto de Atenas, tinha essa posição estratégica pela qual se permitia observar tudo ao redor, evitando ataques surpresas.

Figura 35 — Interior de Atenas



Fonte: Gosciny e Uderzo (2015a, p. 28).

Comentários ao professor: explicar aos alunos que esses eram as principais construções de Atenas e que muitas delas ainda existem.

Figura 36 — Navio



Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 19)

Comentários ao professor: deve explicar que, naquela época, as viagens eram longas e feitas em navios, que havia navios mais luxuosos, mas que não era o caso desse.

Figura 37 — Interior do navio



Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 19)

Comentários ao professor: Explicar que os próprios gauleses tiveram que remar para chegar ao seu destino, como é possível perceber na imagem. Ou seja, não foi uma viagem confortável.

Atividades propostas

1) A partir das imagens a seguir e dos conhecimentos construídos nessa aula, explique sobre a época e o lugar que a história ocorreu.

a) Sobre a aldeia gaulesa:

Figura 38 — Aldeia gaulesa 1



Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 18)

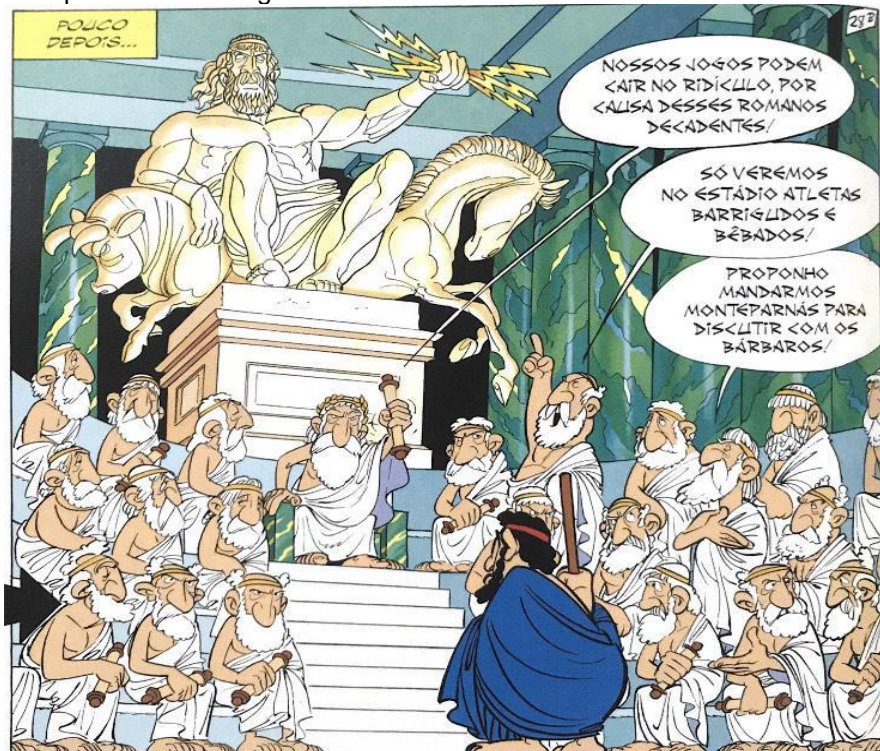
Transcrição

“Dia da partida para Olímpia, para a glória olímpica.”

Expectativa de resposta dos alunos: a aldeia gaulesa era onde os heróis moravam. Nela havia casas feitas de pedras e cobertas com palha ou madeira. Foi feita uma cerca de madeira ao seu redor para impedir os ataques dos romanos que queriam o território para eles.

b) Sobre o comportamento dos gauleses:

Figura 39 — Comportamento dos gauleses



Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 32)

Expectativa de resposta dos alunos: os gauleses tinham fama de ser desordeiros. Eles não respeitavam regras, bebiam bastante e gostavam de brigar. Eram malvistas pela

sociedade em geral. Na HQ, Asterix é baixinho e Obelix é barrigudo. Porém, na realidade, os gauleses também eram famosos pelo porte físico atlético, pois eram robustos, altos e fortes.

c) Sobre o acampamento romano:

Figura 40 — Acampamento dos romanos 2

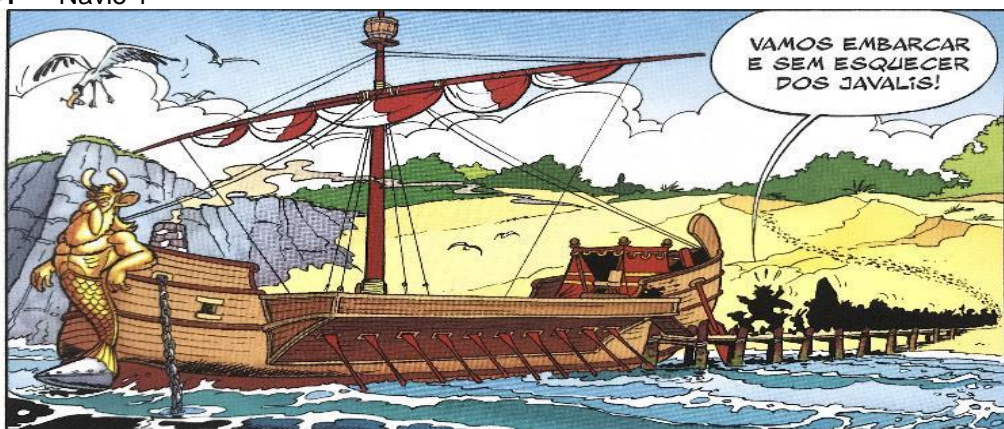


Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 12)

Expectativa de resposta dos alunos: o acampamento dos romanos, apesar de ser formado por tendas, era bastante organizado. As tendas eram bem estruturadas e confortáveis. O local era protegido por uma cerca de madeira. Havia torres de vigilância e soldados cuidando da redondeza a fim de proteger o local de invasões inimigas.

d) Sobre o navio:

Figura 41 — Navio 1



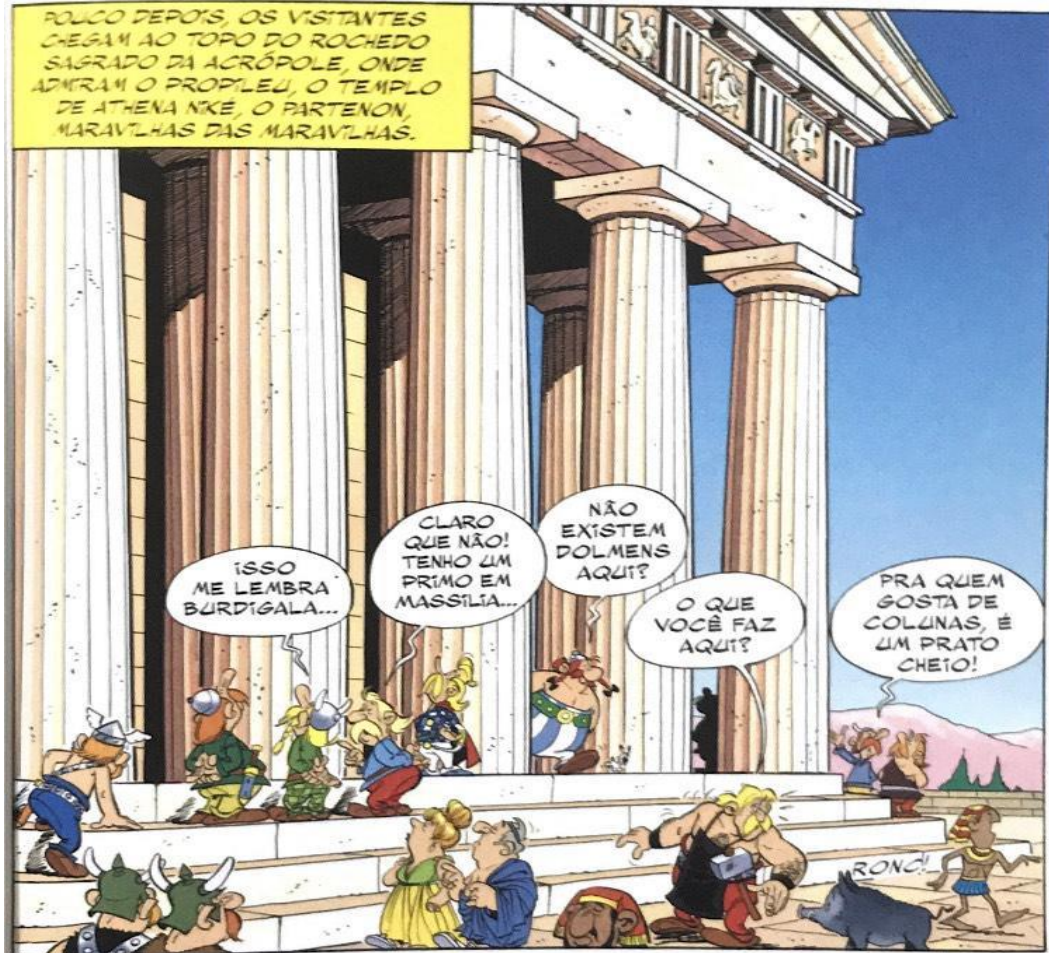
Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 18)

Expectativa de resposta dos alunos: o navio era grande e de madeira. Havia várias tábuas de madeiras para os tripulantes se sentarem e remarem. Os gauleses acharam

que seria uma viagem de cruzeiro, relaxante, mas se depararam com trabalho braçal, pois tiveram que remar até o seu destino.

e) Sobre Atenas:

Figura 42 — Acrópole vista de longe 1



Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 25)

Expectativa de resposta dos alunos: Atenas é uma cidade elegante e de belíssimas construções. Os monumentos são imponentes, com grandes colunas e escadarias. As pessoas são educadas e prezam pela moral e bons costumes.

Comentários finais ao professor: a HQ *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) traz expressões linguísticas e comportamentos diferentes do que estamos acostumados. Compreender o momento e o local em que essa história acontece é primordial para a construção dos sentidos e nessa aula os alunos irão aproximar-se desses dois elementos. Só é possível construir os sentidos adequadamente se o aluno conseguir identificar esses conceitos na HQ. Nessa etapa,

aulas interdisciplinares com a disciplina de História e Geografia podem ser vantajosas, pois os conteúdos podem ser aprofundados e, assim, agregar à construção dos sentidos.

1.7 AULAS 13 E 14 — COMPOSIÇÃO DOS PERSONAGENS

Objetivo principal: conhecer os principais elementos que participam da construção dos personagens.

Objetivos secundários: a) compreender que a combinação dos elementos do rosto (olhos, boca e sobrancelha) pode resultar em diversas expressões faciais que trazem expressividade ao personagem e colaboram diretamente na construção dos sentidos do texto; b) conhecer as principais classificações dos personagens (principal/secundário, protagonista/antagonista etc.).

Desdobramentos metodológicos: as aulas não precisam ser geminadas e estão divididas em seis etapas. Os alunos compreenderão as funções que o personagem pode ter, os principais recursos que compõem um personagem e como a expressividade dele colabora na construção dos sentidos da história.

Primeira e segunda etapas

O professor deverá iniciar a aula solicitando que os alunos formem os trios de costume e entregando as HQ para eles. Em seguida, iniciará uma discussão sobre os personagens que aparecem na HQ *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), lembrando quais são os que mais aparecem durante a história. Isso pode ser feito por meio dos seguintes questionamentos:

Roteiro de questões para a discussão oral

a) Qual é o seu personagem favorito na HQ?

Comentários ao professor: várias respostas surgirão. O professor deve ouvir as respostas dos alunos. Para não tomar muito tempo da aula, sugere-se que, quando um personagem for citado, o professor pergunte a todos quem mais tem ele como preferido.

b) Qual é o personagem que você considera mais inteligente?

Comentários ao professor: a resposta dos alunos é livre, afinal, é uma pergunta pessoal. Entretanto, o professor deve lembrá-los que uma das características de Asterix é essa, ele foi escolhido para representar os gauleses nos Jogos Olímpicos justamente por isso. Isso pode ser mostrado observando a página 16.

c) Qual é o personagem que você considera mais engraçado?

Expectativa de resposta dos alunos: possivelmente dirão que é Obelix, pois ele tende a demorar um pouco mais a compreender os acontecimentos ao seu redor e tem diversas atitudes que quebram a expectativa do leitor, ocasionando o humor.

Comentários ao professor: o professor pode ressaltar isso pedindo aos alunos que observem as páginas 6 e 11 da HQ, em que Obelix insiste em falar de sopa de cogumelos mesmo isso não tendo relação alguma com a situação.

d) Além desses personagens, quais mais há na história?

Comentários ao professor: o professor deve deixar os alunos falarem os nomes e anotá-los no quadro para retomar posteriormente.

Terceira etapa

Após os questionamentos orais, o professor iniciará a explicação sobre a composição dos personagens. Para isso, ele pode utilizar o seguinte texto de apoio, elaborado dos conhecimentos construídos no volume I, com base nos estudos de Acevedo (1990), Cagnin (2014) e Vergueiro (2018b). O texto está fragmentado em algumas partes para melhor entendimento da sequência da aula. Mas, para os alunos, ele pode ser apresentado como um texto único. Sugere-se que o professor entregue uma cópia para cada, contudo ele pode ser passado no quadro ou usado para instrumentalizar a explicação oralmente.

Texto de apoio 8

PERSONAGENS

A HQ *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) possui diversos personagens, tais como: (o professor deve colocar os nomes dos personagens que os alunos citaram anteriormente). Cada um deles possui suas próprias características físicas e psicológicas, além de desempenhar um papel específico na história. De acordo com Acevedo (1990, p. 21), os personagens “[...] são o sujeito da ação”, pois eles vivenciam as situações narradas e dão vida à história.

Cada personagem tem uma função dentro de determinado contexto, podendo ser um personagem principal, coadjuvante ou um secundário; protagonista ou antagonista. O personagem principal é o central, aquele com o qual as coisas acontecem, é o herói, o mocinho. Ele pode ser tanto um personagem masculino como um feminino, pode ser novo ou velho, criança ou adulto... o que confere a ele essa função é que, sem ele, a história não seria a mesma, pois os fatos giram ao seu redor. Principal secundário é o personagem que sempre aparece junto ao principal, geralmente são parceiros: no amor, na aventura, no crime etc. Pode ser um personagem principal também, principal e secundário, pois dentro do papel principal pode haver um com mais importância que o outro.

O personagem secundário é aquele que cuja participação na história se define a partir do personagem principal. Com ele não há grandes surpresas, seus atos são mais previsíveis e, geralmente, em função do personagem principal. O principal sempre está envolvido nas grandes

situações, faz coisas que somente ele poderia fazer, já o secundário não. As ações são importantes para a história, porém tem menos enfoque.

Os personagens também podem ser divididos em protagonistas ou antagonistas. O protagonista é aquele que vive as situações provocadas pelo antagonista: o mocinho e o vilão. O antagonista tem como objetivo dificultar a vida do protagonista. É a oposição entre o bem e mal.

Fonte: a própria pesquisadora.

Comentários ao professor: durante a explicação o professor deve ir apontando as características dos personagens de *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) como exemplo. Isso pode ser feito a partir dos seguintes questionamentos.

Roteiro de questões para a discussão oral

a) Qual é o personagem principal da HQ lida? Tem apenas um?

Expectativa de resposta dos alunos: os personagens principais são Asterix e Obelix, eles sempre estão envolvidos nas situações mais importantes. Entretanto, Obelix pode ser considerado como um principal secundário, pois, apesar de sempre participar dos fatos, é Asterix que os resolve.

b) Quem são os protagonistas e os antagonistas?

Expectativa de resposta dos alunos: os gauleses são os protagonistas e os antagonistas são os romanos.

Comentários ao professor: o professor deve explicar que os gauleses são os protagonistas, pois passam por diversas adversidades durante a história: os romanos dizem que eles não podem participar das Olimpíadas; impedem Asterix de tomar a poção na competição e, dessa forma, Obelix tem sua participação vetada; roubam a poção etc. Ou seja, os gauleses são os mocinhos que superam os desafios, enquanto os romanos são os vilões que dificultam a vida deles. O professor também deve explicar que essa oposição entre o bem e o mal não é caracterizada somente por mortes, assassinatos, roubos, violência etc., mas por situações causadas intencionalmente para prejudicar o próximo.

Quarta etapa

O professor prossegue a explicação usando o texto de apoio a seguir.

Texto de apoio 9

PERSONAGENS

Cada personagem apresenta suas próprias características físicas. É possível interpretar as expressões faciais mesmo sem saber ler um texto escrito, pois elas expressam sentimentos comuns e que todos vivenciam. Cagnin (2014, p. 87) aponta que há quatro elementos principais na construção dos sentidos relacionados às expressões faciais: “a cabeça, os olhos, as sobrancelhas e a boca”. É a combinação desses elementos que garantem que o leitor construa sentidos mesmo sem ter as informações do texto escrito.

Para compor uma expressão facial de raiva, por exemplo, o autor pode combinar olhos cerrados com sobrancelhas arqueadas e boca torta. Há inúmeras possibilidades que podem ser exploradas, tudo depende do sentido que o autor quer dar à cena e dos recursos que ele escolherá.

Além da expressão fácil, a postura corporal também contribui na construção dos sentidos, a maneira como o personagem se movimenta e se coloca nos ambientes, a posição de seus membros etc., tudo confere sentido ao texto. Veja o exemplo a seguir:

Figura 43 — Expressão facial de Mordicus



Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 33)

Essa é uma sequência de vinhetas da HQ lida em que o personagem Mordicus aparece praticamente na mesma posição, porém o sentido muda completamente de uma vinheta para outra. A responsável por essa mudança é a expressão facial do personagem. Na primeira vinheta, Mordicus está relaxado, desfrutando o seu cálice de vinho. É possível dizer que ele está relaxado pelo modo como seus olhos estão fechados. Ele ainda não havia se atentado ao fato de que os gauleses não poderiam fazer uso da poção na competição. Ao se lembrar, sua expressão facial muda. Ele se engasga, seus olhos que, antes eram calmos e fechados, estão arregalados. As sobrancelhas ficam mais arqueadas e o nariz fica escondido dentro do cálice, com vinho espirrando para os lados. Essa mudança dos elementos que compõem o rosto do personagem mostra que ele passou de calmo para espantado.


Fonte: a própria pesquisadora.

Comentários ao professor: o professor deve explicar aos alunos que a expressão facial do personagem ajuda o leitor a construir os sentidos e compreender quem é o personagem. Assim como cada pessoa tem seus olhos, sua boca, nariz, sua expressão, os personagens também os têm. É importante explicar que os autores não fazem essas expressões aleatoriamente, pois eles pensam no perfil do personagem e desenharam algo que combine, por exemplo: se o personagem é rabugento, ele provavelmente não será desenhado com um sorriso no rosto, e sim com um rosto mais sério.

Quinta etapa

Após explicar sobre a importância da expressão facial dos personagens, o professor deve analisar um personagem da HQ *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) com os alunos a fim de que eles compreendam que cada um possui suas próprias características e que todas são relevantes para a construção dos sentidos. O personagem analisado será Asterix, mas pode ser qualquer outro. No volume I, o professor encontrará a análise dos outros personagens da HQ.

Texto de apoio 10

<p>Figura 44 — Asterix</p>  <p>Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 4)</p> <p>Muito corajoso, ao lado de seu amigo Obelix, não tem medo de enfrentar os desafios que aparecem. Ele ganha força sobre-humana ao tomar a poção mágica preparada pelo druida Panoramic. Na maioria das vezes, sua expressão facial é amigável e tranquila.</p> <p>É a junção das características físicas e psicológicas que formam o personagem. Essas duas coisas estão interligadas e dependem uma da outra para que a construção dos sentidos seja completa.</p>	<p>PERSONAGENS</p> <p>Asterix é o personagem principal da HQ <i>Asterix nos Jogos Olímpicos</i> (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), o herói. O guerreiro gaulês é rápido e inteligente; consegue resolver diversos problemas, usando seu pensamento ágil. Ele é baixinho, magro, loiro e bigodudo. Sempre está vestido com calça vermelha, blusa preta, cinto verde e amarelo, carregando sua espada e seu capacete de asas. Essas asas reforçam a sua agilidade física e mental. Durante a competição, ele usa outra roupa, um traje mais esportivo, uma bermuda listrada de vermelho e preto.</p>
---	---

Fonte: a própria pesquisadora.

Comentários ao professor: para facilitar a explicação, o professor pode apresentar a imagem no *Datashow*, pois, assim, fica mais fácil os alunos identificarem os elementos em discussão. Para comprovar a inteligência de Asterix, o professor pode lembrar a parte da história em que o herói percebe que eles poderiam participar dos Jogos Olímpicos, mostrando que Mordicus estava enganado.

Sexta etapa

Para verificar se os alunos assimilaram as informações da aula, eles farão a atividade a seguir. Sugere-se que ela seja entregue impressa para colarem no caderno de atividades. Também pode ser passada no quadro ou feita oralmente.

Atividades propostas

1) Mesmo sem saber ler um texto escrito, é possível saber como um personagem se sente/está em determinado momento, apenas analisando suas expressões faciais e corporais. Diante disso, analise as expressões faciais e corporais dos personagens a seguir:

a) **Figura 45** — Obelix



Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 36)

b) **Figura 46** — Obelix 1



Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 46)

c) **Figura 47** — Obelix 2



Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 4)

Comentários ao professor: foi escolhido o mesmo personagem (Obelix) para ser

analisado mais de uma vez intencionalmente. Dessa forma, fica mais fácil do aluno perceber que a expressão do personagem tem relação com o seu psicológico e com uma situação da narrativa. Se analisados personagens diferentes, ele acharia normal haver mudanças, pois os personagens seriam cada um de um jeito. Usando sempre o mesmo, ele pode perceber melhor os efeitos de sentido causados por uma sobrancelha, por exemplo.

Expectativa de resposta dos alunos:

a) É possível perceber que Obelix está muito bravo, pois está até vermelho. Ele está com a boca aberta, parece estar gritando com alguém. Seus olhos estão fechados, bem apertados e sua sobrancelha bem arqueada. Seu nariz apresenta as narinas abertas. As trancinhas estão no ar, parecendo balançar. Está com os ombros encolhidos.

b) Obelix parece estar incomodado com alguma coisa, pensativo. Está debruçado sobre uma mureta e apoiando a cabeça na mão, gesto comum quando se está refletindo sobre algo. Está com uma sobrancelha mais levantada que a outra e com o olhar perdido para o alto. Sua boca está fechada.

c) Obelix está feliz carregando um menir. Ele está sorrindo. Seus olhos estão apertados por conta do movimento da boca e as sobrancelhas relaxadas.

Comentários finais ao professor: é importante que os alunos consigam compreender que o personagem é muito mais que um nome e uma aparência física, eles precisam saber que cada um possui uma função dentro da HQ e que todos são importantes. Nessa aula o professor pode relembrar o mural confeccionado nas aulas 6 e 7 fazendo uma análise oral dos personagens pesquisados, destacando suas funções e importância na HQ.

1.8 AULA 15 — METÁFORAS VISUAIS E LINHAS CINÉTICAS NA HQ *ASTERIX NOS JOGOS OLÍMPICOS*

Objetivo principal: compreender a importância das metáforas visuais e das linhas cinéticas na construção dos sentidos do texto.

Objetivos secundários: a) identificar metáforas visuais e compreender suas diversas aplicações; b) conhecer os tipos de linhas cinéticas e o significado de cada uma.

Desdobramentos metodológicos: essa aula tem a duração de uma aula e está dividida em duas etapas, sendo a primeira referente ao estudo das metáforas visuais e a segunda ao estudo das linhas cinéticas. Para subsídio teórico, o professor irá dispor de um texto de apoio, além de atividades propostas aos alunos.

Primeira etapa

O professor deverá iniciar a aula solicitando que os alunos formem os trios de costume e entregando as HQ para eles. Em seguida, deverá apresentar a seguinte imagem aos alunos, usando o *Datashow* e fazendo os seguintes questionamentos oralmente.

Comentários ao professor: o professor colocará a imagem no *Datashow*, porém é importante que os alunos a procurem na HQ para lembrarem o contexto a que ela pertence.



Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 40)

Roteiro de questões para a discussão oral

a) O que está acontecendo na vinheta? Quem são esses personagens?

Expectativa de resposta dos alunos: os espartanos perderam a disputa para o Colosso de Rodes. O Colosso ocupa o primeiro lugar do pódio, enquanto os espartanos ficaram em segundo e terceiro. Eles estão recebendo a premiação.

b) O que significa “mens sana in corpore sano”? Qual é a relação dessa fala com a prática de esportes?

Comentários ao professor: essa fala já foi explicada durante a leitura da HQ. A prática de esportes, além de proporcionar melhoras para a saúde física, ajuda a manter a mente sã, porém, na vinheta, os personagens questionam essa fala mostrando como o esporte os deixou.

c) Por que há estrelas próximas às cabeças dos lutadores?

Expectativa de resposta dos alunos: porque eles perderam a competição de luta, sendo massacrados pelo oponente. Eles acabaram machucados e com dores. Pode ser que alguém fale que eles ficaram “vendo estrelas”.

Comentários ao professor: nesse caso, o professor deve questionar o que isso significa. Caso ninguém fale, não é necessário comentar nesse momento.

Segunda etapa

Após a discussão oral, o professor deverá apresentar a próxima figura (duas vinhetas) aos alunos usando o *Datashow* e fazer os seguintes questionamentos oralmente.

Comentários ao professor: assim como na etapa anterior, o professor colocará a figura no *Datashow*, porém é importante que os alunos a procurem na HQ para lembrarem o contexto a que ela pertence.

Figura 49 — Metáfora visual 1



Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 45)

Roteiro de questões para a discussão oral

a) O que está acontecendo nessa imagem? Quem são essas pessoas?

Expectativa de resposta dos alunos: Obelix e Ideafix estão procurando um lugar para se acomodar na arquibancada e assistir à disputa em que Asterix competiria. Ao encontrar um lugar vazio, eles se acomodam. Porém, outro personagem informa que o lugar já estava reservado para o seu irmão. Obelix dá um soco no personagem, mandando-o para longe e se senta onde deseja. Depois de um tempo, chega o personagem para qual o lugar estava reservado e pergunta pelo irmão que não está ali. Nervoso, Obelix nem responde, também lhe dá um soco.

b) Por que há várias estrelas na segunda vinheta?

Expectativa de resposta dos alunos: porque Obelix deu um soco no personagem.

c) As estrelas das figuras apresentadas possuem o mesmo sentido?

Expectativa de resposta dos alunos: na primeira figura, elas estavam mostrando que os personagens haviam ficado tontos com os ferimentos que haviam sofrido. Na segunda, elas representam o soco que Obelix deu no outro personagem; mostram que foi uma pancada forte.

d) Como é chamado esse recurso nas HQ?

Comentários ao professor: acredita-se que os alunos não saibam. Nesse momento, o professor deve iniciar a explicação dizendo que esse recurso se chama metáfora visual.

Terceira etapa

O professor explicará o conceito de metáfora visual. Para isso, poderá utilizar o seguinte texto de apoio, elaborado a partir da pesquisa realizada no volume I, pautada nos estudos de Acevedo (1990), Ramos (2018) e Vergueiro (2018b) sobre esse recurso da linguagem dos quadrinhos. O professor deverá entregar o texto a seguir impresso para que os alunos cole no caderno e depois discutam sobre ele. Caso não seja possível, o professor pode passá-lo no quadro ou apenas explicá-lo oralmente.

Texto de apoio 11

METÁFORAS VISUAIS

Como já vimos, as HQ possuem diversos recursos que colaboram para a construção dos sentidos do texto, são os chamados de linguagem dos quadrinhos. Os personagens, o tempo, o espaço e agora, as metáforas visuais.

De acordo com Ramos (2018, p.112), a metáfora visual é “[...] uma forma de expressar ideias ou sentimentos por meio de imagens”. Isso quer dizer que nem sempre as ideias de uma HQ estarão expressas por palavras, como já vimos na aula sobre personagens. As expressões faciais e as corporais têm a mesma importância que a parte verbal no entendimento do texto. O verbal e o não verbal são indissociáveis, ou seja, possuem a mesma importância dentro de uma HQ, pois eles estão ligados entre si.

Com a metáfora visual é a mesma coisa. Essa expressão de ideias e sentimentos por meio de imagens também faz parte da construção dos sentidos. Nesse caso, na primeira figura, elas estão mostrando que os personagens estão tontos com os golpes que levaram e, na segunda, dão ênfase à pancada. Na primeira imagem, ainda é possível observar linhas vibratórias saindo da cabeça dos espartanos, elas ajudam a indicar que eles estão tontos.

Ainda na segunda imagem, na primeira vinheta, há outra metáfora: o ponto de interrogação (?). Ao lermos essa cena, não precisamos de um texto para compreender que o personagem não entendeu a fala de Obelix. Essa dúvida é representada por esse sinal gráfico que também é uma metáfora visual.

Outro ponto importante é que a maioria das metáforas visuais, assim como as metáforas escritas, possuem origem na linguagem oral. As metáforas visuais podem aparecer tanto fora do balão como dentro dele. Na primeira e na segunda figuras, as estrelas estão fora. Mas, na primeira vinheta da segunda imagem, o ponto de interrogação (?) está dentro de um balão de fala.

Isso nos mostra que o personagem verbalizou o seu não entendimento, mas, no lugar de escrever isso por extenso, os autores optaram por usar a metáfora visual que diz a mesma

coisa. Em relação às estrelas, elas não são falas diretas dos personagens, por isso não aparecem dentro dos balões. Mesmo não sendo falas diretas, elas colaboram na construção dos sentidos. Elas enfatizam os ferimentos dos competidores e a força do soco de Obelix.

Fonte: a própria pesquisadora.

Comentários ao professor: durante a leitura do texto e a explicação, o professor deve ir retomando as imagens com os alunos no *Datashow* ou na própria HQ, pois, assim, eles conseguirão assimilar melhor o que está sendo explicado uma vez que identificarão os elementos na HQ.

Quarta etapa

1) Após explicar o que são as metáforas visuais, o professor deverá iniciar a explicação sobre linhas cinéticas, realizando alguns questionamentos oralmente para os alunos.

Roteiro de questões para a discussão oral

a) Observe a primeira figura, o que são as pequenas linhas atrás das cabeças dos gregos?

Expectativa de resposta dos alunos: possivelmente eles responderão que elas mostram que eles estão andando.

b) Por que, ao redor da palma de ouro, há algumas linhas e nas outras não? O que essas linhas significam?

Expectativa de resposta dos alunos: possivelmente eles responderão que somente essa palma é de ouro, por isso ela tem essas linhas. Ela mostra que a palma está brilhando.

c) E a linha branca que aparece entre os pés dos gregos?

Expectativa de resposta dos alunos: possivelmente eles responderão que elas indicam que eles estão andando, mostram o movimento dos pés.

d) Observe a segunda imagem, o que significa a linha formada pela mão de Obelix ao dar o soco?

Expectativa de resposta dos alunos: possivelmente eles responderão que ela mostra o caminho que a mão de Obelix percorreu ao dar o soco.

2) Após os questionamentos, o professor deverá explicar o conceito de linhas

cinéticas. Para isso, poderá utilizar o seguinte texto de apoio, elaborado a partir da pesquisa realizada no volume I, pautada nos estudos de Acevedo (1990), Cagnin (2014), Ramos (2018) e Vergueiro (2018b). O professor deverá entregar o texto a seguir impresso para que os alunos cole no caderno e depois discutam sobre ele. Caso não seja possível, o professor pode passá-lo no quadro ou explicá-lo oralmente.

Texto de apoio 12

LINHAS CINÉTICAS

Diferentemente de um romance escrito em prosa, que pode descrever o movimento dos personagens com palavras, por exemplo: o homem segurava em suas mãos uma palma de ouro que brilhava sob a luz do sol, nas HQ isso acontece de outra forma. Para dar dinamicidade e indicar o movimento na cena, os autores usam um recurso da linguagem dos quadrinhos chamado de linhas cinéticas.

De acordo com Acevedo (1990, p. 151), as linhas cinéticas são “[...] uma convenção gráfica que expressa a ilusão do movimento ou a trajetória dos objetos que se movem”, ou seja, elas ajudam o leitor a perceber o movimento da cena que ele está vendo. Há diversos tipos de linhas cinéticas. Vergueiro (2018b, p. 54) aponta que as mais comuns são as que expressam “[...] trajetória linear (linhas ou pontos que assinalam o espaço percorrido), oscilação (traços curtos que rodeiam um personagem, indicando tremor ou vibração), impacto (estrela irregular em cujo centro se situa o objeto que produz o impacto ou lugar onde ela ocorre)”.

Na primeira imagem, é possível ver a linha cinética de oscilação representando o brilho do ouro que oscila de lugar conforme recebe a luz do sol e a linha que indica que os gregos estão andando. Esta representa o movimento dos pés deles. Além disso, atrás da cabeça dos gregos, há pequenas linhas que indicam que eles estão se movendo para frente.

Na segunda imagem, é possível perceber, na primeira vinheta, as linhas de oscilação ao redor do dedo de Obelix, indicando que ele está balançando para os lados. Na segunda, temos a linha que marca a trajetória linear, ou seja, o caminho percorrido pela mão de Obelix ao golpear o outro personagem e as linhas que representam o ponto de impacto do soco, reforçado pelo uso das estrelas como metáfora visual.

Além da representação do movimento pelas linhas cinéticas, há o movimento do todo em relação a suas partes. Isso pode ser observado na primeira imagem pela forma como os pés dos gregos são desenhados. Se os autores tivessem desenhado os pés inteiros tocando o chão, daria a impressão de que eles estão parados. Porém, eles desenharam os pés na posição que eles ficam quando andamos. Isso também indica o movimento na cena.

É possível realizar infinitas combinações entre os recursos usados na linguagem dos quadrinhos. São infinitas as possibilidades de combinação entre as expressões faciais, corporais, linhas cinéticas e metáforas visuais, pois uma pequena mudança pode dar outro sentido à cena. Essas combinações dependerão das escolhas do autor, do sentido que ele quer dar a determinado momento da cena.

Fonte: a própria pesquisadora.

Comentários ao professor: da mesma forma que a explicação sobre metáforas visuais, o professor deve ir fazendo retomando as imagens para que os alunos possam acompanhar e compreender com mais facilidade.

3) Os alunos receberão uma folha de atividade para colar no caderno e responder.

Atividades propostas:

1) A figura a seguir mostra o momento em que Mordicus retorna da aldeia gaulesa após descobrir que eles iriam competir nos Jogos Olímpicos também. Ele repete a atitude de Cornedurus ao perder a confiança em sua vitória e pega uma vassoura, pondo-se a varrer o acampamento dos romanos. Nessa figura, há tanto metáfora visual como linhas cinéticas. Identifique-as e explique-as.

Figura 50 — Metáfora visual 2



Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 15)

Expectativa de resposta dos alunos:

Metáfora visual: o ponto de exclamação (!) no balão de fala de Cornedurus indica que ele se espantou com a atitude de Mordicus. O chefe dos romanos havia saído do acampamento confiante e, ao retornar, surpreende o centurião com sua atitude.

Linhas cinéticas: são as linhas que indicam a trajetória linear da vassoura, ou seja, o espaço percorrido por ela no ato de varrer. Mostram como a vassoura vai de um lado para o outro.

Comentários finais ao professor: o professor deve estar atento às metáforas visuais. Os alunos ainda podem confundir os sinais de pontuação usados como metáforas visuais com a parte verbal da HQ. Isso deve ficar claro para o aluno, as metáforas visuais carregam significado por si só, mesmo sendo “apenas” um sinal de pontuação.

O professor pode explicar que na próxima aula eles irão começar a estudar a parte verbal das HQ e instigar os alunos dizendo que há três elementos que a compõe pedindo para que tentem adivinhar quais são.

1.9 AULA 16 — A ORALIDADE NA HQ *ASTERIX NOS JOGOS OLÍMPICOS*: BALÕES E TIPOS DE LETRAS.

Objetivo principal: conhecer os principais tipos de balões e o efeito provocado pela mudança do tipo de letra.

Objetivos secundários: a) entender que a escolha dos balões influencia na fala do personagem e, conseqüentemente, na construção dos sentidos; b) compreender que a mudança do tipo de letra usado influencia na construção de sentidos do texto.

Desdobramentos metodológicos: essa aula tem a duração de uma aula. Ela está dividida em duas etapas, sendo a primeira referente aos estudos sobre os balões e a segunda referente aos estudos sobre os tipos de letras. Ao final realizarão uma atividade para verificação da assimilação do conteúdo.

Primeira etapa

- 1) O professor deverá iniciar a aula solicitando que os alunos formem os trios de costume e entregando as HQ para eles.
- 2) Em seguida irá fazer alguns questionamentos para os alunos.

Roteiro de questões para a discussão oral

a) Quais são os recursos que aprendemos até agora sobre HQ?

Comentários ao professor: caso os alunos tenham dificuldade em responder, o professor deve ajudá-los a lembrar fomentando o debate entre eles. Os pontos a serem citados são: espaço, tempo, personagem, linhas cinéticas e metáforas visuais.

b) Uma HQ é formada apenas por desenhos?

Comentários ao professor: é esperado que os alunos respondam que além das imagens também há a parte escrita. Nesse momento, o professor não deve aprofundar a explicação, pois isso será feito mais adiante.

c) Já que há uma parte escrita na HQ, o que faz parte dela?

Comentários ao professor: acredita-se que os alunos respondam que são as falas contidas nos balões, mas que eles não fazem parte da linguagem verbal, pois são desenhados e não escritos. Caso algum aluno responda que os balões ou

onomatopeias também fazem parte da linguagem verbal, o professor deve reforçar a afirmação e explicar que aprenderão sobre isso nas próximas aulas. Caso não falem desses dois elementos, o professor deve citá-los e dizer que irá explicá-los em seguida.

3) Ao constarem que há escrita na HQ, o professor irá iniciar a explicação sobre esse assunto. Para isso, poderá utilizar o seguinte texto de apoio que foi elaborado a partir da pesquisa realizada no volume I, pautada nos estudos de Acevedo (1990), Cagnin (2014), Ramos (2007; 2017; 2018) e Vergueiro (2018a; 2018b) que explica sobre o assunto. O professor deverá entregar o texto a seguir impresso para que os alunos colemb no caderno e depois discutam sobre ele. Caso não seja possível, o professor pode passar no quadro ou apenas explicar oralmente.

Texto de apoio 13

A LINGUAGEM DAS HQ: BALÕES E TIPOS DE LETRAS

As HQ possuem uma linguagem própria, única e autônoma para contar as histórias. Ela usa de recursos próprios para narrar os fatos, tais como os elementos que já vimos: espaço, tempo, personagem, linhas cinéticas, metáforas visuais e mais três elementos que serão estudados nessa e nas próximas aulas: os balões, as onomatopeias e as legendas.

O balão, de acordo com Ramos (2018, p. 33, grifos do autor), “[...] seria uma forma de representação da fala ou do pensamento, geralmente indicado por um *signo de contorno* (linha que envolve o balão), que procura recriar uma situação de interação conversacional, seja diretamente com outra pessoa ou com o próprio personagem por meio do pensamento”. Ou seja, é onde fica contida a fala/pensamento do personagem.

Acevedo (1990) aponta que os balões são formados por dois elementos: o conteúdo e o continente. O continente é o desenho do balão, que é constituído pela linha de contorno e pelo rabicho; e o conteúdo, que é formado pela parte escrita ou metáfora visual. Os balões assumem diversos formatos e tamanhos, sendo que cada um tem uma situação de uso específica. Eles estão diretamente ligados à fala do personagem e colaboram diretamente nos sentidos do que está escrito. São eles que dirão se o personagem está gritando, pensando, sonhando, se há várias pessoas falando ao mesmo tempo etc. Veja o exemplo a seguir com os principais tipos de balões e seus nomes.

Figura 51 — Balão neutro ou balão de fala



Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 9)

Figura 52 — Balão de pensamento

Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 37)

Figura 54 — Balão-especial

Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 44)

Figura 56 — Balão uníssono

Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 39)

Fonte: a própria pesquisadora

Figura 53 — Balão de grito

Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 34)

Figura 55 — Balão composto

Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 40)

Figura 57 — Balão-zero

Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 36)

4) Enquanto apresenta os tipos de balões, o professor deve comentar cada um deles.

Comentários ao professor:

a) Balão de fala/neutro: o balão de fala é formado por uma linha contínua, é usado nas situações simples de verbalização e serve de base para a criação dos demais. Ele é usado para indicar que o personagem está falando com tom de voz normal.

b) Balão de pensamento: possui contorno ondulado e rabicho de bolhas. Na HQ lida, é usado, por exemplo, quando os atletas sonham com a vitória na competição do dia

seguinte.

c) Balão de grito: possui linha ondulada ou pontiaguda, com as extremidades para fora. Na HQ lida, uma das vezes em que ele é utilizado é quando Mordicus conta para as autoridades atenienses sobre a poção mágica à medida que os gauleses são proibidos de usá-la. Ele fica tão eufórico com seu feito que corre para dar a notícia aos seus atletas e chega gritando para chamar a atenção de todos.

d) Balão-especial: assume a forma do sentido da fala na vinheta. Na HQ lida, o galo está cantando para despertar todos. Sendo o canto longo, o balão acompanha sua extensão. Poderia ter sido usado um balão de grito com “cocoricóóóó” para indicar que, além de alto, o som era longo. Porém, os autores optaram por usar o balão-especial, com letras grandes. Além disso, para indicar que o galo cantou várias vezes, eles usam o termo “cocoricós”, plural.

e) Balão composto: é usado para dividir a fala do personagem. Na HQ lida, foi utilizado, por exemplo, para indicar a risada do personagem enquanto vence seu oponente na luta.

f) Balão uníssono: indica vários personagens falando em um mesmo balão. Na HQ lida, por exemplo, enquanto os gauleses torcem enlouquecidamente por Asterix na competição de corrida, os espartanos torcem, limitando-se a dizer “Esparta” em tom de voz normal e sem empolgação.

g) Balão-zero: é o balão sem contorno, podendo ou não haver apêndice. Na HQ lida, após serem advertidos para não usarem a poção mágica, os gauleses discutem para decidir se ainda participarão dos Jogos Olímpicos. É sugerido que Obelix participe sozinho, pois não precisa tomar a poção, já que caiu dentro do caldeirão do druida quando era pequeno. Entretanto, Asterix diz que isso não seria honesto. Obelix, irritado, grita para cessarem a discussão. Para mostrar a potência do grito, os autores optam por não usar um balão, dando a entender que não caberia dentro de um.

5) Dar continuidade à explicação usando o texto de apoio a seguir.

Texto de apoio 14

A LINGUAGEM DAS HQ: BALÕES E TIPOS DE LETRAS

Para mostrar como o balão contribui para a construção dos sentidos do texto, pense na seguinte situação: observe a figura 51, em um texto em prosa, a fala poderia ser descrita como “Mordicus entrou gritando no salão para que todos pudessem ouvi-lo” e, em seguida, a fala do personagem. Na HQ, o que indica esse grito é o balão usado.

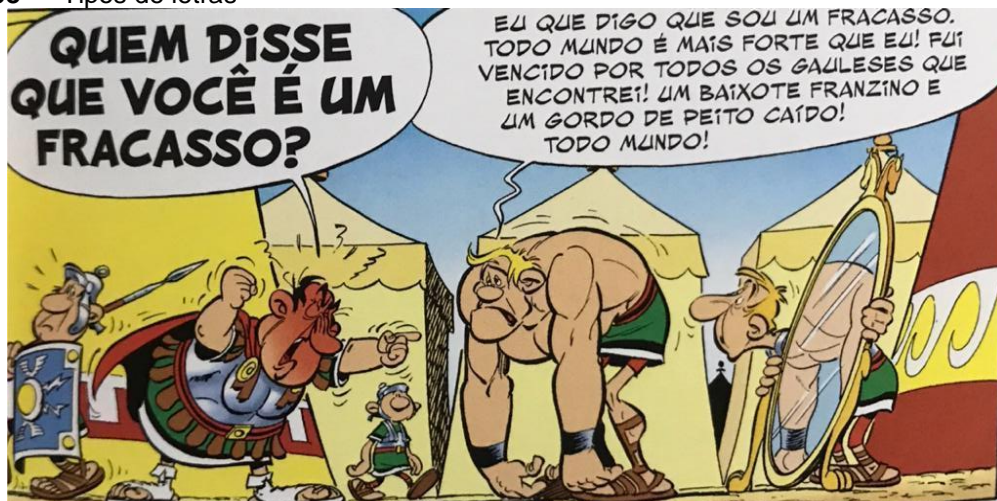
Os balões fazem parte da linguagem dos quadrinhos, sendo fundamentais para a construção dos sentidos por quem lê.

Fonte: a própria pesquisadora.

Segunda etapa

1) Após os alunos compreenderem a importância dos balões nas HQ, o professor explicará sobre o formato das letras, ressaltando como elas influenciam na construção dos sentidos do texto. O professor apresentará esta vinheta no *Datashow* (também deverá orientar a olharem na HQ) e, em seguida, realizará alguns questionamentos oralmente para os alunos.

Figura 58 — Tipos de letras



Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 9).

Roteiro de questões para a discussão oral

a) Qual é o tipo de balão que aparece na vinheta?

Expectativa de resposta dos alunos: espera-se que os alunos respondam que é o balão neutro ou de fala. Nesse momento, o professor não deve aprofundar a explicação ainda, pois isso será feito mais adiante.

b) Os balões são iguais. As letras também são? O que há de diferente?

Expectativa de resposta dos alunos: os alunos deverão responder que as letras são de tamanhos diferentes, uma maior e outra menor.

c) Qual é o efeito de sentido causado pela mudança das letras?

Expectativa de resposta dos alunos: espera-se que os alunos percebam que a letra

maior foi usada intencionalmente para mostrar que os autores optaram por usar um balão de fala e indicar o grito mudando o tipo da letra.

Comentários ao professor: a explicação sobre os tipos de letras estará em um texto de apoio mais à frente.

2) Apresentar a imagem a seguir no *Datashow* (também deverá orientar a olharem na HQ) e, em seguida, realizar alguns questionamentos oralmente para os alunos.

Figura 59 — Tipos de letra 1



Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 29)

Roteiro de questões para a discussão oral

a) As letras dos balões são iguais? O que há de diferente?

Expectativa de resposta dos alunos: acredita-se que os alunos percebam que são diferentes, que as do segundo balão são maiores para indicar que eles estão falando alto ou gritando.

Comentários ao professor: o professor deve chamar atenção para o formato da letra, mostrando que uma é mais “pontuda” que a outra, mais reta.

b) Por que as letras são diferentes? O que isso influencia no texto?

Comentários ao professor: os alunos talvez não percebam o motivo, dessa forma o professor deverá explicar a eles que elas assim estão para representar a fala dos gregos. O alfabeto grego é diferente do arábico, utilizado no português. As letras deste são redondas enquanto as daquele são mais retas e anguladas.

3) Após os alunos perceberem que o formato da letra também influencia na construção dos sentidos do texto, o professor deverá aprofundar a explicação sobre o tema. Para isso, poderá continuar seguindo o texto de apoio.

Texto de apoio 15

A LINGUAGEM DAS HQ: BALÕES E TIPOS DE LETRAS

Além da contribuição dos balões na construção dos sentidos do texto, o tipo de letra usado pelo autor contribui para isso. Ramos (2018, p. 56) diz que “[...] o tipo de letra adquire expressividades diferentes no contexto sugerido pelo texto”. Quer dizer, a mesma palavra escrita com letras diferentes possui efeitos de sentido diferentes, exemplo: pare/PARE. Com letra maiúscula confere mais autoridade ou tom de voz mais alto. Tudo dependerá do contexto em que o termo está inserido.

Ramos (2018, p. 58) ainda aponta que “[...] o formato das letras também pode ser usado para representar características do personagem ou da nacionalidade dele”. É exatamente isso que ocorre em *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a). Para diferenciar a nacionalidade grega da romana, os autores usam formatos de letras diferentes.

O tipo de letra usado pode mudar o sentido da fala de um personagem quando somada a outros recursos da linguagem das HQ. Dessa forma, o leitor deve estar sempre atento aos detalhes para usar todos os elementos possíveis na construção dos sentidos do texto que está lendo.

Fonte: a própria pesquisadora

4) Após a explicação, os alunos receberão uma folha de atividade para colar no caderno e responder.

Atividades propostas

1) Classifique os balões de acordo com o seu formato.

a) _____

Figura 60 — Classificação do balão



Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 14)

b) _____

Figura 61 — Classificação do balão 1



Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 23)

c) _____

Figura 62 — Classificação do balão 2



Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 7)

Expectativa de resposta dos alunos:

- a) Balão de pensamento.
- b) Balão-zero.
- c) Balão de fala e balão composto.

2) Procure, na HQ, um balão em que o tipo de letra usado é diferente, marque a página, o número da vinheta e explique qual é o sentido causado pela mudança da letra. Procure uma vinheta diferente das que foram usadas na aula.

Expectativa de resposta dos alunos: os alunos terão liberdade para escolherem a vinheta que desejarem.

Comentários finais ao professor: ainda mais importante que saber o nome dos balões, os alunos devem compreender o efeito de sentido que cada um causa na fala do personagem. Eles deverão entender que o balão, somado ao tipo de letra, são responsáveis pela entonação da fala do personagem e que na ausência dele, é o tipo de letra que deverá ser levado em conta. Entretanto, as expressões faciais e corporais do personagem também colaboram para a construção do sentido da fala. Ou seja, os recursos da linguagem dos quadrinhos estão entrelaçados e devem ser analisados num todo.

1.10 AULA 17 — A ORALIDADE NA HQ *ASTERIX NOS JOGOS OLÍMPICOS*: ONOMATOPEIAS E LEGENDA.

Objetivo principal: conhecer as onomatopeias na HQ e a função das legendas.

Objetivos secundários: a) compreender o uso das onomatopeias; b) entender os efeitos de sentido causado pelo seu uso; c) compreender como a legenda colabora na construção dos sentidos na HQ.

Desdobramentos metodológicos: a aula está dividida em duas etapas, sendo a primeira referente aos estudos sobre as onomatopeias e a segunda sobre as legendas. Ao final, os alunos realizarão uma atividade.

Primeira etapa

- 1) O professor deverá iniciar a aula solicitando que os alunos formem os trios de costume e entregando as HQ para eles.
- 2) Em seguida, fará alguns questionamentos oralmente para os alunos.

Roteiro de questões para a discussão oral

- a) Há som nas HQ?

Comentários ao professor: os alunos já conhecem as onomatopeias, porém acredita-se que eles não farão essa associação na hora e responderão que não. Se eles responderem que há sons, por exemplo: BOOOM, TCHAC ou ZZZZZ, o professor pode desconsiderar os questionamentos seguintes e pular para o item número 3.

- b) Observe a vinheta a seguir. Ela possui som (o professor poderá apresentar a imagem no *Datashow* ou pedir para que localizem na HQ)?

Figura 63 — Onomatopeia



Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 19)

Expectativa de resposta dos alunos: provavelmente eles percebiam que o “BOM!” refere-se às batidas do tambor que ritmam a remada dos gauleses.

Comentários ao professor: o professor deve contextualizar a vinheta para os alunos, lembrando que esse é o momento em que eles conhecem o navio no qual viajarão e ficam sabendo da programação da viagem que inclui música ao vivo.

c) Qual é o nome dado à representação escrita dos sons?

Expectativa de resposta dos alunos: onomatopeia.

Comentários ao professor: caso nenhum aluno lembre-se do nome dessa figura de linguagem, o professor deverá informá-los que a representação escrita de um som é chamada de onomatopeia.

3) Ao constatarem que há representação do som na HQ, o professor iniciará a explicação sobre esse assunto. Para isso, poderá utilizar o seguinte texto de apoio, elaborado a partir da pesquisa realizada no volume I, pautada nos estudos de Acevedo (1990) e Vergueiro (2018b) que explicam sobre o assunto. O professor deverá entregar o texto a seguir impresso para que os alunos colemb no caderno e depois discutam sobre ele. Caso não seja possível, o professor pode passá-lo no quadro ou explicá-lo oralmente.

Texto de apoio 14

A LINGUAGEM DAS HQ: ONOMATOPEIAS

As onomatopeias são a representação gráfica dos sons, os sons escritos por extenso. É o momento de maior interação entre o visual e o verbal, pois o leitor parece ouvir o que está escrito. Vergueiro (2018b, p. 63) aponta que as onomatopeias são “[...] grafadas independentemente dos balões, em caracteres grandes, perto do local em que ocorre o som que representam”, ou seja, elas podem assumir diversos formatos.

Outro ponto importante sobre as onomatopeias é que elas mudam de acordo com a língua de cada país. Representar o som de uma explosão pode ser BUM em nossa e KABUM em outra. Ambas representam a mesma coisa, mas graficamente são diferentes.

Na HQ *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO; 2015a), há diversas onomatopeias. Um exemplo é a imagem que acabamos de ver, o “BOM! BOM! BOM!” representa o som das batidas dadas no tambor.

Fonte: a própria pesquisadora.

Comentários ao professor: o professor deverá explorar com os alunos outras onomatopeias da HQ lida. Isso pode ser feito oralmente com os alunos folheando o álbum ou apresentando as imagens no *Datashow*. É importante que o professor sempre frise que, para que o sentido do texto seja construído adequadamente, é necessário analisar a cena toda e não apenas a onomatopeia escrita.

Segunda etapa

1) Após os alunos compreenderem as onomatopeias, o professor explicará sobre as legendas. Para isso, ele realizará alguns questionamentos oralmente a respeito da última vinheta vista.

Roteiro de questões para a discussão oral

a) O que é o retângulo amarelo no canto superior esquerdo do quadrinho?

Expectativa de resposta dos alunos: acredita-se que os alunos não respondam que é a legenda, mas que expliquem que é alguém contando algo da história.

Comentários ao professor: nesse momento, o professor deve dizer o nome correto e explicar brevemente que legenda é uma informação a mais na vinheta. Posteriormente, o conceito será explorado por meio de um texto de apoio.

b) Quem está falando na legenda?

Comentários ao professor: provavelmente os alunos não usarão o termo narrador num primeiro momento. O professor deve lembrá-los de a história pertence ao gênero HQ de aventura, que é uma narrativa. Dessa forma, o retângulo amarelo é a legenda que representa a fala do narrador.

2) O professor deve explicar o que é a legenda e qual a sua função dentro da HQ. Para isso, poderá utilizar o seguinte texto de apoio, elaborado a partir da pesquisa realizada no volume I, pautada nos estudos de Vergueiro (2018b) que explicam sobre o assunto. O professor deverá entregar o texto a seguir impresso para que os alunos cole no caderno e depois discutam sobre ele. Caso não seja possível, o professor pode passá-lo no quadro ou explicá-lo oralmente.

Texto de apoio 15

A LINGUAGEM DAS HQ: LEGENDAS

A legenda é a primeira coisa a ser lida na vinheta. Geralmente, está localizada na parte superior dela. Ela não costuma interferir na cena narrativa graficamente. Vergueiro(2018b) aponta que a legenda serve para que o narrador situe o leitor no tempo e espaço. O narrador é o responsável por indicar as mudanças de espaço, os sentimentos dos personagens etc.

Em *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), há dois tipos de legenda: a legenda comum, que foi apresentada na figura anterior e a legenda em formato de pergaminho.

Figura 64 — Legenda em formato de pergaminho



Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 28)

Esse formato de legenda é usado pelos autores para apresentar os pontos turísticos de Atenas. Como é possível perceber, a legenda não influencia na cena narrativa e traz informações adicionais, que agregam à construção dos sentidos do leitor.

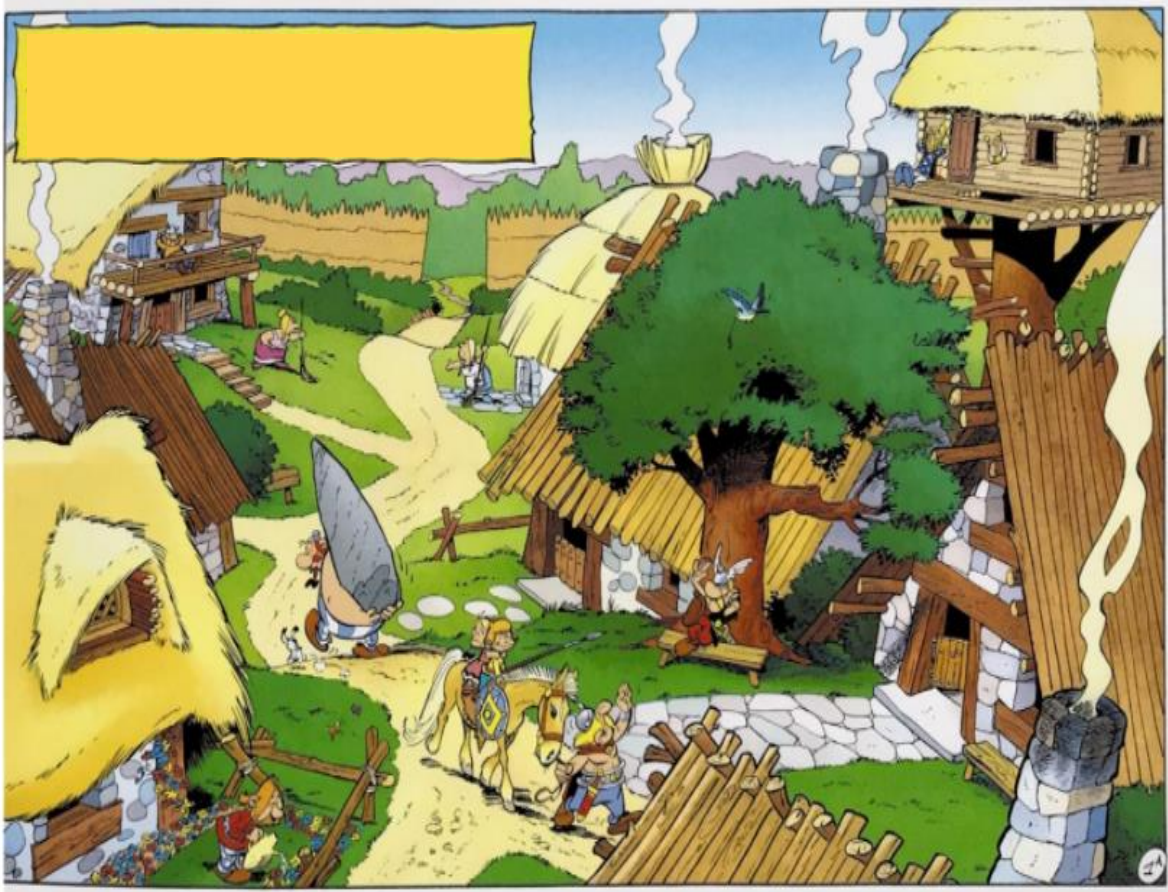
Fonte: a própria pesquisadora.

3) Após a explicação, os alunos receberão uma folha de atividade para colar no caderno e responder.

Atividade proposta

1) Agora que vocês já sabem o que é uma lenda e qual é a sua função, em seu caderno, crie uma lenda para compor o primeiro quadrinho da HQ *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a). Lembre-se de que ela deve situar o leitor no espaço e tempo e que o narrador não participa da história, mas sabe todos os fatos e pensamentos.

Figura 65 — Criando uma lenda



Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 5, adaptada).

Expectativa de resposta dos alunos: as respostas serão diferentes visto que cada aluno usará sua criatividade para criar a lenda.

Comentários ao professor: o professor deve orientar os alunos a analisarem a cena para descreverem o que está acontecendo. Lembrá-los de falar sobre o local, sobre o ambiente, os personagens etc. É interessante que, nesse momento, os alunos não consultem a HQ para não serem influenciados pela lenda original. Além de estar na folha impressa, o professor pode apresentar a imagem por meio do *Datashow*.

2) Vocês já aprenderam que onomatopeia é uma figura de linguagem cuja função é

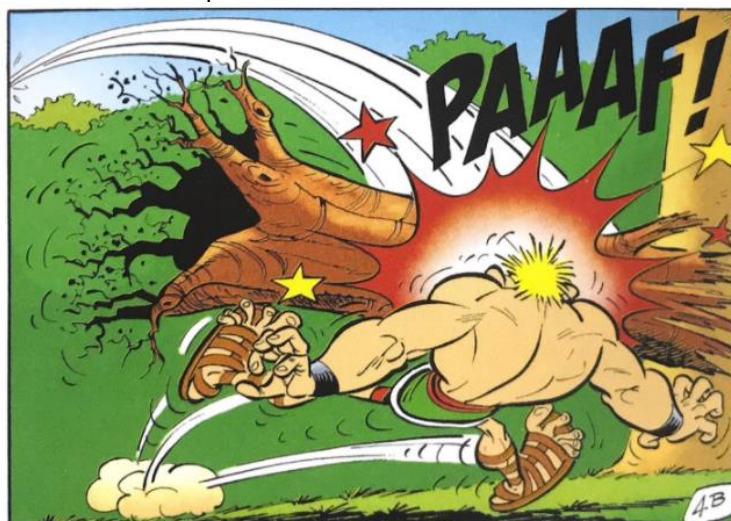
representar por escrito os sons. Procure 5 onomatopeias na HQ *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) e explique-as dizendo qual o som que elas estão representando.

Expectativa de resposta dos alunos: as respostas serão diferentes visto que cada aluno usará sua criatividade para criar a legenda.

Comentários ao professor: deve-se ficar atento se o aluno consegue relacionar a onomatopeia à cena narrativa, se sua resposta fará sentido dentro do contexto da vinheta em que a onomatopeia estará inserida. Exemplo: ZZZZZZZZ pode significar uma pessoa dormindo, como também o zumbido de uma abelha.

3) Observe a vinheta a seguir e escreva uma onomatopeia que substitua “PAAAF!” sem alterar o sentido do texto.

Figura 66 — Substituindo a onomatopeia



Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 8).

Expectativa de resposta dos alunos: os alunos poderão usar “POOOOF!”, “CRAC!”, “POFT!”, “PUFT!”, “TCHAC!” etc. Isso dependerá da criatividade deles.

Comentários finais ao professor: ao término da aula o professor deve dizer que todos os elementos da linguagem dos quadrinhos foram apresentados eles e que para a construção dos sentidos do texto não podemos analisar apenas um elemento de forma isolada, pois, como já foi explicado, a linguagem dos quadrinhos é autônoma e composta de seus próprios recursos. Sendo assim, um elemento complementa o outro agregando sentido.

1.11 AULA 18, 19, 20, 21 E 22 — APLICANDO OS CONHECIMENTOS CONSTRUÍDOS

Objetivo principal: usar adequadamente os conhecimentos sobre a linguagem das HQ construídos no decorrer das aulas.

Objetivos secundários: a) utilizar coerentemente os elementos da linguagem quadrinística; b) escrever uma história de aventura.

Desdobramentos metodológicos: são cinco aulas. Sugere-se que as aulas sejam geminadas, pois o trabalho é extenso e assim os alunos conseguiriam ter uma sequência melhor de trabalho. Ela está dividida em três etapas, sendo a primeira e a segunda compostas por duas aulas cada e a última por uma. Ao final das três etapas, os alunos deverão ter conseguido utilizar os conhecimentos construídos por meio da adaptação de um trecho da HQ *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a).

Primeira etapa

1) O professor iniciará a aula solicitando que os alunos formem trios. Podem ser os mesmos das aulas anteriores ou podem ser mudados de forma que fiquem juntos alunos que tenham mais dificuldade em desenhar com outros que tenham mais domínio e vice-versa.

2) Explicar que eles farão uma adaptação de um trecho da HQ de aventura que estudaram. Para isso, o professor explicará que eles devem imaginar a dupla de heróis participando dos Jogos Olímpicos Modernos, ou seja, com os esportes atuais.

3) Cada trio deverá escolher um esporte, fora corrida e luta que são os que já aparecem na HQ lida. Após a escolha, os alunos serão orientados a imaginar Asterix na competição e mostrar como ele se saiu. Devem imaginar os acontecimentos a partir da p. 38 da HQ *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), que é quando a competição realmente se inicia.

4) Os trios receberão duas folhas de sulfite (tamanho A4) para elaborarem o croqui com os acontecimentos. Eles devem ser orientados a usarem apenas um lado da folha, pois depois irão colá-las no caderno.

Comentários ao professor: deve-se explicar que o roteiro é um esboço do que farão posteriormente, um rascunho da versão final. O professor também deve orientá-los para que pensem nos acontecimentos que ocorrerão e coloquem isso no papel, distribuindo em vinhetas. No final dessa etapa, é importante que os alunos tenham escolhido o esporte em que Asterix competirá e que tenham distribuído os acontecimentos em vinhetas/quadrinhos. Não é necessário já ter as falas prontas, mas deverão saber o que acontece em cada vinheta.

Segunda etapa

1) Retomar a formação dos trios e entregar mais duas folhas de sulfite a eles. Agora deverão transformar o roteiro em uma HQ de aventura. O professor deverá explicar que é necessário explorar adequadamente os recursos da linguagem dos quadrinhos que aprenderam, usando diferentes tipos de balões, de letras, onomatopeias, metáforas visuais, linhas cinéticas, cores, legenda, respeitar as características dos personagens etc.

Comentários ao professor: cada indivíduo tem seu próprio tempo de criação e é importante respeitá-lo. Entretanto, se o professor notar que há trios ficando muito atrasados, poderá ajudá-los, dando um direcionamento do que fazer. A quantidade de duas folhas foi sugerida para que os alunos não se estendam demais e não consigam terminar o trabalho ou se percam nos acontecimentos, porém, podem ser usadas menos ou mais, dependerá do ritmo da turma. Ao término dessa etapa, é importante que os alunos tenham conseguido realizar os desenhos nas vinhetas.

Terceira etapa

1) Na última aula, os alunos finalizarão a HQ. Caso seja necessário, o professor pode disponibilizar mais tempo para que os alunos finalizem o material.

Comentários ao professor: essa atividade visa ao uso dos conhecimentos construídos para ver se os alunos realmente assimilaram tudo que foi ensinado a eles. O professor deve ficar atento se os elementos da linguagem dos quadrinhos estão sendo usados adequadamente. Se o aluno os desenvolveu satisfatoriamente, significa que ele compreendeu tais recursos e que saberá interpretá-los quando se deparar com uma HQ durante sua vida.

Atividades propostas

A atividade proposta foi desenvolvida no decorrer das aulas. Posteriormente, os alunos serão levados a algum espaço aberto da escola para que possam realizar a leitura das HQ produzidas para os amigos. Se a resolução permitir, o professor pode digitalizar a produção e apresentar no *Datashow* para toda a turma acompanhar com mais facilidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com este Caderno Pedagógico, espera-se que o professor tenha um material de apoio adequado para trabalhar com HQ em sala de aula, podendo apropriar-se do conteúdo adequadamente e tornar suas aulas mais significativas para os alunos. Com isso, os alunos de 5º ano do Ensino Fundamental terão uma base sólida de conhecimentos sobre a linguagem dos quadrinhos e quando se depararem com uma HQ, saibam construir os sentidos referentes a ela corretamente.

O Caderno Pedagógico foi elaborado para que o aluno seja protagonista de sua aprendizagem, refletindo sobre situações e buscando respostas para elas. Todas as aulas contam com a participação direta dos alunos, principalmente por meio dos questionamentos orais que proporcionam uma reflexão coletiva sobre os pontos levantados na aula.

Ao elaborar o Caderno Pedagógico, com certeza a visão da professora-pesquisadora sobre HQ ampliou-se, um novo horizonte se abriu e a prática docente não será a mesma. Após a pesquisa, a linguagem dos quadrinhos passou a ser encarada com a devida importância, tendo suas características únicas, respeitadas. Espera-se que este trabalho ajude outros professores a compreenderem a importância das HQ na educação e que o crescimento deles seja tão grande quanto o da professora-pesquisadora.

REFERÊNCIAS

ACEVEDO, Juan. **Como fazer histórias em quadrinhos**. Tradução de Sílvio Neves Ferreira. São Paulo: Global, 1990.

CAGNIN, Antônio Luiz. **Os quadrinhos**: um estudo abrangente da arte sequencial, linguagem e semiótica. São Paulo: Criativo, 2014.

FUNARI, Pedro Paulo. **Grécia e Roma**. 2 ed. São Paulo: Contexto, 2002.

GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11. ed. Rio de Janeiro: Brasileira, 2015a.

GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Como Obelix caiu no caldeirão do druida quando ele era pequeno**. Tradução de Claudio Varga. 3 ed. Rio de Janeiro: Record, 2015b.

PROPP, Vladimir I. **Morfologia do conto maravilhoso**. Tradução de Jasna Paravich Sarhan. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1984.

RAMOS, Paulo. **Tiras no ensino**. São Paulo: Parábola Editorial, 2017.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2018.

RAMOS, Paulo. **Tiras cômicas e piadas**: duas leituras, um efeito de humor. São Paulo, 2007. 424 f. Tese (Doutorado em Filologia e Língua Portuguesa) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8142/tde-04092007-141941/pt-br.php>. Acesso em: 29 abr. 2020.

VERGUEIRO, Waldomiro. Uso das HQs no ensino. *In*: VERGUEIRO, Waldomiro; Rama, Angela (Org.). **Como usar as histórias em quadrinhos em sala de aula**. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2018a. p. 7-29.

VERGUEIRO, Waldomiro. A linguagem dos quadrinhos: uma alfabetização necessária. *In*: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMA, Angela (Org.). **Como usar as histórias em quadrinhos em sala de aula**. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2018b. p. 31-64.

VIANA, Nildo. A Era da Aventura no Mundo dos Quadrinhos. **Revista Eletrônica Espaço Acadêmico**, Maringá/PR, v. 35, 2004. Disponível em: <https://www.monografias.com/pt/trabalhos914/aventura-mundo-quadrinhos/aventura-mundo-quadrinhos.shtml>. Acesso em: 13 mar. 2020.

VILELA, Túlio. Quadrinhos de aventura. *In*: Waldomiro; RAMOS, Paulo (Org.). **Quadrinhos na educação**. São Paulo: Contexto, 2019. p. 73-102.

PÁGINAS CONSULTADAS

BEZERRA, Eudes. **Incrível História**. Publicado em: 31 jul. 2013. Disponível em: <https://incrivelhistoria.com.br/alesia-cesar-conquista-galia/>. Acesso em: 14 fev. 2021.

CIVITATIS. **Acrópole de Atenas**. Disponível em: <https://www.tudosobreatenas.com/acropole-atenas>. Acesso em: 16 abr. 2021.

DANTAS, Tiago. **Brasil Escola**. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/mitologia/mercurio.htm>. Acesso em 15 abr. de 2021.

Dicionário: Disponível em: <https://dicilatim.com/et-nunc-reges-intelligite;-erudimini-qui-judicatis-terram/>. Acesso em: 15 abr. 2021.

Dicionário: Disponível em: <https://www.dicio.com.br/sestercio/>. Acesso em: 16 abr. 2021.

Dicionário: Disponível em: <https://www.dicio.com.br/pesquisa.php?q=%C3%B3bolos+dracmas+minas>. Acesso em: 16 abr. 2021.

Dicionário: Disponível em: <https://dicilatim.com/mens-sana-in-corpore-sano/>. Acesso em: 16 abr. 2021.

GALAHAD, L. C. **Mitologia Grega Br**. Disponível em: <https://mitologiagrega.net.br/16-curiosidades-sobre-hefesto/>. Acesso em: 16 abr. 2021.

GAVINI, Fernando. **Olimpíada todo dia**. Publicado em: 22 mai. 2020. Disponível em: <https://www.olimpiadatododia.com.br/curiosidades-olimpicas/238490-coroa-de-louros-ao-inves-de-medalhas-e-so-para-o-campeao/>. Acesso em: 15 abr. 2021.

GUSMAN, Sidney. **Universo HQ**. Publicação em: 25 mai. 2015. Disponível em: <http://universohq.com/materias/uma-viagem-por-cidades-de-papel-e-celulose/>. Acesso em: 14 fev. 2021.

HIPERCULTURA. **Mitologia**. Disponível em: <https://www.hipercultura.com/apolo-deus-do-sol-mitologias-grega-romana/>. Acesso em: 16 abr. 2021.

HIPERCULTURA. **Poseidon**: história e fatos sobre o deus do mar da mitologia grega. Disponível em: <https://www.hipercultura.com/poseidon-historia-e-fatos/#:~:text=Poseidon%C3%A9%20o%20deus%20dos,cidades%20de%20Pilos%20e%20Tebas>. Acesso em: 16 abr. 2021.

Página oficial Asterix: **Asterix**. Disponível em: <https://www.asterix.com/pt-pt/>. Acesso em: 20 jun. 2019.

Página oficial dos Jogos Olímpicos: **Comitê Olímpico Internacional**. Disponível em: <https://www.olympic.org/olympic-games>. Acesso em: 07 jul. 2019.

R7, PORTAL. **Escola Educação**. Disponível em: <https://escolaeducacao.com.br/deus-jupiter/>. Acesso em: 15 abr. 2021.

SANTOS, Thamires. **Educa + Brasil**. Publicação em: 14 fev. 2019. Disponível em: <https://www.educamaisbrasil.com.br/enem/religiao/deusa-grega-atenas>. Acesso em: 16 abr. 2021.

REFERÊNCIAS DAS FIGURAS

Figuras 1 e 4. Capa da HQ de aventura *Asterix nos Jogos Olímpicos*. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11 ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a.

Figura 2. Trecho da HQ escolhida. *Asterix nos Jogos Olímpicos*. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11 ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 9.

Figura 3. **Capa da HQ dos Smurfs**. FLAVIO. Publicado em: 8 dez. 2017. Disponível em: <http://rockquadrinhoscans.blogspot.com/2017/12/os-smurfs-6edabril-julho-de-1983.html>. Acesso em: 14 jul. 2021.

Figura 5. Mapa da Gália sem legenda. *Asterix nos Jogos Olímpicos*. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11 ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 3.

Figura 6. Mapa da Gália com legenda. *Asterix nos Jogos Olímpicos*. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11 ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 3.

Figura 7. Personagens. *Asterix nos Jogos Olímpicos*. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11 ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 4.

Figura 8. **Cartão Obelix**. Autoria própria.

Figura 9. **Cartão Asterix**. Autoria própria.

Figura 10. **Cartão Ideiafix**. Autoria própria.

Figura 11. **Cartão Panoramix**. Autoria própria.

Figura 12. **Cartão Abracurcix**. Autoria própria.

Figura 13. **Cartão Chatotorix**. Autoria própria.

Figura 14. **Cartão Veteranix**. Autoria própria.

Figura 15. **Cartão Bonemine**. Autoria própria.

Figura 16. **Cartão Cornedurus**. Autoria própria.

Figura 17. **Cartão Mordicus**. Autoria própria.

Figura 18. **Cartão Barba Ruiva**. Autoria própria.

Figura 19. **Cartão Uderzo**. Autoria própria.

Figura 20. **Cartão Gosciny**. Autoria própria.

Figura 21. **Cartão Asterix e Obelix**. Autoria própria.

Figura 22. **Cartão do álbum**. Autoria própria.

Figura 23. Vinheta 9. *Asterix nos Jogos Olímpicos*. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11 ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 7.

Figura 24. Vinheta 4. *Asterix nos Jogos Olímpicos*. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11 ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 16.

Figura 25. Vinheta 5. *Asterix nos Jogos Olímpicos*. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11 ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 16.

Figura 26. Vinheta 6. *Asterix nos Jogos Olímpicos*. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11 ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 16.

Figura 27. Mapa da Gália. *Asterix nos Jogos Olímpicos*. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11 ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 3.

Figura 28. Acampamento dos romanos. *Asterix nos Jogos Olímpicos*. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11 ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 9.

Figura 29. Acampamento dos romanos 1. *Asterix nos Jogos Olímpicos*. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11 ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 5.

Figura 30. **Mapa da dominação romana**. GUSMAN, Sidney. Publicação em: 25 mai. 2015. Disponível em: <http://universohq.com/materias/uma-viagem-por-cidades-de-papel-e-celulose/>. Acesso em: 14 fev. 2021.

Figura 31. Aldeia gaulesa. *Asterix nos Jogos Olímpicos*. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11 ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 5.

Figura 32. **Estátua de Vercingetórix**. BEZERRA, Eudes. Publicado em: 31 jul. 2013. Disponível em: <https://incrivelhistoria.com.br/alesia-cesar-conquista-galia/>. Acesso em: 14 fev. 2021.

Figura 33. **Estratégia romana**. BEZERRA, Eudes. Publicado em: 31 jul. 2013. Disponível em: <https://incrivelhistoria.com.br/alesia-cesar-conquista-galia/>. Acesso em: 14 fev. 2021.

Figura 34. Acrópole vista de longe. *Asterix nos Jogos Olímpicos*. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11 ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 23.

Figura 35. Interior de Atenas. *Asterix nos Jogos Olímpicos*. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11 ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 28.

Figura 36. Navio. *Asterix nos Jogos Olímpicos*. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11 ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 19.

Figura 37. Interior do navio. *Asterix nos Jogos Olímpicos*. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11 ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 19.

Figura 38. Aldeia gaulesa 1. *Asterix nos Jogos Olímpicos*. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11 ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 18.

Figura 39. Comportamento dos gauleses. *Asterix nos Jogos Olímpicos*. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11 ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 32.

Figura 40. Acampamento dos romanos 2. *Asterix nos Jogos Olímpicos*. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11 ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 12.

Figura 41. Navio 1. *Asterix nos Jogos Olímpicos*. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11 ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 18.

Figura 42. Acrópole vista de longe 1. *Asterix nos Jogos Olímpicos*. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11 ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 18.

Figura 43. Expressão facial de Mordicus. *Asterix nos Jogos Olímpicos*. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11 ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 33.

Figura 44. Asterix. *Asterix nos Jogos Olímpicos*. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11 ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 4.

Figura 45. Obelix. *Asterix nos Jogos Olímpicos*. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11 ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 36.

Figura 46. Obelix 1. *Asterix nos Jogos Olímpicos*. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11 ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 46.

Figura 47. Obelix 2. *Asterix nos Jogos Olímpicos*. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11 ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 4.

Figura 48. Metáfora visual. *Asterix nos Jogos Olímpicos*. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11 ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 40.

Figura 49. Metáfora visual 1. *Asterix nos Jogos Olímpicos*. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11 ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 36.

Figura 50. Metáfora visual 2. *Asterix nos Jogos Olímpicos*. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11 ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 15.

Figura 51. Balão neutro ou balão de fala. *Asterix nos Jogos Olímpicos*. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11 ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 9.

Figura 52. Balão de pensamento. *Asterix nos Jogos Olímpicos*. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11 ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 37.

Figura 53. Balão de grito. *Asterix nos Jogos Olímpicos*. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11 ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 34.

Figura 54. Balão-especial. *Asterix nos Jogos Olímpicos*. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11 ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 44.

Figura 55. Balão composto. *Asterix nos Jogos Olímpicos*. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11 ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 40.

Figura 56. Balão uníssono. *Asterix nos Jogos Olímpicos*. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11 ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 39.

Figura 57. Ausência de balão. *Asterix nos Jogos Olímpicos*. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11 ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 36.

Figura 58. Tipos de letras. *Asterix nos Jogos Olímpicos*. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11 ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 9.

Figura 59. Tipos de letras 1. *Asterix nos Jogos Olímpicos*. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11 ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 29.

Figura 60. Classificação de balão. *Asterix nos Jogos Olímpicos*. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11 ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 14.

Figura 61. Classificação de balão 1. *Asterix nos Jogos Olímpicos*. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11 ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 23.

Figura 62. Classificação de balão 2. *Asterix nos Jogos Olímpicos*. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11 ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 7.

Figura 63. Onomatopeia. *Asterix nos Jogos Olímpicos*. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11 ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 19.

Figura 64. Legenda em formato de pergaminho. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11 ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 28.

Figura 65. Criando uma legenda. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11 ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 5 (adaptada).

Figura 66. Substituindo a onomatopeia. GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Asterix nos Jogos Olímpicos**. Tradução de Gilson Dimenstein Koatz. 11 ed. Rio de Janeiro: Record, 2015a, p. 8.