



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS III
CENTRO DE HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA**

STÉFANY LOURDES VITORINO DE SOUSA AZEVEDO

**A FORMAÇÃO DE LEITORES ATRAVÉS DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS
OSVALDO, DE EDGARD GUIMARÃES E ANTONIO EDER: APRESENTAÇÃO DE
UMA SEQUÊNCIA BÁSICA**

GUARABIRA - PB

2023

STÉFANY LOURDES VITORINO DE SOUSA AZEVEDO

**A FORMAÇÃO DE LEITORES ATRAVÉS DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS
OSVALDO, DE EDGARD GUIMARÃES E ANTONIO EDER: APRESENTAÇÃO DE
UMA SEQUÊNCIA BÁSICA**

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo) apresentado à Coordenação do Curso de Pedagogia do Centro de Humanidades, da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), Campus III, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciado em Pedagogia.

Orientador: Prof. Dr. Olavo Barreto de Souza

GUARABIRA-PB

2023

FICHA CATALOGRÁFICA

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

A994f Azevedo, Stéfany Lourdes Vitorino de Sousa.
A formação de leitores através da história em quadrinhos Osvaldo, de Edgard Guimarães e Antonio Eder [manuscrito] : apresentação de uma sequência básica / Stéfany Lourdes Vitorino de Sousa Azevedo. - 2023.
37 p. : il. colorido.

Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Humanidades, 2023.
"Orientação : Prof. Dr. Olavo Barreto de Souza, Coordenação do Curso de Letras - CH."

1. Histórias em Quadrinhos. 2. Letramento Literário. 3. Leitura. 4. Osvaldo. I. Título

21. ed. CDD 372.4

STÉFANY LOURDES VITORINO DE SOUSA AZEVEDO

**A FORMAÇÃO DE LEITORES ATRAVÉS DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS
OSVALDO, DE EDGARD GUIMARÃES E ANTONIO EDER: APRESENTAÇÃO DE
UMA SEQUÊNCIA BÁSICA**

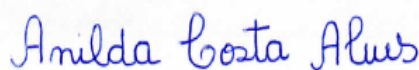
Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Coordenação do Curso de Pedagogia da
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB),
Campus Guarabira, como requisito parcial à
obtenção do título de Licenciada em
Pedagogia.

Aprovado em: 24/11/2023

BANCA EXAMINADORA



Prof. Dr. Olavo Barreto de Souza (Orientador)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof.^a Dra. Anilda Costa Alves
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof.^a Me. Sheila Gomes de Melo
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Osvaldo conhecendo uma nova realidade	10
Figura 2: Conversa com o bezerro	10
Figura 3: Conversas aos sussurros	14
Figura 4: Osvaldo e o coelho médico	15
Figura 5: Osvaldo entrando na boca do Leão	16
Figura 6: Osvaldo sendo cuspido	16

SUMÁRIO

1	Introdução.....	7
2	Os primeiros requadros.....	8
3	Antes de Osvaldo: anotações sobre a trajetória dos autores Edgard Guimarães e Antonio Eder.....	11
4	Análise dos quadrinhos Osvaldo, de Edgard Guimarães e Antonio Eder: elementos expressivos, visuais e narrativos.....	12
5	Letramento Literário e Histórias em Quadrinhos.....	19
5.1	Sequência Básica: apresentação de uma proposta didática com a obra Osvaldo.....	22
5.1.1	Motivação.....	23
5.1.2	Introdução.....	23
5.1.3	Leitura e Interpretação.....	24
6	Considerações Finais.....	28
7	Referências.....	29
8	Anexos.....	32
	Anexo 1: Personagens que serão apresentados.....	32
	Anexo 2: Expectativa de respostas dos alunos.....	33
	Anexo 3: Imagens retiradas do Canva.....	34
9	Apêndices.....	35
	Apêndices 1: Modelo de Check list.....	35
	Apêndices 2: Exemplo de capa.....	36
	Apêndices 3: Exemplo de história em quadrinhos.....	37
	Apêndices 4: Imagem da Sequência Básica como uma trilha.....	38
	Apêndices 5: Caixa mágica desenvolvida por nós.....	38

A FORMAÇÃO DE LEITORES ATRAVÉS DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS *OSVALDO*, DE EDGARD GUIMARÃES E ANTONIO EDER: APRESENTAÇÃO DE UMA SEQUÊNCIA BÁSICA

Stéfany Lourdes Vitorino de Sousa Azevedo¹

RESUMO

As Histórias em Quadrinhos (HQ), sendo um gênero híbrido, de fácil entendimento, tem maior aceitação das crianças. Por esse motivo, neste trabalho, optamos por levá-lo para dentro do ambiente escolar, visando a sua valorização, também com o intuito de despertar o prazer pela leitura e a promoção do letramento literário, através da sugestão de uma sequência básica, a partir do modelo proposto por Cosson (2009). Para isso, é necessário entender um pouco sobre o processo histórico que as HQ estão inseridas. Nessa parte do trabalho apresentaram-se elementos que mostram panoramicamente o desenvolvimento desse gênero. Em seguida, analisou-se o quadrinho *Oswaldo* (2023), dos autores Edgard Guimarães e Antonio Eder, com o intuito de entender melhor a utilização dos elementos quadrinísticos na narrativa escolhida para o desenvolvimento da sequência básica. Deste modo, a pesquisa qualifica-se como qualitativa de cunho bibliográfico, realizada através da leitura de livros, sites, artigos científicos, visando maior compreensão do tema aqui abordado. Sendo assim, este artigo conta com os conhecimentos de autores como Cosson (2009), Paulino (2014), Vergueiro (2017), Ramos (2019), Soares (2023), entre outros para entendermos melhor sobre as contribuições da leitura das histórias em quadrinhos para inserção das crianças ao letramento literário nos anos iniciais. Como resultados, compreendemos que a valorização em sala de aula dos quadrinhos é de grande valia para o desenvolvimento do letramento literário, possibilitando a entrada das crianças no universo das HQ, de modo a proporcionar estratégias de leitura e interpretação textuais que contribuem para imersão em práticas de leitura literária.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos. Letramento Literário. Leitura. *Oswaldo*.

ABSTRACT

Comic books (CB), being a hybrid genre and easily understandable, are more readily accepted by children. For this reason, in this work, we chose to bring them into the school environment, aiming to appreciate them and to foster a love for reading and the promotion of literacy, by suggesting a basic sequence based on the model proposed by Cosson (2009). To achieve this, it's necessary to understand a bit about the historical process within which CB are situated. This section presents elements that provide an overview of the development of this genre. Subsequently, the comic *Oswaldo* (2023), by authors Edgard Guimarães and Antonio Eder, was analyzed to better understand the use of comic elements in the selected narrative for the development of the basic sequence. Thus, this research qualifies as a qualitative bibliographical study conducted through the reading of books, websites, and scientific articles, aiming for a better understanding of the addressed topic. Therefore, this article draws from the knowledge of authors such as Cosson (2009), Paulino (2014), Vergueiro (2017), Ramos (2019), Soares (2023), among others, to better comprehend the contributions of comic book reading for children's introduction to literacy in the early years. As a result, we

¹ Graduada em Pedagogia pela Universidade Estadual da Paraíba, campus III. E-mail: stefany.azevedo@aluno.uepb.edu.br

understand that valuing comics in the classroom is highly beneficial for the development of literacy, enabling children to enter the world of CB, thus reintroducing reading and textual interpretation strategies that contribute to immersion in literary reading practices.

Keywords: Comic Books. Literary Literacy. Reading. Osvaldo.

1 Introdução

A presente pesquisa surgiu após observar crianças de diferentes faixas etárias em diferentes fases de alfabetização, que tinham o interesse em manusear as histórias em quadrinhos, em nosso meio social e familiar. Durante as observações, constatamos que as crianças não alfabetizadas faziam a leitura de imagens e criavam as suas próprias histórias usando as emoções e ações dos personagens que apareciam a cada cena; já as crianças em fase de alfabetização, além de fazer a leitura das imagens, faziam a leitura das onomatopeias e algumas palavras dentro dos balões de fala de forma dramatizada, como uma brincadeira; já as alfabetizadas, faziam a leitura das imagens e palavras. Das observações feitas em nosso meio social e familiar, constatamos ainda que todas as crianças que foram analisadas, independentemente de serem ou não alfabetizadas, mantinham por logo tempo o interesse nas histórias em quadrinhos.²

Sendo assim, esta pesquisa tem como objetivo geral entender como as histórias em quadrinhos podem contribuir para a formação de leitores, por ser um gênero textual que une imagens e palavras, com diversos temas que cativam leitores de diferentes idades. Desse modo, temos como objetivos específicos, valorizar as HQ em sala de aula, além do contato com essas obras, incentivar a leitura e a criação de sentidos delas. Ainda queremos discutir as contribuições das histórias em quadrinhos para a formação de futuros leitores, fomentar o interesse pela leitura literária dos quadrinhos através de uma sequência básica, valorizar os quadrinhos nacionais por meio da HQ *Osvaldo* (2023), dos autores Edgard Guimarães e Antonio Eder, para o desenvolvimento de uma estratégia didática envolvendo a leitura literária.

Assim, o presente trabalho tem caráter de uma pesquisa qualitativa bibliográfica, a mesma concepção teórica fundamentada no autor Cosson (2009), já que neste trabalho usaremos a Sequência Básica apresentada pelo autor a construção da nossa proposta. Ainda usamos os conhecimentos de autores como Soares (2023), Paulino (2014), Ramos (2019), Vergueiro (2017), entre outros autores que nos ajudaram a nortear as análises e discussões aqui presentes.

Sendo assim, levamos em consideração a preferência das crianças pelas histórias em quadrinhos, pensamos em usá-la como incentivo aos estudantes mais novos para o exercício da leitura, aguçando a curiosidade e imaginação, desenvolver a criticidade e a capacidade de interpretação, deste modo justificamos a escolha do tema.

Para a escolha da história em quadrinhos citada anteriormente, levamos em consideração os temas abordados no decorrer da história mantendo o humor enquanto aborda assuntos sérios como discriminação por características físicas diferentes e termos científicos que são desmistificados na história. Ainda como critério para a escolha da História em Quadrinhos (doravante, HQ), levou-se em consideração a disponibilidade do material digital na íntegra para ser usado em sala de aula, pois o intuito ao desenvolver a sequência básica, sugerida por Cosson (2009), é que os professores tenham acesso ao mesmo, tendo pouco ou nenhum custo para isso. Além disso, a linguagem empregada aos personagens durante a

² Às observações relatadas não fazem parte da pesquisa, por não serem desenvolvidas de forma adequada, sendo assim, as observações feitas serviram como motivação para a presente pesquisa.

narrativa também foi levada em consideração, ela é de fácil compreensão e os termos científicos presentes na construção da história são explicados de forma sucinta no decorrer da HQ, visando atingir os diversos públicos.

Devido a essas características encontradas na HQ *Oswaldo* (2023), a nossa sequência básica foi pensada para as turmas de 4º ano do ensino fundamental. A série em questão foi escolhida porque espera-se que os alunos já tenham passado pelo processo de alfabetização e possuam contato com outros gêneros textuais, sendo assim, possibilitando em sala de aula um debate sobre a história em quadrinhos e os temas abordados em paralelo com o humor. A escolha da série se dá devido ao gênero textual por ser mais complexo a interpretação devido a sua linguagem híbrida. Sendo assim, usamos a habilidade da Base Nacional Comum Curricular - BNCC EF15LP14, sendo uma competência que abrange do 1º ano até o 5º ano, assim, a usamos para nortear a nossa proposta didática, a mesma diz que: "Construir o sentido de histórias em quadrinhos e tirinhas, relacionando imagens e palavras e interpretando recursos gráficos (tipos de balões, de letras, onomatopeias)." Brasil (2017, p. 97). Esta habilidade é considerada complexa, já que exige da criança, além das habilidades de leitura da palavra escrita, a habilidade de ler imagens para compreender o enredo da história.

Assim, pretendemos aqui através da sequência básica sugerida por Cosson (2009), deixar que os quadrinhos sejam o que são em sala de aula, quadrinhos. Ou seja, não os usando como uma história que introduz um tema que após a sua leitura será deixada de lado, para que seja estudado esse determinado tema em sala de aula.

Para isso, precisamos antes entender como surgiram as histórias em quadrinhos e como chegaram no Brasil, logo em seguida será feita uma análise de alguns trechos da HQ *Oswaldo* (2023), logo depois, discutiremos brevemente sobre o letramento literário e as histórias em quadrinhos, para assim, chegarmos a explicitação da nossa sequência básica.

2 Os primeiros quadros

A história das histórias em quadrinhos para alguns pesquisadores como Vergueiro (2017) remonta à pré-história, quando os seres humanos desenhavam nas paredes das cavernas o que acontecia de mais relevante em seu cotidiano. Durante o decorrer das décadas essas técnicas foram se modernizando e passaram a narrar e registrar os eventos ocorridos em tapeçarias ou hieróglifos, também tendo a finalidade de registrar e reforçar as mitologias dessas civilizações.

A linguagem gráfica sequencial conforme vai se modernizando e os quadrinhos vão se espalhando pelo mundo vão se modificando gradativamente, sendo a primeira história em quadrinhos como conhecemos atualmente surgiram nos Estados Unidos por volta do século XIX, segundo Gomes (2014). Isso ocorreu junto aos avanços tecnológicos da comunicação e o desenvolvimento dos jornais, que ficaram popularmente conhecidas como *comics* devido ao teor humorístico das HQ, que eram voltadas ao público adulto, de camadas sociais mais baixas e imigrantes. Elas eram publicadas uma vez por semana aos domingos, que mais tarde viriam a ser publicadas diariamente. Já em 1985 foi lançado o personagem *Yellow Kid*, criado por Richard Outcault, publicado no jornal semanalmente *New York World*, que posteriormente se mudou para o jornal *New York Journal*, como afirma Dos Santos (2022). Posteriormente, surgiram outros personagens como Mickey Mouse, Tio Patinhas, Pato Donald, criados por Walt Disney e fizeram e fazem bastante sucesso com o público adulto e infantil.

Outros países também desenvolveram as suas histórias em quadrinhos, como afirma Gomes (2014). Podemos citar, como exemplo, Asterix e Barbarella, na França; Mafalda, na Argentina; a Turma da Mônica, no Brasil e entre outros. Em cada país as HQ são conhecidas por nomes mais populares, como no país Japão que é chamado de *mangá* e na Coreia do Sul

que é conhecido como *manhwa*, na França é chamado de *Bande Dessinée*, já na Argentina são chamadas de *Historietas*, aqui em nosso país é conhecido popularmente de Gibis, devido ao grande sucesso da história em quadrinhos Gibi lançada no ano de 1939, publicada pelo grupo Globo, que devido a sua popularidade acabou se tornando sinônimo das histórias em quadrinhos.

Ao que diz respeito às histórias em quadrinhos no Brasil, o surgimento da imprensa nacional só é possível com a chegada da família real ao país no ano de 1808, como afirma Dos Santos (2022), proporcionando desenvolvimento urbano na capital do Estado que era Rio de Janeiro e o surgimento de veículos impressos, que também eram voltados para o público infantil. Andrade (2021, p. 24) afirma:

E quando se refere ao Brasil, as charges e caricaturas também contribuíram com o passo inicial nesse meio gráfico, por exemplo no século XIX, tinham como referência as divulgações em jornais e seu ponto chave eram as críticas à política da época.

Sendo assim, no mercado nacional editorial as histórias em quadrinhos fizeram muito sucesso. Tratando-se de contribuições feitas através das histórias em quadrinhos, é importante mencionar Patrícia Galvão, que é uma personalidade pouco citada quando se trata do desenvolvimento das histórias em quadrinhos brasileiras. Ela é popularmente conhecida como Pagu, que foi uma artista brasileira que ainda jovem ingressou no Movimento Antropofágico³ e depois participou da segunda metade da Semana da Arte Moderna, em 1922, realizada em São Paulo.

Pagu assinava uma coluna no jornal “O homem do povo” do seu companheiro Oswald de Andrade. A coluna se chamava “A mulher do povo”, que criticava as condutas das mulheres paulistas. Nessa mesma revista eram também publicadas as histórias em quadrinhos intituladas “Malakabeça, Fanika e Kabelluda”, entre caricaturas e charges, que segundo Nogueira (2017) afirma que a Pagu trouxe dois tipos de representações em suas histórias, a da esposa obediente e da jovem rebelde que quebra os padrões sociais. No total, oito tiras foram publicadas entre os meses de março a abril de 1931, antes de o jornal ser censurado e fechado no governo de Getúlio Vargas.

Com a instituição da Ditadura Militar e a censura aos meios de comunicação da época, aqueles que lutavam contra o regime publicaram as notícias e as suas ideias através de meios alternativos. Um desses meios alternativos foram as tirinhas e as histórias em quadrinhos que eram publicadas em revista e jornais, contendo sátiras sobre o que estava acontecendo no país. Como explica Behar e Vergueiro ao citar Aquino *et al.* (1999, p. 17), “[...] nessa conjuntura, as artes, o humor e a imprensa alternativa constituíram um campo de ativa oposição, mantendo, apesar da censura, o espírito de resistência ao regime ditatorial [...]” As histórias em quadrinhos atingem as mais variadas classes sociais devido a sua linguagem híbrida. Segundo Behar e Vergueiro (2018, p.17):

Uma das mais importantes iniciativas no campo da imprensa alternativa foi o jornal carioca O Pasquim, criado em 1969. O semanário teve papel fundamental na renovação do jornalismo crítico e na resistência política, principalmente após a instituição da censura prévia pelo Decreto-Lei 1077, de 21 de janeiro de 1970. O periódico foi criado por um grupo de jornalistas e artistas gráficos e contava com nomes como Ziraldo, Sérgio Cabral, Ivan Lessa, Jaguar e Fortuna. O semanário introduziu um novo estilo jornalístico com base no humor e na oralidade, que fugia ao trato padronizado das matérias e conquistou público rapidamente. Em suas páginas,

³ O Movimento Antropofágico, foi um movimento artístico brasileiro que aconteceu antes da primeira fase do Modernismo no Brasil. Para mais informações, recomendamos a leitura do texto de Araújo e Ricupero (2020), Movimento Antropofágico e identidade nacional. Disponível em: https://reunioes.sbpnet.org.br/natal/inscitos/resumos/1177_1180e9d0810500430a5e99009dd76f084.pdf. Acesso em: 03 nov. 2023.

ganhou visibilidade nacional um dos grandes nomes do humor político no Brasil, o mineiro Henrique de Sousa Filho, mais conhecido como Henfil (Kucinski, 1991; Braga, 1991).

Essa iniciativa além de confrontar os ideais políticos vigentes na época, trazia um apelo popular muito grande à linguagem usada nesse meio de comunicação, sendo essa a chave para a grande repercussão nacional. Assim, as práticas de unir política, arte e humor como forma de protesto e resistência contra a censura instituída na época, trouxeram à tona a criatividade e a originalidade dos artistas brasileiros.

Já os quadrinhos voltados para o público infantil também fizeram sucesso, tendo destaque a revista em quadrinhos “O Tico-Tico”, que se baseava nas publicações européias segundo Dos Santos (2022), com essa sendo a primeira revista em quadrinho nacional publicada no século XX com personagens queridos pelo público. Mesmo os quadrinhos brasileiros sofrendo diversas influências dos quadrinhos internacionais, tiveram na trajetória quadrinística nacional, diversas histórias com personagens que deixaram sua marca no mercado editorial dos quadrinhos, como Balão e Azeitona, de Luiz Sá e a Turma do Pererê, de Ziraldo, entre outros. Outro marco histórico dos quadrinhos brasileiros é a quebra do padrão das HQ dos super-heróis americanos que a Turma do Pererê fez com traços e personagens totalmente originais e inspirados na cultura nacional. Outro personagem de Ziraldo que marcou gerações foi o Menino Maluquinho, fazendo grande sucesso até os dias atuais.

Na década de 1930 o mercado editorial foi marcado pela popularização dos suplementos de histórias em quadrinhos, como afirma Dos Santos (2022, p 69):

Na década de 1930 o mercado editorial de quadrinhos no Brasil foi marcado pela popularização dos suplementos de histórias em quadrinhos, como o Suplemento Juvenil e A Gazetinha. Essas publicações (depois seguidas pelos veículos impressos Globo Juvenil, Gibi, Mirim, O Lobinho, O Guri, entre outras) abrigavam algumas narrativas criadas por artistas brasileiros e, principalmente, comics norte-americanos de humor e de aventura distribuídos pelos syndicates. Em 1947, uma iniciativa diferente teve lugar com o lançamento de Sesinho, editada pelo Serviço Social da Indústria para o leitor infantil.

Ainda, falando sobre os quadrinhos nacionais voltados para o público infantil, o nome de Mauricio de Sousa não poderia ser deixado de lado. Mesmo com as disparidades entre o mercado internacional e o mercado nacional, começou a sua trajetória com as tiras do personagem Bidu no jornal paulista Folha da Manhã, no ano de 1959. Logo em seguida, vieram os personagens da Turma da Mônica que fizeram sucesso com o público infantil. Sendo assim, tornou-se um fenômeno industrial que é explorado até os dias de hoje. Como explica Behar e Vergueiro (2018), esse fenômeno industrial usando as palavras de Gusman (2006, p. 09):

O empreendedorismo de Maurício de Sousa no mundo dos negócios extrapolou o universo gráfico e “ganhou os cinemas, virou tema de parques temáticos, estrelou centenas de publicações didáticas e se tornou um dos grandes fenômenos de licenciamento no Brasil. Quase 200 empresas produzem cerca de três mil artigos com a imagem dos personagens” (GUSMAN, 2006, p. 42). Suas revistas também são internacionalmente bem recebidas, com versões publicadas em países como: EUA, França, Espanha, Alemanha, Grécia, Itália, Indonésia, entre outros.

Deste modo, sendo um artista brasileiro a fazer sucesso internacionalmente, ele aproveitou o sucesso dos seus personagens para empreender usando como marca a Turma da Mônica, desenvolvendo diversos produtos e envolvendo as personagens voltadas para o público infantil.

As histórias em quadrinhos têm uma longa trajetória, em especial em nosso país, que além de atingir diversos públicos decorrente da sua linguagem simples e divertida, foram

rejeitadas pelas elites brasileiras por muito tempo, pois era consideradas como uma leitura de baixo nível intelectual, por serem voltadas para as massas, como afirma Vergueiro (2017). Posteriormente, foram sendo aceitas e viraram alvo de investigação dentro da academia.

Também foram e continuam sendo usadas como uma forma de resistência e críticas às atuais intempéries políticas e sociais vivenciadas atualmente. Como exemplo, temos *Confinadas*, dos autores Leandro Assis e Triscila Oliveira, publicada em 2021, em meio a pandemia do Covid-19, no *Instagram* e logo depois virou livro.

As HQ têm temas variados e agradam a diferentes públicos em camadas sociais diversificadas, os atingindo de muitas maneiras, levando às reflexões ou divertimento. É com essa linguagem própria e de fácil acesso que elas se mantêm nas graças do público sendo usadas em diversos contextos além do divertimento e da satirização, como em pesquisas acadêmicas e levadas para dentro das salas de aula com o apoio de documentos como a Base Nacional Comum Curricular - BNCC (Brasil, 2017) e a Diretrizes Curriculares Nacionais da educação Básica - DCNs (Brasil, 2013).

Após essa breve história dos quadrinhos, seguiremos adiante conhecendo um pouco sobre Edgard Guimarães e Antonio Eder e algumas das suas obras. Logo em seguida, teremos uma análise de alguns pontos importantes sobre a história em quadrinhos que escolhemos para desenvolver nossa sequência básica.

3 Antes de Osvaldo: anotações sobre a trajetória dos autores Edgard Guimarães e Antonio Eder

Antes de Osvaldo, o protagonista da história em quadrinhos desenvolvida pelos artistas Edgard Guimarães e Antonio Eder, é necessário conhecermos um pouco melhor esses artistas que deram vida às divertidas aventuras do coelho. As informações aqui disponibilizadas foram retiradas de *site*, entrevistas concedidas a canais do *YouTube*, entre outras fontes⁴.

Sendo assim, começaremos por Edgard Guimarães, nascido no ano de 1959, atualmente tem 64 anos de idade, natural de Brazópolis, no estado de Minas Gerais. Edgard foi professor universitário e atualmente está aposentado. Além de três graduações, ele é quadrinista e crítico de histórias em quadrinhos. Colabora com as fanzines desde 1982, lançando o primeiro número de seu Fanzine chamado de PSIU. Em 1993 começou a editar a revista Quadrinhos Independentes -QI, que anteriormente se chamava Informativo de Quadrinhos Independentes - IQI, que tem como objetivo a divulgação de fanzines. Outros trabalhos organizados e desenvolvidos pelo mesmo foram obras como *O que é histórias em quadrinhos brasileiras* (2023), *Estudos sobre História em Quadrinhos* (2010), *Calvo* (2020), entre outros, publicados pela Editora Marca de Fantasia, outras editoras e publicações independentes. Ele ainda ganhou diversos prêmios como Troféu Jayme Cortez, Prêmio Angelo Agostini de melhor fanzine, Medalha Angelo Agostini de melhor editor e Prêmio DB de Artes de melhor edição independente. E ainda é membro da Academia Brazopolense de Letras e História.

Já Antonio Eder é natural de Curitiba, no estado do Paraná, nasceu no dia 19 de fevereiro de 1971. Sua carreira como ilustrador começou nos anos 80, publicando fanzines até meados dos anos 90. Segundo o *site* Comicipédia, Eder é coeditor do portal de histórias em quadrinhos Nona Arte. E segundo o seu perfil do *linkedin*, ele é formado em artes plásticas pela Faculdade de Arte do Paraná. Além de ser produtor, diretor de arte, ilustrador, quadrinista e CEO da DOGZILLA STUDIO. Ele tem trabalhos publicados como Almanaque Entropy (2000), O Galha (2000), Espectros Microscópicos (2003).

⁴ São elas: Portal (2023), Quadrinhos (2015), Eder (2021; s.d.) e Guimarães (2023).

Conhecendo um pouco melhor os artistas Edgard Guimarães e Antonio Eder, seguiremos para a análise da obra *Oswaldo*, que foi desenvolvida a partir da parceria dos artistas.

4 Análise dos quadrinhos *Oswaldo*, de Edgard Guimarães e Antonio Eder: elementos expressivos, visuais e narrativos

O personagem *Oswaldo* surgiu de uma parceria entre o autor Edgard Guimarães e o artista Antonio Eder, depois que Edgard sentiu-se impedido de participar de um experimento com uma editora por não dominar as ferramentas tecnológicas, como nos conta no prefácio da história. O experimento em questão era que a cada edição publicada, um novo personagem era apresentado ao público, assim, o personagem que vendesse mais exemplares ganharia a sua própria HQ. Deste modo, Guimarães (2023) conta como foi o acordo com Eder para produção da revista *Oswaldo* depois de ter se frustrado por não ter conseguido participar do concurso: “[...]eu criei a série e dei indicação de como seriam os personagens, ele fez toda a arte e produção gráfica. Escrevi o roteiro para uma HQ de 24 páginas dividida em capítulos de 4 páginas. [...]”. (Guimarães, 2023, p. 06).

Depois do acordo firmado Guimarães continua a nos contar como surgiu a ideia para o nome do protagonista da história, inspirando-se no personagem de Walt Disney chamado *Oswald*, que também era um coelho e depois foi substituído pelo personagem Mickey. Guimarães (2023, p. 06-07) nos conta ainda que as referências ao personagem de Walt Disney foram apenas essas, pois o personagem ganha traços que seguem a tradição brasileira de personagens astutos e debochados.

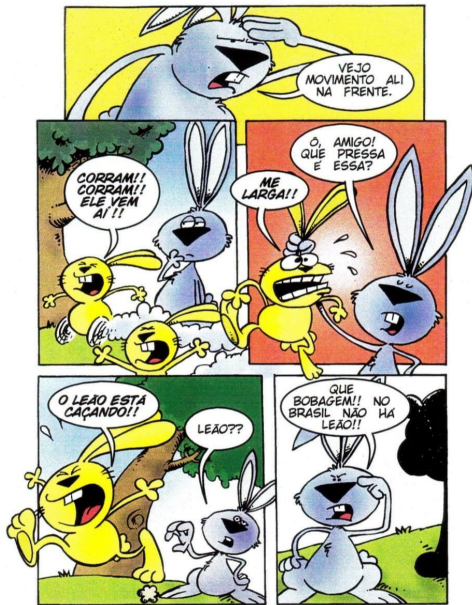
Na história encontramos com um personagem que foge de um laboratório onde ele servia como cobaia para testar determinados medicamentos que por sua vez não faziam efeito em *Oswaldo*, sendo assim, o coelho durante a sua estadia no laboratório prestava atenção a tudo que acontecia por lá, principalmente na conversa dos cientistas, até o dia que resolve fugir e viver as suas aventuras.

Desta forma, a história do coelho começa com páginas coloridas, que por sua vez as cores trazem mais complexidade a trama, porque com elas o artista pode expressar aquilo que não está visível com a ausência das cores, como explica Costa (2014) “Por meio de traços e cores, o desenhista pode expressar o invisível, como a atmosfera de uma cidade ou o estado emocional de um personagem[...]” (Costa, 2014, p.07). Diante disso, percebemos que as cores comunicam sentidos que traduzem a trama vivida pela personagem. Enquanto um recurso de linguagem, a seleção das cores viabiliza a configuração da narrativa realizada pelo quadrinista.

Ao continuarmos a leitura, notamos que depois das quatro primeiras páginas coloridas, as demais são em preto e branco, o que inicialmente levantamos a hipótese de que os artistas tivessem optado por esse formato mais tradicional por estética, mas segundo Guimarães (2023), não havia dado tempo de colorir a história por completo antes da publicação pela editora Marca de Fantasia. Sendo assim, resolveram que seria publicado somente com as quatro primeiras páginas coloridas e as demais páginas em preto e branco. Essa escolha de publicação, como dito anteriormente nos remete ao formato tradicional de publicação, onde as editoras e jornais publicaram histórias em quadrinhos coloriam apenas as primeiras páginas das HQ e as demais eram em preto e branco como uma forma de economizar, já que colorir todas as páginas das histórias em quadrinhos para as editoras e jornais teria um custo maior, como explica Ramos (2009), “[...] por limitação de recursos tecnológicos, por economia de custos [...] ou por pura opção estética.” (Ramos, 2009, p.84). No caso por nós investigado, essa escolha se dá por uma condição temporal envolvida no processo de criação e de

publicação impedindo que os autores tomassem a iniciativa de colorir as páginas restantes da obra.

Figura 1: Osvaldo conhecendo uma nova realidade



Fonte: Guimarães e Eder (2023, p. 09)

Figura 2: Conversa com o bezerro



Fonte: Guimarães e Eder (2023, p. 13)

Ainda falando sobre as cores ou a falta de cores, essas são consideradas um dos signos plásticos⁵ que ajudam a compor a narrativa quadrinística, dando ao leitor mais informações sobre as cenas e os personagens da história, enriquecendo os atos com que as sobreposições de cores, luzes e sombras, ou a espessura dos traços, deixando a arte esteticamente mais complexa, que aproxima a narrativa da realidade com a ajuda de outros signos que fazem parte da linguagem dos quadrinhos, como explica Ramos (2009)

A cor faz parte dos quadrinhos [...] São signos plásticos que contêm informações ora mais relevantes para a compreensão do texto narrativo, ora menos. Mas sempre com conteúdo informacional e inserida no espaço do quadrinho, onde se passa a cena narrativa. (Ramos, 2019, p.87)

As cores, como também citado por Ramos (2009), são elementos narrativos ou como explica Eisner (1989), a falta delas durante a história vai além da estética. Elas passam a compor a carga emocional da história, passando aos leitores as emoções empregadas naquela passagem da narrativa, isso se dá através da escolha das cores. As mais quentes passam a ideia de alegria, felicidade ou até mesmo de exaltação, as cores mais frias empregam a tristeza ou melancolia do momento durante a cena.

⁵ Signo plástico: segundo Costa (2014), nas histórias em quadrinhos, é considerado signos plásticos os quadros, enquadramentos, ângulos, cores, traços, e tudo aquilo que ajuda a atribuir à história significado.

Entendendo como as cores fazem parte da narrativa das HQ, os tons usados dentro das narrativas passam mensagens destinadas ao leitor, como os tons de amarelo que passa a sensação de otimismo em relação às novas possibilidades vislumbradas pelo personagem, no primeiro quadro na figura 1. Essa cor também é tida como a cor da iluminação, mas também é tida como a cor dos ciúmes, como explica Heller (2013). Os tons de amarelo ajudam a dar profundidade aos acontecimentos e aos sentimentos expostos através da cor amarela que é tida como uma cor contraditória, como continua a explicar Heller (2013, p. 152):

O amarelo é a cor do otimismo – mas também da irritação, da hipocrisia e da inveja. Ele é a cor da iluminação, do entendimento; mas é também a cor dos desprezados e dos traidores. É assim, extremamente ambígua, a cor amarela.

O uso dos tons de amarelo consegue captar a atenção daqueles que leem ajudando os outros elementos narrativos a contar a história de modo dinâmico, levando a uma experiência visual lúdica, e dentro desse universo criado pelos autores temos a contradição gerada pelo amarelo.

Já a cor vermelha remete a paixão ou ódio. No quadro três, da figura 1, vemos que um dos coelhos está passando por um momento de desconforto, tendo suas orelhas puxadas, sendo assim, podemos interpretar a cor vermelha ao fundo como um sentimento negativo que um dos coelhos está sentido, já esse afunilamento com degradê, passando da cor vermelha para o branco pode levar ao leitor a interpretar que naquela cena há um conflito de sedimentos, pois um personagem tem sentimentos negativos e outros têm sentimentos de tranquilidade, o que leva o leitor a pensar nisso é o uso da cor branca que é frequentemente associada ao bem e a perfeição, como afirma Heller (2013). A mesma autora ressalta que uma cor combinada com diferentes cores, têm diferentes efeitos, sendo assim, essas combinações de cores vão provocar diferentes sensações a quem as vê.

O elemento de difusão das cores azul e branco nos outros três quadros na figura 1 faz um degradê com pouca suavidade dessas cores, sempre saindo do banco para o azul criando ângulos, fazendo com que seja direcionado o olhar do leitor para os detalhes na cena que o artista deseja, ou proporcionando profundidade a mesma. Esse degradê de cores como um elemento narrativo estético pode ser interpretado como a cor branca simbolizando além dos sentimentos do bem e da perfeição, como mencionados anteriormente, ela também remete a honestidade, bondade e a pureza, o que pode levar o leitor a refletir sobre os outros animais da obra que não têm as mesmas experiências negativas de Osvaldo.

Desse modo, os tons de azul que aparecem junto ao branco levam a pensar na simpatia do personagem principal com os demais, o azul também tem o poder de transmitir harmonia, sendo assim podemos entender que no momento presente na convivência dos personagens há essa harmonia. O azul também pode nos remeter as fantasias que as personagens estão vivenciando decorrente da pureza advinda da ignorância de não saber que naquele universo além do “leão” a outros perigos, junto as fantasias de aventuras do protagonista da obra. O acorde cromático de azul e branco desses quadros para os mais simplistas pode ser a representação do céu, já que esse acorde cromático é associado ao divino, que em algumas concepções religiosas ligam o céu a morada de divindades, usando esse sentimentalismo o acorde cromático pode ser uma escolha artística para tentar representar o céu de forma mais realista dentro da obra.

Sendo assim, a construção desse degradê de cores visualmente pode ter sido construída com pouca suavidade de transições de cores, mas despertam emoções fluidas nos leitores, desde as mais simples emoções até as mais complexas, o que para a narrativa da história agrega mais profundidade emocional.

Entretanto, como foi escolhido pelos criadores da história de Osvaldo seguir essa linha tradicional dos quadrinhos para contar as aventuras do personagem, fazendo esse uso inicial

das cores que dão ao leitor novos signos para interpretar na história, e depois segue contando a jornada do mesmo em preto e branco usando recursos como linhas e quadros, para direcionar e transmitir as mensagens desejadas aos leitores, mesmo não tendo a complexidade das cores em toda a HQ, não tendo tantos prejuízos à leitura ou as mensagens que os autores desejam passar ao público, devido esses elementos terem função de direcionar a leitura, como nos diz Costa (2014, p.07): “[...] Esses efeitos visuais não transparecem na história, mas sim na organização do discurso. São efeitos geralmente direcionados ao leitor-possível, não ao narratário”. Ou seja, o narratário é o destinatário fictício, que o narrador dirige sua narrativa, sendo assim, o leitor-possível é aquele que irá ler a obra.

Já os requadros têm a função de direcionamento da leitura, tendo também a função de situar o tempo e o ritmo da narrativa para o leitor como explica Ramos (2019, p.101). Os quadros têm função de marcar o espaço em que a história está acontecendo, se aquele momento da história está se passando no presente, passado, se está sendo contado um fato por outro personagem, ou até mesmo se a cena está sendo imaginada por algum personagem; como, por exemplo, em quadros que as bordas do retângulo estão todas sobrepostas ou onduladas, como afirma Eisner (1989) que a mudança de tempo ou deslocamentos cronológicos são representados através das alterações das mudanças dos requadros.

Ainda na figura 01, vemos a sobreposição de quadros, que passa ao leitor a sensação de muitas coisas acontecendo ao mesmo tempo, e isso é transmitido pelo artista de maneira mais acentuada quando notamos que os personagens saem de dentro dos quadrados e retângulos junto dos recursos visuais que constituem a cena. Notamos que a narrativa acontece também fora dos quadros, quando percebemos que Osvaldo está correndo entre eles.

Na figura 02, que a narrativa está em preto e branco, já notamos que o tempo mudou e isso é demonstrado através dos retângulos quase em mesmas proporções, e sem sobreposições, esse elemento também tem função de informar ao leitor os ânimos em que os personagens se encontram naquela cena.

Nas histórias em quadrinhos os elementos visuais também ajudam a narrar os acontecimentos dando norte à leitura, ou seja, “os signos plásticos usados como recurso pelo quadrinista singularizam o que os signos icônicos representam”, como explica (COSTA, 2014, p.02). Dessa forma, um complementa ao outro, dando forma a narrativa da história. Um desses elementos narrativos visuais são os retângulos e as diferentes variações desses requadros que compõem a cena, junto aos ângulos que esses se encontram, como afirma Eisner (1989):

O formato (ou ausência) do requadro pode se tornar parte da história em si. Ele pode expressar algo sobre a dimensão do som e do clima emocional em que ocorre a ação, assim como contribuir para a atmosfera da página como um todo. O propósito do requadro não é tanto estabelecer um palco, mas antes aumentar o envolvimento do leitor com a narrativa. [...]. (Eisner, 1989, p.46)

Como percebemos a ausência desse elemento também compõem as narrativas e gera novos estímulos ao leitor, como completa Eisner (1989, p.46, grifos nossos): “*convida o leitor a entrar na ação ou permite que a ação "irrompa" na direção do leitor.*” Esse elemento narrativo ou sua ausência na narrativa coloca o leitor em uma nova experiência sensorial, fazendo com que ele use de outros conhecimentos já existentes para a compreensão do que ocorre naquela passagem.

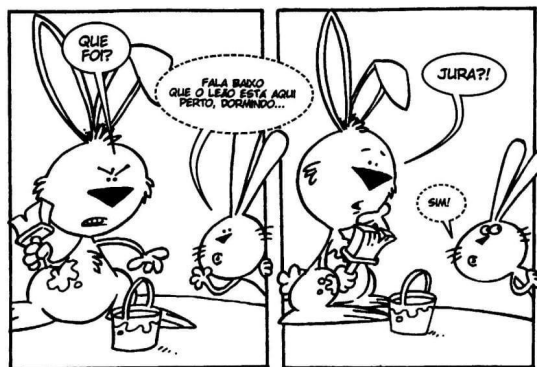
Outros elementos que ajudam a construir a narrativa são os balões de fala e as onomatopeias. Os balões de fala que sintetizam os sons e orienta o leitor a seguir uma determinada sequência para compreender a história, como explica Eisner (1989, p.26):

O balão é um recurso extremo. Ele tenta captar e tornar visível um elemento etéreo: o som. A disposição dos balões que cercam a fala - a sua posição em relação um ao

outro, ou em relação à ação, ou a sua posição em relação ao emissor - contribui para a medição do tempo. Eles são disciplinares, na medida em que requerem a cooperação do leitor. Uma exigência fundamental é que sejam lidos numa seqüência determinada para que se saiba quem fala primeiro. Eles se dirigem à nossa compreensão subliminar da duração da fala.

Esse recurso também permite que o artista possa expressar pensamentos, medos, sustos, ondulações na voz do personagem, através dos diferentes formatos que se dá ao balão; como no caso do exemplo abaixo, em que uma das personagens diz para Osvaldo diminuir o som da voz.

Figura 3: Conversas aos sussurros



Fonte: Guimarães e Eder. (2023, p. 17)

Percebemos na figura 03, acima apresentada, que o balão que indica sua fala é formado por tracinhos o que conseqüentemente leva o leitor a acreditar que o balão tem esse formato porque a personagem está com a voz baixa e abafada por estar com medo do “leão” que habita a região.

Já na figura 04, abaixo apresentada, notamos na imagem que as palavras com a letra “x” no meio de algumas as outras palavras fazem com que o leitor levante hipóteses como: “o personagem tem alguma dificuldade na fala?” ou “esse “x” entre as palavras é uma maneira de expressar um sotaque diferente dos outros personagens?”, observando que as mesmas falas estão dentro de balões que estão em formato regular.

Figura 4: Osvaldo e o coelho médico



Fonte: Guimarães e Eder (2023, p.24)

Podemos citar ainda como elemento narrativo as formas e os tamanhos das letras, que ajudam o autor/artista a expressar os sons junto aos balões de fala, dando ao leitor uma compreensão maior dos sentimentos dos personagens envolvidos na cena e ajudando a construir a atmosfera que a história precisa para despertar o interesse de quem lê. Isso ocorre devido à palavra ganhar outro tipo de significado, como afirma Ramos (2019, p.56, grifos nossos): “*A palavra, ao mesmo tempo que representa o som ou um conjunto de sons, pode adquirir outros significantes*”. Desse modo, a letra ganha diferentes valores expressivos.

No caso da figura 04, o valor expressivo que a palavra dá aos diálogos das personagens é de neutralidade, como em uma conversa calma com um amigo querido, mas o elemento usado atrás dos personagens que falam, como uma onomatopeia sem letras passa a expressar a irritabilidade do personagem com a situação. Isso nos faz entender que o personagem está irritado e indignado, esse signo visual junto ao movimento do corpo do coelho, dá maior intensidade ao sentimento de irritação ou indignação, como explica Eisner (1989, p.103):

Nas histórias em quadrinhos, a postura do corpo e o gesto têm primazia sobre o texto. A maneira como são empregadas essas imagens modifica e define o significado que se pretende dar às palavras. Por meio da sua relevância para a experiência do leitor, podem invocar uma nuance de emoção e dar inflexão audível à voz do falante.

Os movimentos humanos que foram empregados aos coelhos são necessários na narrativa dessa história, não só como modo de dar características dos seres humanos, mas para expressar e dar credibilidade às ideias que os autores planejaram passar ao leitor e diverti-los usando esse elemento característico das fábulas infantis. Mesmo que as utilizações das expressões do corpo não sejam exclusivas dos quadrinhos, não deixam de serem essenciais para elucidar as histórias. Como continua a nos explicar Eisner (1989):

O corpo humano, a estilização da sua forma, a codificação dos seus gestos de origem emocional e das suas posturas expressivas são acumulados e armazenados na memória, formando um vocabulário não-verbal de gestos. Ao contrário do requadro nas histórias em quadrinhos, as posturas dos seres humanos não fazem parte da tecnologia dessa arte. Elas são mais exatamente um registro “... do movimento expressivo ... uma descarga motora que pode ser um veículo do processo expressivo”. Elas fazem parte do inventário do que o artista reteve a partir da observação. (Eisner, 1989, p.100)

Abaixo veremos mais recortes em que as palavras com suas formas e tamanhos são usadas para exprimir sentimentos e sons junto aos movimentos corporais e expressões faciais dos personagens:

Figura 5: Oswaldo entrando na boca do Leão

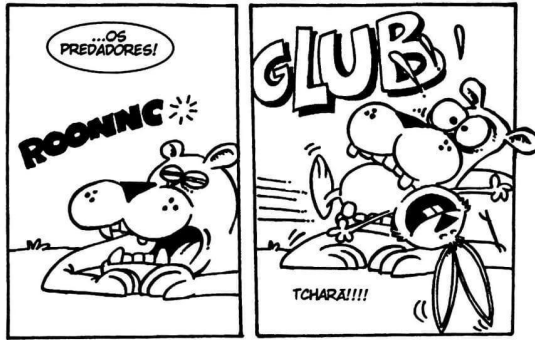


Figura 6: Oswaldo sendo cuspidos



Fonte: Guimarães e Eder (2023, p.18)

Fonte: Guimarães e Eder (2023, p.18)

Além dos gestos e movimentos corporais bem caricatos, as letras aqui têm um valor sonoro diferente nesses recortes, sendo as onomatopeias que impregnam valor sonoro ao bocejo do “leão”, a queda do coelho e assim por diante. Ramos (2019) diz que Cagnin (1975) chama esse fenômeno de “função figurativa do elemento linguístico”. Ramos (2009, p.80), complementa essa afirmação dizendo que: “Silva (1976) lembra que as onomatopeias são sempre uma aproximação do som, e nunca uma reprodução exata. Um caso específico reforça esse raciocínio: é o do uso de um termo que sintetiza a situação indicada pelo som”. Essa sintetização do som permite criar novas camadas na obra, que será posteriormente explorada pelo leitor.

Os sons representados pelas onomatopeias como as do “glub” e “AAAAA!” sintetizam os sons dos personagens. O som da mastigação do “leão” no segundo quadro da figura 05, é sinalizado com “glub”, que leva ao entendimento de quem lê que esse som pode ser de uma tentativa de engolir o coelho. Vemos que é sintetizado o som dos gritos de pavor e susto de um dos personagens na cena da figura 06, junto é usado o recurso gráfico do preto ou do branco de forma mais ampla dentro das palavras, gerando contrastes entre elas, já a linguagem corporal dos personagens nesse exemplo dá mais ênfase aos sons, trazendo uma aproximação do espectador à cena.

Essas representações empregam valores expressivos. No caso do recorte da HQ escolhida, esse valor é empregado para sonorizar as ações que o personagem executa antes e durante os diálogos em cena, dando uma perspectiva aprofundada emocionalmente maior no desenrolar da trama.

As onomatopeias, além de serem um recurso narrativo que tenta tornar visível o som, também ajudam a transparecer a profundidade dos elementos emotivos empregadas na história. Esses efeitos são ainda mais expressivos quando essas onomatopeias se prolongam sinalizando ao leitor que os ruídos se prolongam, ou a trajetória que o ruído toma alteram a perspectiva da história, como se ele acompanhasse ou não um personagem, ganhando uma segunda função, atuando como linhas cinéticas, ou seja, essas linhas cinéticas indicam o

trajeto que um personagem ou objeto está fazendo em cena. Para que isso aconteça, o artista usa dos aspectos visuais, como explica Ramos (2009): “(...) o aspecto visual da letra utilizada pode indicar expressividades diferentes. Sua cor, tamanho, formato, e até prolongamento adquirem valores expressivos distintos dentro do contexto em que é produzido.” (Ramos, 2019, p. 81). Essas modificações nos formatos ou nos tamanhos das letras, junto a esses outros aspectos citados acima, produz um efeito dramático para as cenas as deixando mais profundas, o que deixa o momento mais envolvente.

Esse recurso narrativo carrega uma diversidade significativa de possibilidades porque permite criar novas onomatopeias de acordo com a criatividade do artista. Esse recurso apresenta mais detalhes e deixa a obra mais expressiva. Tal elemento favorece as complexidades da obra, exigindo dos leitores mais atenção aos detalhes que compõem as cenas para que tenham um maior entendimento do que está sendo contado.

Como exposto acima, os diversos elementos gráficos e as várias formas de uso tem como objetivo se complementarem durante o desenvolvimento das histórias em quadrinhos, formando uma linguagem única e inconfundível. Como percebemos no quadrinho Osvaldo essas narrativas são estrategicamente usadas para apresentar as aventuras do coelho, junto à linguagem simples e objetiva, aliada a desmistificação dos termos científicos. Isso gera maior entendimento desses termos para o leitor em potencial da trama, mesmo ele não tendo contato anteriormente com nenhum termo científico. Assim, vemos nessa HQ a possibilidade de levar para a sala de aula por meio de uma sequência didática básica, nos padrões sugeridos por Cosson em seu livro *Letramento Literário: teoria e prática*.

5 Letramento Literário e Histórias em Quadrinhos

Nesse espaço queremos abordar um pouco sobre letramento literário e as histórias em quadrinhos, para dessa forma, elucidarmos algumas questões sobre os mesmos, que serão de muita importância para este trabalho.

A respeito do letramento, é importante esclarecer que, segundo Soares (2023), se entende como letramento o desenvolvimento de habilidades e de uso competente da leitura e escrita em espaços sociais. Ou seja, o sujeito deve mais que decodificar e codificar o sistema de escrita, mas dominá-los para aprender e ensinar sobre os objetos de conhecimentos a outros sujeitos. Aqui é válido lembrar que, ainda segundo Soares, a alfabetização e o letramento em nosso país, mesmo sendo processos distintos e que ocorrem ao mesmo tempo, são indissociáveis. Dessa forma, podemos compreender melhor a primeira afirmação, mesmo que a alfabetização vá até certo ponto da vida do indivíduo, que segundo a BNCC (Brasil, 2017) as ações pedagógicas devem ter como focar na alfabetização até o segundo ano do ensino fundamental, e isso acontece visando que os estudantes tenham a oportunidade de aprender o sistema de escrita alfabética. As práticas e os usos sociais da língua escrita acontecem durante toda a vida, exigindo de quem a usa, adquirir a competência para que o faça adequadamente nos distintos espaços.

Tendo compreendido que as práticas de letramento se estendem por toda a vida dos sujeitos, como uma ampliação do uso da leitura e escrita no meio social em que se está inserido, podemos agora entender melhor sobre o letramento literário, que é concebido por Silva (2022, p. 16, grifos nossos): “*como um processo contínuo de inserção e participação ativa em práticas sociais concretas de leitura literária*”. Aqui, o indivíduo não somente usa as habilidades de ler e escrever socialmente, mas, utiliza essas habilidades para dar novos sentidos às obras que lê, enquanto está inserido em uma comunidade leitora que também traz novos sentidos às obras lidas e compartilham esses sentidos, como afirma Silva (2022, p. 16):

“[...] o letramento literário torna a literatura um bem coletivo por meio de interações sociais constituídas pelo e no compartilhamento de sentidos.”. E esse compartilhamento de sentidos pode ser feito através das mais diversas formas, como através de resenhas críticas publicadas em jornais, revistas, *blogs*, através de mídias sociais por meio de vídeos ou de resenhas curtas, rodas de conversas, clubes dos livros e outros meios que viabilizem a circulação da obra.

A leitura literária tem como característica marcante o poder de questionar o mundo que já está organizado, conforme Paulino (2014). Essa dimensão artística da palavra que como dissemos anteriormente desperta sentimentos contraditórios em quem as lê, também é responsável pelas modificações internas do sujeito que cria a obra e que tem contato com ela. No mesmo momento da leitura essas transformações acontecem nos sujeitos. Elas acontecem no meio social em que o indivíduo está inserido. A leitura se torna literária quando constitui uma prática social de natureza artística, como explica Paulino (2014, n.p.):

A leitura se diz literária quando a ação do leitor constitui predominantemente uma prática cultural de natureza artística, estabelecendo com o texto lido uma interação prazerosa. O gosto da leitura acompanha seu desenvolvimento, sem que outros objetivos sejam vivenciados como mais importantes, embora possam também existir. O pacto entre leitor e texto inclui, necessariamente, a dimensão imaginária, em que se destaca a linguagem como foco de atenção, pois através dela se inventam outros mundos, em que nascem seres diversos, com suas ações, pensamentos, emoções.

Sendo assim, vemos essa interação prazerosa que brinca com o imaginário dos sujeitos como um ato de liberdade. Também, vemos que cada leitor possa buscar aquilo que deseja ler, para se deleitar naquele universo escolhido, livres das amarras do preconceito, como corrobora Paulino (2014, n.p. grifos nossos): “*a leitura literária requer liberdade, cujo único limite é o respeito pela leitura do outro [...]*”. É nessa liberdade e respeito pela leitura do outro que se desbravam mundos e se fomenta o desejo de conhecer outros universos. Através desse respeito às escolhas literárias do outro se constituem as trocas de experiências na arte das palavras.

Aqui o leitor não é um sujeito passivo que só lê as informações de um livro, aqui o leitor é um elaborador de sentidos para as obras que têm contato, como explica Silva (2022, p. 17):

Na perspectiva do letramento literário, o leitor é um construtor do sentido, que estabelece um conjunto de interações com e a partir do texto literário em um determinado contexto social, de maneira que a leitura é sempre uma reescrita do texto literário, conforme afirma Terry Eagleton. Não porque o leitor altere as palavras utilizadas pelo escritor, mas porque, ao longo do processo histórico, os leitores elaboram diferentes sentidos para o texto literário, possibilitando que a obra seja percebida de outros modos e, dessa forma, seja reinventada [...].

Mesmo a leitura sendo uma atividade prazerosa e instigante, feita individualmente, e ainda assim passa a ter valor social, que sofre alterações conforme as mudanças culturais que ressoam no coletivo, como afirma Cosson (2009, p. 27, grifos nossos): “*a leitura é, de fato, um ato solitário, mas a interpretação é um ato solidário*”. Sendo uma relação entre autor, obra, leitores e sociedade, o texto literário transcende o individual, abrindo as portas de um mundo construído por outra pessoa, em que artisticamente não há limitações, podendo ser criados universos e transgredindo formas e limitações da vida e da morte, fazendo o espaço-tempo se curvar diante da criatividade. Enquanto o sujeito que é leitor desse universo, se deleita e se deslumbra ou se desengana com as possibilidades que instigam ou desalenta, enquanto, que quase de forma simultânea o leitor cria novos sentidos para aquele universo que

o texto literário abriga, e a partir das suas vivências, e por consequente, compartilha com a sua comunidade, dando continuidade e alimentado a construção de sentido coletiva da obra.

Tendo as obras literárias um impacto tão grandioso, sendo a leitura dessa uma porta para novas interpretações do mundo como afirmar que (Linhares 2022 *apud* Antunes, 2009, p.19): “a leitura é uma espécie de porta de entrada, onde a autêntica e democrática construção humana pode acontecer com maior sucesso”. Entendemos assim, que o processo de formar leitores competentes é de extrema importância para dar continuidade a esse processo de letramento literário que se inicia antes da chegada da criança à escola segundo Silva (2022).

Escolhemos as histórias em quadrinhos para esse fim, tendo em vista que elas por possuírem uma linguagem híbrida, em consonância com Andrade (2021) ao citar Rama e Vergueiro (2018, p. 23), vão ao encontro com as necessidades humanas, por usarem as imagens gráficas que estão presentes na história da humanidade desde os primórdios. Isso chama a atenção das crianças e adultos, os instigando, fazendo com que desejem estar em contato com a obra.

É importante ressaltar que a linguagem híbrida dos quadrinhos proporciona um pensamento equivocado de que a obra que contém muitas imagens e uma linguagem que faz representações de aspectos da oralidade, são leituras que não exigem do leitor o uso de diferentes mecanismos para interpretá-las.

Já Eisner (1989, p.8), afirma que:

A configuração geral da revista de quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. A leitura da revista de quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual.

As imagens das HQ vão além da função de ilustrar as obras e as deixarem mais receptivas ao público. Aqui é importante diferenciar as imagens da ilustração, para que não se tenha nenhuma confusão sobre o que são as imagens e como elas atuam como um elemento que conta uma história. Segundo Barbieri (2017, p. 32-33), a diferença entre imagens e ilustrações é:

[...] a ilustração é normalmente ilustração de algo, e esse algo pode em geral existir até mesmo sem a ilustração: seu papel é, portanto, proporcionar um comentário externo, que adiciona algo ao relato [...]. Nos quadrinhos, pelo contrário, cada vinheta tem função diretamente narrativa; inclusive com ausência de diálogos e de legendas (também chamadas de “recordatório” ou “texto em off”) ou texto narrativo, a vinheta conta um momento da ação que constitui parte integrante da história, e prescindir dela supõe prejudicar em boa medida a compreensão.

Entendendo melhor a diferença entre o papel de cada um, percebemos que o sujeito precisa fazer essa leitura de imagens para que haja a compreensão da narrativa, para que assim se possa construir o sentido da obra.

As imagens ajudam a dar sentido ao enredo, como ressalta De Paula (2023, p. 08, grifos nossos): “*A imagem neste caso comporta-se como um signo do sistema da linguagem visual e ao figurar uma coisa comunica uma linguagem*”. Ao comunicar alguma coisa, o autor dá detalhes sobre os acontecimentos do momento presente nas cenas, provocando a curiosidade do leitor. As imagens interagem com as falas dos personagens, dando maior profundidade às ações, emoções ou locais que o artista que dar ênfase, ao mesmo tempo que

ambos se complementam e contam a história desejada. Assim, a leitura das imagens evoca os conhecimentos prévios daquele que as lê.

Sendo assim, De Paula (2023) citando Trevisan (1984), afirma que nós fazemos dois tipos de leitura de imagens, a *Leitura Formal* e a *Leitura Estética*. Na leitura formal o sujeito analisa os seguintes aspectos das imagens como o tema, as cores, linhas, as texturas, volume, plano, espaço, movimento, luz e sombra. Quando o sujeito faz o segundo tipo, a leitura estética é considerado a imagem como um todo, analisando a parte estética da imagem. Como afirma De Paula (2023) citando Trevisan (1984, p. 05): “*A leitura estética concentra o que está no objeto e no sujeito, na imagem e no leitor*”. A imagem como um elemento quadrinístico conta uma história junto à forma e tamanho das letras, dos quadros ou a falta deles, e de outros elementos que constituem a narrativa das HQs. Sendo assim, a construção da narrativa não somente se dá através dos diálogos ou dos textos recordatórios.

Vemos essas possibilidades do uso das HQ em sala de aula como uma possibilidade de formar leitores literários, já que oportuniza o estímulo da criatividade e instiga os pensamentos dos educandos, sendo essa encarada como uma leitura menos cansativa pelas crianças, já que sua linguagem multimodal desperta esse interesse nelas e bem trabalhadas em sala de aula facilita a compreensão das crianças como afirma Santos (2011) ao citar Santos (2001, p.67): “[...] quando bem utilizados, podem ser aliados do ensino. A união do texto com a imagem facilita a compreensão dos conceitos que ficariam abstratos se relacionados unicamente com as palavras [...]”. Além desta compreensão de conceitos, isso gera o prazer pela leitura nas crianças.

Entendemos que para que aconteça o letramento literário em sala de aula, os educandos devem estar não somente em contato com diferentes obras literárias, mas que sejam promovidos debates sobre elas, construindo sentidos a partir das leituras dessas obras. Deste modo, escolhemos as histórias em quadrinhos para a promoção do letramento literário em sala de aula, e não como um trampolim para atingirmos uma finalidade pragmática, mas deixando os quadrinhos sendo o que são, quadrinhos. Para isso, optamos por desenvolver uma sequência básica usando a HQ *Oswaldo* (2023) do autor Edgard Guimarães e o artista Antonio Eder.

5. 1 Sequência Básica: apresentação de uma proposta didática com a obra Oswaldo

A sequência básica sugerida por Rildo Cosson (2009) tem como objetivo trabalhar o texto literário em sala de aula com o acompanhamento do professor e de atividades que ajudem a desenvolver a leitura e a construção de sentido da obra. Para isso, o autor propõe a realização de quatro passos para o desenvolvimento da sequência básica, que ele chama de motivação, introdução, leitura e interpretação.

Vemos o passo a passo sugerido por Cosson (2009) como flexível, permitindo que sejam adequadas às atividades propostas para o nível que a turma se encontra e usando os recursos que a instituição de ensino disponibiliza. Sendo assim, faremos uma descrição acerca da metodologia da sequência básica, seguindo o desenvolvimento didático recomendado pelo teórico Rildo Cosson (2009), no livro *Letramento Literário: teoria e prática*. Essa ação de ensino-aprendizagem está prevista para acontecer no 4º ano do ensino fundamental⁶.

⁶ No Anexo 7 apresentamos uma trilha que serve para orientação do desenvolvimento da Sequência Básica.

5.1.1 Motivação

A motivação ocorre no primeiro dia de aula reservado para a sequência didática, dedicamos a esse momento um tempo estimado de 60 minutos da aula que acontecerá após o intervalo/recreação. A razão para ocorrer nesse momento justificamos posteriormente.

Nesse momento serão mostradas várias imagens de coelhos conhecidos, como o Pernalonga, o coelho da Páscoa, Abel do desenho animado Ursinho Pooh, o coelho da Mônica, imagens de coelhos de pelúcia ou reais⁷. As imagens serão retiradas do Google Imagens. Logo após a exposição que poderá ser feita em sala de aula ou na sala multiuso com a ajuda da lousa digital, será feita algumas perguntas aos alunos, como se eles conhecem outros coelhos e a quais histórias eles pertencem. Para essa pergunta é esperado que os alunos respondam o Usagi da série *As crônicas de Usagi: O Coelho samurai*, uma produção Original Netflix; Fluff ou miraculous do coelho, da série *Miraculous Ladybug*, Snowball, do filme *Pets: a vida secreta dos bichos*, entre outros personagens que fazer parte da cultura infantil contemporânea, tais como as obras citadas⁸.

Em seguida será perguntado “Quais as características desses coelhos que diferenciam eles de um coelho comum?” Podemos esperar que as crianças relatem que os coelhos falem, lutem, possam dar superpoderes aos humanos, ou que eles são engraçados. A próxima pergunta será “Quais as características desses coelhos que mais chamou a atenção, e por que chamou atenção?” Essa pergunta pode ser que as crianças demorem mais a responder, pois são muitas características atribuídas aos personagens, mas é esperado que elas respondam que o personagem é engraçado, que o coelho luta bem e assim por diante. Logo em seguida pode ser perguntado “O que nesses coelhos poderia ser diferente e por quê?” Nesta pergunta as crianças podem responder que as roupas poderiam ser diferentes, que a cor do pêlo poderia ser de outras cores, que poderiam ter uma personalidade diferente ou outros superpoderes.

Esse primeiro contato com um objeto e referências de personagens, ou elementos gráficos, é importante para instigar as crianças, estimulando a imaginação, como destaca Cosson (2009, p. 53, grifos nossos): “*É uma atividade simples que procura explorar a antecipação que o leitor faz diante do título de um livro*”. Além de ser uma atividade simples de ser realizada, indo em uma direção ampla conforme Cosson, nossa proposta foge de uma ação tradicional que é logo expor a capa do livro e informar o título e autor, sem estimular a curiosidade dos estudantes.

A escolha por deixar esse primeiro momento para depois do intervalo justifica-se pela razão que se tenha uma quebra de rotina sem deixar os educandos eufóricos, assim, não prestando atenção no que será realizado naquele momento. Espera-se que essa quebra de rotina seja feita de modo mais sutil, gerando ainda mais curiosidade nas crianças, fazendo com que elas pensem nos motivos pelo qual a professora está mostrando tantos coelhos.

É válido lembrar que a motivação sugerida aqui pode ser adaptada para diferentes realidades escolares. Caso a escola não tenha por alguma razão uma lousa digital ou um recurso que faça papel semelhante, junto a uma *internet* de qualidade, poderá ser substituído por impressões coloridas desses personagens, e antes de iniciar o momento colar no quadro branco com o auxílio de fita crepe as ilustrações.

5.1.2 Introdução

Após instigar as crianças, às fazendo criar hipóteses sobre esses diferentes coelhos, será apresentada a história em quadrinhos de Osvaldo ou o que Cosson (2009) costuma

⁷ No Anexo 1 existem as representações desses coelhos.

⁸ No Anexo 2 apresentamos as figuras que ilustram a expectativa dessas respostas.

chamar de *Introdução*, ou seja, uma ação didática para apresentar aos educandos o autor e obras. No caso do quadrinho Osvaldo, será apresentada a obra, o roteirista e o ilustrador dela, essa parte deve ser feita de modo simples, pois como nos explica o mesmo “[...] a introdução não pode se estender muito, uma vez que sua função é apenas permitir que o aluno receba a obra de uma maneira positiva [...]” (Cosson, 2009, p.61). Assim, a obra é devidamente apresentada sem necessidade de estender o instante e sem a quebra da expectativa gerada durante a motivação. Aqui, para apresentação da HQ, o docente pode imprimir alguns exemplares da obra para entregar aos educandos para que tenham contato com a obra física. Com essa estratégia, o aluno é possibilitado de ter contato com a obra, desenvolvendo o reconhecimento de obras do mesmo gênero como os gibis, mangás, romances gráficos, assim por diante.

5.1.3 Leitura e Interpretação

Escolhemos unir as etapas da leitura e da interpretação, pois são processos que acontecem juntos em sala de aula. Desta forma, durante o desenvolvimento da escrita do nosso trabalho, a decisão de não separar esses dois processos, como acontece na sequência básica de Cosson (2009), foi tomada com uma estratégia para melhor visualização e compreensão de como a execução desta sequência poderia acontecer no ambiente escolar.

Seguindo em diante, serão feitas algumas perguntas às crianças como: “Vocês leem histórias em quadrinhos (gibis, tirinhas, mangás)?”, “Quais são essas histórias?”, “O que mais gostam nessas histórias e por qual motivo?”. Logo em seguida, chamaremos a atenção das crianças para a capa da HQ de Osvaldo, mostrar que o personagem principal é um coelho e dessa forma perguntá-las: “Como imaginam que é a personalidade do personagem?”, “Como será que esse personagem se comporta?”, “Será que o coelho tem muitos amigos?”. Neste momento será pedido que os alunos anotem no caderno como imaginam esse personagem e porque eles pensam que o coelho se comporta dessa forma. Aqui esperamos ver nas anotações respostas baseadas nas personalidades descritas anteriormente no momento que foi questionado sobre o conhecimento dos estudantes sobre outros personagens coelhos.

Em continuidade a isso, as anotações serão usadas depois que forem lidas as páginas 8 a 15 da HQ. Essa leitura será feita pelos alunos que já estarão com os exemplares da obra em mãos. Para essa atividade, será fornecido o tempo de 10 minutos, tendo em vista a conclusão da leitura do primeiro capítulo da história. Posteriormente a essa leitura, as crianças vão escrever se era assim que imaginaram ou não o personagem Osvaldo e o motivo que ele é diferente ou parecido com o imaginado. Esse comparativo deve ser compartilhado, assim os alunos vão ler o que escreveram, após a leitura, será iniciada uma roda de conversa sobre as impressões que tiveram, bem como sobre o que aconteceu na história. Com essas anotações e debates já podemos observar os níveis de domínio de leitura e interpretação da história em quadrinho, como orienta a competência (EF15LP18) da BNCC que diz: “Relacionar texto com ilustrações e outros recursos gráficos”. Assim, com essas primeiras observações, as próximas aulas serão mais bem planejadas e executadas, atendendo o nível em que a turma está e suprimindo as necessidades que foram possíveis observar nesse primeiro momento.

A atividade proposta para o intervalo será a nossa atividade para casa. Trata-se da escrita de um comentário sobre o que eles pensam que irá acontecer no próximo capítulo da história e o que eles pensam que irá acontecer com o “leão”. Também se espera que os alunos expliquem os motivos que os levaram a pensar sobre isso. Destacamos que essa atividade pode ser substituída por outras que se adequem melhor ao nível da turma, em consonância com Cosson (2009), os intervalos que têm como propor atividades específicas, podendo essas atividades ocorrerem de várias formas, desde que tenham ligação com a história que está sendo lida em sala de aula.

Levando essa atividade para casa é uma forma não só de verificar a atenção das crianças a história que foi lida em sala de aula, mas de verificar as impressões que as crianças estão tendo da narrativa nesse primeiro momento, e as fazendo imaginar o que virá a seguir, as ajudando a fazer a construção de sentidos da obra, usando os mecanismos da suposição e da comparação.

Na segunda aula estimamos um tempo de aproximadamente de 50 a 60 minutos depois da rotina inicial da turma para que não gere ansiedade ou outros conflitos internos nas crianças, devido à quebra da rotina que já foi construída ao decorrer do ano letivo.

Em sala, após a rotina inicial, as crianças vão expor as hipóteses imaginadas que criaram sobre o próximo capítulo. Essa leitura deve ser ordenada de maneira que todas as crianças participem dessa etapa, fazendo com que elas se sintam respeitadas naquele instante de partilha em que exporá aos colegas o que foi imaginado. Criar um espaço de segurança para a criança e suas ideias, faz com que ela se sinta segura para participar das atividades propostas.

Depois desse momento, serão lidas as páginas 16 a 23. Após a leitura do capítulo, será perguntado sobre o que aconteceu na história e se era o que foi imaginado que aconteceria ou se a história tomou um rumo diferente. Aqui a escuta das respostas é essencial, é através dessas impressões que o professor poderá ajudar na construção de sentidos da obra.

O debate sobre o que aconteceu no capítulo lido se estenderá para uma pesquisa sobre os animais que Osvaldo pensou que seria o “leão”. Seguindo para o próximo momento, a turma seria direcionada à sala de informática para fazerem uma pesquisa sobre esses animais citados pelo personagem principal. A pesquisa na *internet* pode ser feita através de um *site* como o Perito Animal⁹. Nesse ambiente virtual é possível fazer pesquisas sobre outros animais e outras orientações como cuidados e adoções. Também é recomendado o uso de guias *online* como o *Pró-Mata: guia de pegadas de mamíferos*¹⁰ ou *Guia de Campo: A natureza mostra a sua cara*¹¹, podendo ser usando outras fontes de pesquisa que falem sobre esses animais. É importante lembrar que nem todas as informações serão encontradas em um mesmo local de pesquisa.

Serão pedidas aos educandos que colem informações como peso, altura, dieta, a média de vida, se estão em extinção ou não, qual é o habitat natural desses animais, e uma imagem do animal que ele está pesquisando. Também, será pedido aos estudantes que anotem a fonte no qual a pesquisa foi feita. É importante que o docente fique sempre monitorando os alunos para que eles consigam fazer a pesquisa em *sites* adequados ou ajudando aqueles com alguma dificuldade na busca. Consideramos *sites* adequados aqueles que trazem informações com linguagem de fácil compreensão, sem muitos anúncios e com imagens correspondentes aos animais que estão sendo descritos. O cuidado com os *sites* que as crianças estão usando vai além dos pontos citados anteriormente, pois sabemos que no mundo virtual devido ao excesso de informações e a inexperiência de pesquisas das crianças, ela pode acabar entrando em *sites* de jogos azar ou em *chats* com possíveis predadores sexuais.

Os alunos devem registrar as informações coletadas no caderno, pois quando for finalizada essa pesquisa, propomos que os alunos discutam sobre o que pesquisaram, comparando as informações coletadas, para depois construir um cartaz com fotos dos animais pesquisados e as informações deles. O cartaz deve ser exposto na sala de aula para que os alunos possam consultá-lo nos próximos momentos da sequência básica.

⁹ Disponível em: <https://www.peritoanimal.com.br/>. Acessado em: 13 out. 2023.

¹⁰ Disponível para download em: <http://www.pucrs.br/ima/pro-mata/para-download/>. Acessado em: 13 out. 2023.

¹¹ Disponível em:

<https://www.biodiversidade.ciss.fiocruz.br/sites/www.biodiversidade.ciss.fiocruz.br/files/guiadecampopegadas-140624073918-phpapp02.pdf>. Acessado em: 13 out. 2023.

A atividade proposta para o intervalo deve ser feita em casa. Será a escrita sobre as características mais marcantes de Osvaldo e quais os porquês essas são as características mais marcantes da personagem. Aqui a criança pode explicar que foi por um momento de astúcia do personagem ou as suas falas, descrevendo as cenas que os levaram a perceber essas características.

Na terceira aula, estimamos um tempo de aproximadamente de 50 a 60 minutos depois que a rotina inicial da turma tiver terminado, sempre visando o bem-estar das crianças seguindo a rotina que estão habituadas.

Após a leitura da atividade proposta para o intervalo, e as trocas de ideias sobre as características marcantes de Osvaldo. Será questionado sobre o que eles pensam que irá ocorrer no próximo capítulo da história, para em seguida serem lidas as páginas 24 a 27.

Tendo como base os diálogos com perguntas e respostas entre as personagens, foi pensado em introduzir o gênero charada¹², devido às trocas orais entre os participantes, como afirma De Andrade Silveira (2017, p. 196): “É na fala que se estabelece a sua transmissão por meio da comunicação que esse texto visa estabelecer”. Assim, ajudando a desenvolver o ouvir e falar das crianças, e também estimulando o pensamento e a criatividade dos interlocutores, sendo essa uma maneira divertida e lúdica de fazer perguntas com respostas engraçadas e divertidas.

Sendo assim, no próximo passo, será questionado se os alunos sabem o que é uma charada, e se brincaram de charadas com seus amigos em algum momento, aqui as respostas serão variadas e podem até levar a um certo momento de reflexão por parte dos estudantes, gerando novas perguntas, que o professor deve tentar responder de forma clara e objetiva. Depois desse momento, o docente deve explicar o que é uma charada usando os conceitos que surgiram, ou redirecionando esse conhecimento para algo mais assertivo sobre o que são as charadas. Com essa explicação oral, deve ser mostrado em sala de aula exemplos de adivinhas para permitir que os estudantes tentem respondê-las.

Em seguida, devem ser apresentados os elementos que configuram uma charada, ou seja, explicar que as charadas possuem diferentes temas, a forma adequada de fazer a pergunta para aquele que ouve, o tom humorístico e criativo usando elementos cotidianos dos sujeitos, fazendo comparações com as charadas levadas para a aula, deste modo facilitando o entendimento da estrutura da charada.

Assim, será solicitado que os alunos produzam as suas próprias charadas, levando em consideração as características dela. Para facilitar a criação da charada e ver se o que foi criado atende aos requisitos de uma boa charada é interessante a criação de um *Check list*¹³. Assim, é possível deixar o processo de criação das charadas mais leve e lúdico quando for solicitado à turma. Após a criação das charadas com suas respectivas respostas, será aberto um espaço de tempo para que as crianças possam jogar com seus colegas. Voltamos a reforçar a escolha da charada para esse momento deve-se às suas características lúdicas que exigem dos interlocutores a capacidade de ouvir e falar claramente, como explica De Andrade Silveira (2017, p. 198) “exercício coordenado de aptidões da linguagem, como ouvir com compreensão e falar com desenvoltura”. Dessa forma, as crianças não somente teriam que escrever as suas charadas e contá-las de maneira clara, mas ouvir com atenção o que o colega conta, para tentarem responder adequadamente a charada.

A atividade proposta para o intervalo será realizada em casa, ela consiste em escrever um bilhete para Osvaldo, onde as crianças devem elaborar uma charada para enviar para ele.

¹² Os autores De Andrade Silveira (2017), Marinho e Ferrari (2016), usam as palavras charada e adivinha como sinônimos.

¹³ No Apêndice 01 há um modelo de *Check list* das charadas desenvolvido por nós.

Será instruído que a criança só escreva no bilhete a charada, e a resposta deve ser anotada no caderno. Dando a entender quem tentará responder a charada será o personagem.

Na quarta aula, estimamos um tempo de aproximadamente de 50 a 60 minutos depois que a rotina inicial da turma for concluída. Depois desse momento, será verificada a atividade enviada para a casa, checando se todos os estudantes fizeram a atividade proposta. Seguiremos o planejado, sendo apresentada a caixa mágica¹⁴, que é totalmente coberta e com um único espaço para colocar a mão e tirar ou colocar objetos. A decoração da caixa fica a critério do professor. O próximo passo é instruir que as crianças coloquem os bilhetes para Osvaldo dentro da caixa, logo em seguida, serão misturados e de forma aleatória um estudante vai pegar um dos bilhetes e ler a charada e para a turma, em seguida vai tentar adivinhar a resposta da charada, caso o estudante não consiga adivinhar a resposta da charada será passada para a turma responder. Isso deve ser feito sem que se repita a charada e o aluno, assim dando a oportunidade de todos participarem.

As charadas criadas pelos estudantes envolvendo o universo da história de Osvaldo podem ser relacionadas aos personagens da narrativa ou os envolvendo em um novo diálogo, como por exemplo, um educando poderá perguntar: “O que o coelho disse quando o leão bocejou?” e o outro estudante poderá responder: “Minha cenourinha! Ainda bem que sou venenoso”. Essas charadas não precisam necessariamente ser longas e elaboradas, mas que se encaixe com os requisitos da *Check list* criada anteriormente para nortear a criação das charadas dos alunos, elas devem fazer sentido para os interlocutores, assim, deixando a brincadeira ainda mais divertida. Caso o estudante não consiga preencher todos os requisitos da *Check list*, a docente deverá pedir que o aluno reveja a sua charada e reflita sobre a sua produção, para que ele possa ter a oportunidade de identificar e adicionar o que faltar ou desenvolver uma nova charada.

Após esse momento será indagado sobre o que eles esperam que aconteçam no capítulo final da HQ, após ouvir as ideias das crianças serão lidas as páginas 28 a 31. No final da leitura será questionado o que aconteceu durante esse capítulo. Será perguntado se a história era diferente da que foi imaginado inicialmente por eles e por qual motivo, se em algum momento imaginaram se Osvaldo tinha passado por tudo aquilo antes de conhecer seus novos amigos. Continuando com as perguntas, será questionado como eles poderiam viver aventuras com o coelho, e assim propor a continuação da história com novas aventuras. Assim, as crianças terão a liberdade de inserir nos novos personagens ou se colocarem na história como personagens, adicionar novos lugares, usarem das pesquisas feitas anteriormente, ou das ideias que tiveram sobre que ocorreriam na história, deixando a criatividade das crianças fluir para a criação da continuidade da narrativa. Será exigido nessa continuação que as crianças criem uma história com início, meio e fim, mesmo que a história em quadrinhos seja produzida apenas em uma página.

Para isso, pensamos em usar a plataforma *Canva*¹⁵, para desenvolver a atividade. Nessa plataforma encontramos modelos já prontos¹⁶, para achar os mesmos na plataforma é só digitar na barra de pesquisa “histórias em quadrinhos” e diversos exemplos vão aparecer, podendo ser alterados ou tendo a liberdade para baixar as próprias imagens para serem inseridas na produção. Ao final, as crianças devem juntas ao docente escolher um título para o livro digital que eles produziram usando as ferramentas digitais, em seguida deve ser criada a capa da HQ, e a capa interna contendo o título, o nome dos autores, o nome da escola e o motivo da criação da obra, junto ao ano que foi criado. Com os detalhes produzidos, as

¹⁴ No Apêndice 05 apresentamos o modelo dessa caixa.

¹⁵ Disponível em: https://www.canva.com/pt_br/login/. Acesso em: 02 nov. 2023.

¹⁶ No Anexo 03 apresentamos imagens representativas da plataforma demonstrando esses modelos.

criações serão baixadas em formato PDF e transformadas em um livro digital ou *flipbook*, com a ajuda do site *Heyzine*¹⁷.

O *flipbook* será disponibilizado nos grupos de *WhatsApp* de pais e professores para que a comunidade possa ter acesso, com esse mesmo intuito, um *link* será disponibilizado para acessar na íntegra, no perfil do *Instagram* da escola, para que a história produzida pelas crianças não se limite apenas aos pais e professores, mas que se estenda a toda comunidade escolar e a comunidade no entorno da escola, também dando possibilidade para as crianças terem sempre a mão a sua obra e a dos colegas para que sempre que desejarem reviverem as aventuras com o Osvaldo e sua turma¹⁸.

Lembramos que essa sequência básica pode ser adaptada para as diferentes realidades que se encontra a escola e os recursos disponibilizados pela mesma, e a professora pode usar da sua criatividade para fazer essas adequações ou inserir outras atividades que sejam mais adequadas para a turma. Sendo assim, pensamos que na possibilidade da falta de recursos para criar digitalmente a obra, as crianças podem desenhar suas aventuras no papel e colorir da forma que a criatividade permitir os desenhos, em seguida o docente pode escanear os desenhos com um aplicativo de celular chamado *CamScanner*¹⁹ que transforma automaticamente o que foi escaneado em PDF, assim podendo imprimir vários exemplares. Para que a comunidade escolar possa ter acesso às obras produzidas pelos estudantes, poderá ser confeccionada uma árvore com papel colorido e pendurando os exemplares na árvore com fios de nylon em uma altura adequada para que todos possam ter acesso. Caso no pátio da escola tenham árvores, as mesmas podem ser usadas com o intuito de construir uma árvore literária.

6 Considerações Finais

Ao longo deste trabalho vimos que os quadrinhos têm grande importância histórica por criticar as políticas vigentes e os costumes sociais ao longo da história até os momentos contemporâneos, bem como, por serem muitas vezes o veículo das vozes oprimidas em tempos de censura e de repressão política. Já nas escolas e na academia a entrada das HQs nesses espaços se dá depois de um período de rejeição pelas elites brasileiras. Gradativamente, vemos que essa realidade vai se transformando é que as HQs têm atualmente o amparo de documentos como Base Nacional Comum Curricular - BNCC (Brasil, 2017) e a Diretrizes Curriculares Nacionais da educação Básica - DCNs (Brasil, 2013), para estarem no ambiente escolar.

Assim, quando levamos os quadrinhos para a sala de aula com o intuito de despertar o prazer pela leitura dos estudantes com uma proposta de sequência básica, vemos que é possível deixar que os quadrinhos sejam o que são, valorizando tanto como gênero textual, como arte dentro da escola. Desta forma, as histórias em quadrinhos têm o poder de fomentar o prazer pela leitura, fazendo com que as crianças se interessem por lê-las não somente no espaço escolar, mas também em outros locais, compartilhando sentidos das obras lidas de forma crítica.

Desse modo, a escolha pela HQ *Osvaldo* (2023), se mostrou uma escolha favorável, sendo uma história divertida que atinge diversos públicos de formas diferentes, nos permitiu criar a sequência básica de um modo flexível, usando da interdisciplinaridade para o planejamento de outras atividades que possam ser desenvolvidas de maneira lúdica e a continuar a construir sentidos durante o desenvolvimento das atividades propostas. Assim,

¹⁷ Disponível em: <https://heyzine.com/>. Acesso em: 02 nov. 2023.

¹⁸ Nos Apêndices 02 e 03 apresentamos um exemplo de como poderia ser essa atividade.

¹⁹ Disponível em: <https://www.camscanner.com/>. Acesso em: 02 nov. 2023.

essa história em quadrinhos não se limita apenas à turma escolhida para a realização da proposta, mas pode ser usada em outras sequências básicas para outras turmas mais avançadas, adequando as propostas de leitura e atividades para a realidade da turma escolhida para a realização dele.

Ainda é válido ressaltar que o quadrinhos *Oswaldo* (2023), usado em nossa proposta didática, pode ser trocado por outra HQ da preferência do educador, visando despertar o prazer pela leitura, sendo assim, a nossa sequência básica serve como modelo para o desenvolvimento de outras sequências básicas, fazendo as adequações necessárias.

Para um maior entendimento dos mecanismos que envolvem o letramento literário e a leitura literária e das imagens dos quadrinhos, sugerimos que nas pesquisas futuras se tenha um aprofundamento maior nessas questões, para a melhoria não só do entendimento desse conhecimento, mas para que o docente possa transportar os conhecimentos teóricos com maior facilidade para a sala de aula através das suas práticas.

A respeito da sequência básica aqui sugerida, pensamos que a realização desta em uma turma de 4º anos, seria de grande importância não somente por oportunizar as vivências aqui descritas com as devidas adequações à realidade da turma, mas oportunizar a continuidade desta pesquisa em campo, trazendo novos olhares a respeito desta.

Sendo assim, esse trabalho não somente se limita às discussões aqui presentes, como é uma contribuição para as futuras pesquisas acerca das histórias em quadrinhos para fomentar o prazer pela leitura, ou para aqueles que desejam começar a se aventurar no universo vasto dos quadrinhos e levá-los para dentro do ambiente escolar.

7 Referências

ANDRADE, Janaina Silva. **As histórias em quadrinhos no processo da alfabetização e letramento**. 2021. 51f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Universidade Estadual da Paraíba, Guarabira, 2021. Disponível em: <http://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/handle/123456789/23665>. Acesso em: 06 abr. 2023.

BARBIERI, Daniele. **As linguagens dos quadrinhos**. Traduzido por Thiago de Almeida Castor do Amaral. São Paulo: Peirópolis, 2017.

BEHAR, Regina; VERGUEIRO, Waldomiro. **Heróis da resistência**: Uma história dos quadrinhos paraibanos (1963-1991). Parahyba: Marca de Fantasia, Série Quiosque, 42, 2ª ed. 2018, 57p. Disponível em: <http://marcadefantasia.com/livros/quiosque/heroisdaresistencia/heroisdaresistencia.html>. acesso em: 09 ago. 2023.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Educação é a Base. Brasília: MEC/CONSED/UNDIME, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 01 set. 2023.

BRASIL. **Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica (DCNs)**. Educação é a Base. Brasília: Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=13448-diretrizes-curriculares-nacionais-2013-pdf&Itemid=30192. Acesso em: 01 set. 2023.

COSSON, Rildo. **Letramento literário**: teoria e prática. São Paulo: Contexto, 2009.

COSTA, Lucas Piter Alves. **Signos visuais, verbais e não-verbais do discurso quadrinístico**. Revista do SELL, v. 4, n. 1, 2014. Disponível em:

<https://seer.uftm.edu.br/revistaeletronica/index.php/sell/article/view/412>. Acesso em: 28 ago. 2023.

DE ANDRADE SILVEIRA, Maria Claurênia Abreu. Adivinhação: brincar de dizer (e de saber?). **Boitatá**, v. 12, n. 23, p. 195-206, 2017. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/boitata/article/view/30688>. Acesso em: 28 ago. 2023.

DE PAULA, Daniele Rizental. **Leitura de Imagem na Prática Pedagógica**. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1577-8.pdf>. Acesso em: 23 jul. 2023.

DOS SANTOS, Roberto Elísio. **Histórias em Quadrinhos Infantil**: Leitura para crianças e adultos. Parahyba: Marca de Fantasia, Série Quiosque, 15. 2022. 2a edição. 79p.

EDER, Antonio. **Lambiek comiclopedia**, 2021. Disponível em: https://www.lambiek.net/artists/e/eder_antonio.htm. Acesso em: 11 nov. 2023.

EDER, Antonio. Perfil de Antonio Eder. **LinkedIn**, [s.d.]. Disponível em: <https://br.linkedin.com/in/antonio-eder-96b90a148>. Acesso em: 03 nov. 2023.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

GOMES, Marielba Lacerda. **História em quadrinhos**: recurso didático para uma prática pedagógica necessária às práticas de leitura e escrita. 2014. 21f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras - com habilitação em Língua Portuguesa) - Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande, 2014. Disponível em: <http://dspace.bc.uepb.edu.br:8080/xmlui/handle/123456789/3172>. Acesso em: 13 abr. 23.

GUIMARÃES, Edgard. **Fanzine**. Marca de Fantasia. Série Quiosque, n. 2 4a edição - 2020. Disponível em: <https://marcadefantasia.com/livros/quiosque/fanzine/fanzine4ed.pdf>. Acesso em: 11 nov. 2023.

GUIMARÃES, Edgard José de Faria. Currículo do sistema currículo Lattes. [Brasília]. Disponível em: <http://lattes.cnpq.br/0709979914475409>. Acesso em: 11 nov. 2023.

GUIMARÃES, Edgard. **Quadrinhopédia**, 2023. Disponível em: <https://quadrinhopedia.com.br/pessoas/edgard-guimaraes/>. Acesso em: 11 nov. 2023.

GUIMARÃES, Edgard; EDER, Antonio. **Oswaldo**. Marca de Fantasia. Corisco, 5 - 2a edição-2023. 37p. Disponível em: <http://marcadefantasia.com/revistas/corisco/osvaldo/osvaldo.htm>. Acessado em: 25 mar. 2023

HELLER, Eva. **A psicologia das cores**: como as cores afetam a emoção e a razão. Tradução Maria Lúcia Lopes da Silva. 1. ed. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.

LINHARES, Raíssa Flávia Dutra. **A importância das histórias em quadrinhos na formação do leitor**. 2022. 36f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras). Universidade Estadual da Paraíba, Catolé do Rocha, 2022. Disponível em: <http://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/handle/123456789/2716>. Acesso em: 14 abr. 23.

MARINHO, Elyssa Soares; FERRARI, Lilian. Mesclagem conceptual em piadas curtas. **Revista Linguística**, v. 12, n. 1, 2016. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/rl/article/view/4524/3295>. Acesso em: 23 out. 2023.

NOGUEIRA, Natania Aparecida da Silva. "Pagu: política e pioneirismo nas histórias em quadrinhos nos anos de 1930." **XXIX Simpósio Nacional de História. Contra os preconceitos: história e democracia** (2017): 1950-1985. Disponível em: https://www.snh2017.anpuh.org/resources/anais/54/1502671728_ARQUIVO_PAGU_ANPUH_CORRIGIDO.pdf. Acesso em: 06 de jun.2023.

PAULINO, Graça. Leitura literária. *In*: FRADE, Isabel Cristina Alves da Silva; COSTA VAL, Maria da Graça; BREGUNCI, Maria das Graças de Castro. **Glossário Ceale**. Termos de Alfabetização, Leitura e Escrita para educadores. Belo Horizonte: UFMG, Faculdade de Educação, 2014. Disponível em: <https://www.ceale.fae.ufmg.br/glossarioceale/verbetes/leitura-literaria>. Acesso em: 26 out. 2023.

PORTAL da transparência. Servidores. Portal da Transparência, 2023. Disponível em: <https://portaldatransparencia.gov.br/servidores/84011162>. Acesso em: 11 nov. 2023.

QUADRINHOS para Barbados. No Fio do Bigode - Antonio Eder. YouTube, 2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IaHZTHk49b8>. Acesso em: 11 nov.2023.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2019.

SANTOS, Mariana Oliveira dos; GANZAROLLI, Maria Emilia. Histórias em quadrinhos: formando leitores. **Transinformação**, v. 23, p. 63-75, 2011. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/tinf/a/D9KdmXLWyZcPhMcvH5cgpSg/?lang=pt>. Acesso em: 03 abr. 2023.


SILVA, Paulo Ricardo Moura da. **Práticas escolares de letramento literário**: Sugestões para a leitura literária e produção de textual. Petrópolis, RJ: Vozes, 2022.

SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento**. 7.ed., 6ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2023.




VERGUEIRO, Waldomiro. **Pesquisa acadêmica em histórias em quadrinhos**. 1º ed. São Paulo. Criativo, 2017.

8 Anexos

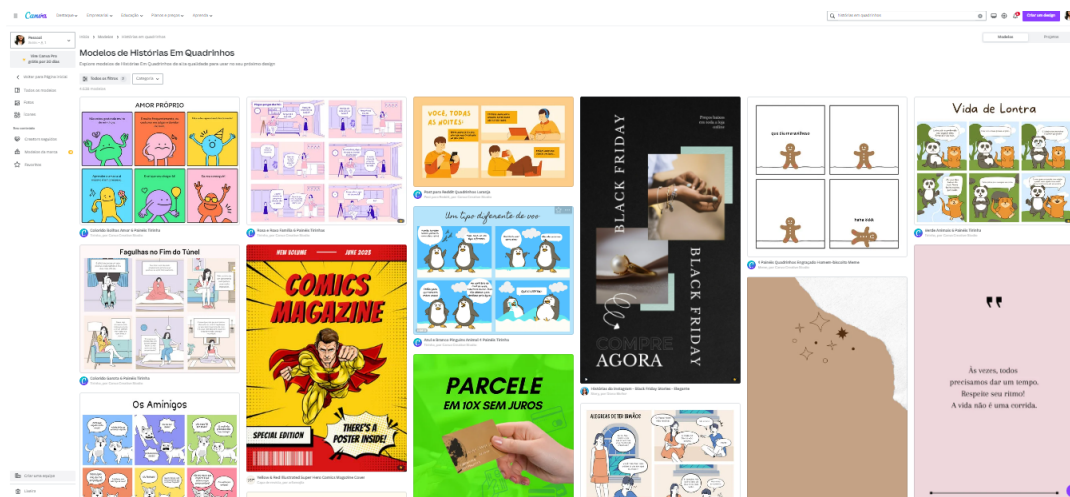
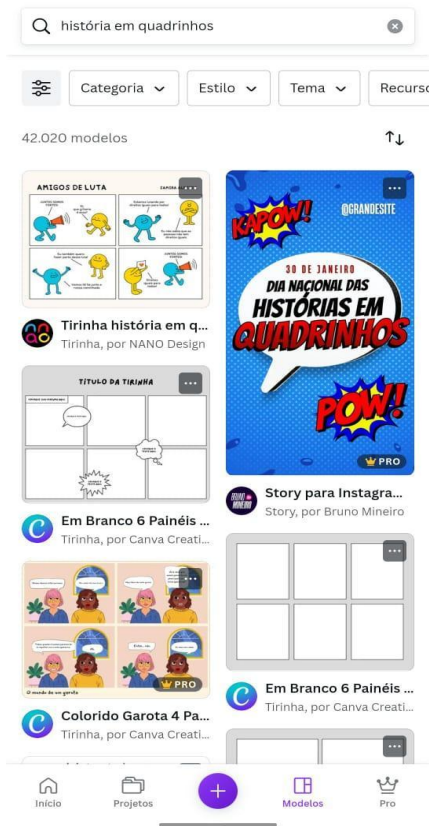
Anexo 1: Personagens que serão apresentados

			 
<p>Personagem: Abel Animação: <i>Ursinho Puff</i> (1926) Fontes: impa: Instituto de psicologia aplicada. Disponível em: https://inpaonline.com.br/pooh-transtornos-mentais/. Acesso em: 02 nov 2023.</p>	<p>Personagem: Sansão Animação: <i>Turma da Mônica</i> (1959) Fontes: Anime Comics. Disponível em: https://animecomics.com.br/animecomics/personagem/Turma-da-M%c3%b4nica/Sans%c3%a3o/. Acesso em: 02 nov 2023.</p>	<p>Personagem: Pernalonga (Primeira aparição em 1940) Animação: <i>Looney Tunes e Merrie Melodies</i> Fontes: Jornal Cruzeiro do Sul. Disponível em: https://www.jornalcruzeiro.com.br/suplementos/especial-cruzeirinho/o-que-e-que-ha-velhinho/. Acesso em: 02 nov 2023.</p>	<p>Outras representações de Coelhos Fontes: 1º imagem: <i>Pinterest</i>. Disponível em: https://br.pinterest.com/pin/776589529468976123/. Acesso em: 02 nov 2023 2ª imagem: Guia Animal. Disponível em: https://guiaanimal.net/articles/223. Acesso em: 02 nov 2023.</p>

Anexo 2: Expectativa de respostas dos alunos

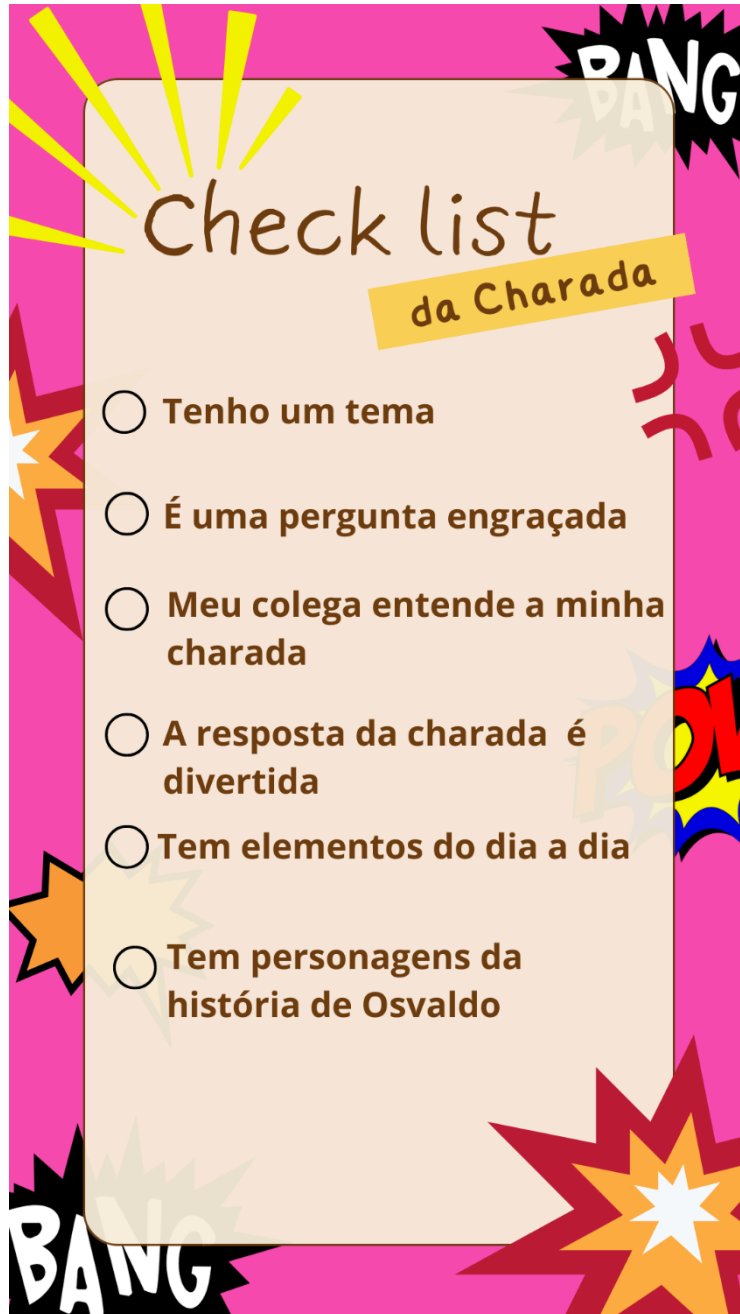
		
<p>Personagem: Usagi Animação: <i>As Crônicas de Usagi: o coelho samurai</i> (2022) Fontes: Netflix. Disponível em: https://www.netflix.com/br/title/81038163. Acesso em: 02 nov 2023.</p>	<p>Personagem: Fluff Animação: <i>Miraculous: As aventuras de Ladybug</i> (2015) Fontes: Fandom. Disponível em: https://hero.fandom.com/wiki/Fluff_(Miraculous_Ladybug). Acesso em: 02 nov 2023.</p>	<p>Personagem: Snowball Animação: <i>Pets: A vida secreta dos bichos</i> (2016) Fontes: Pinterest. Disponível em: https://br.pinterest.com/pin/723461127629504253/. Acesso em: 02 nov 2023.</p>

Anexo 3: Imagens retiradas do Canva



9 Apêndices

Apêndices 1: Modelo de *Check list*



The image shows a checklist titled "Check list da Charada" on a pink background with comic book-style graphics. The checklist items are:

- Tenho um tema
- É uma pergunta engraçada
- Meu colega entende a minha charada
- A resposta da charada é divertida
- Tem elementos do dia a dia
- Tem personagens da história de Osvaldo

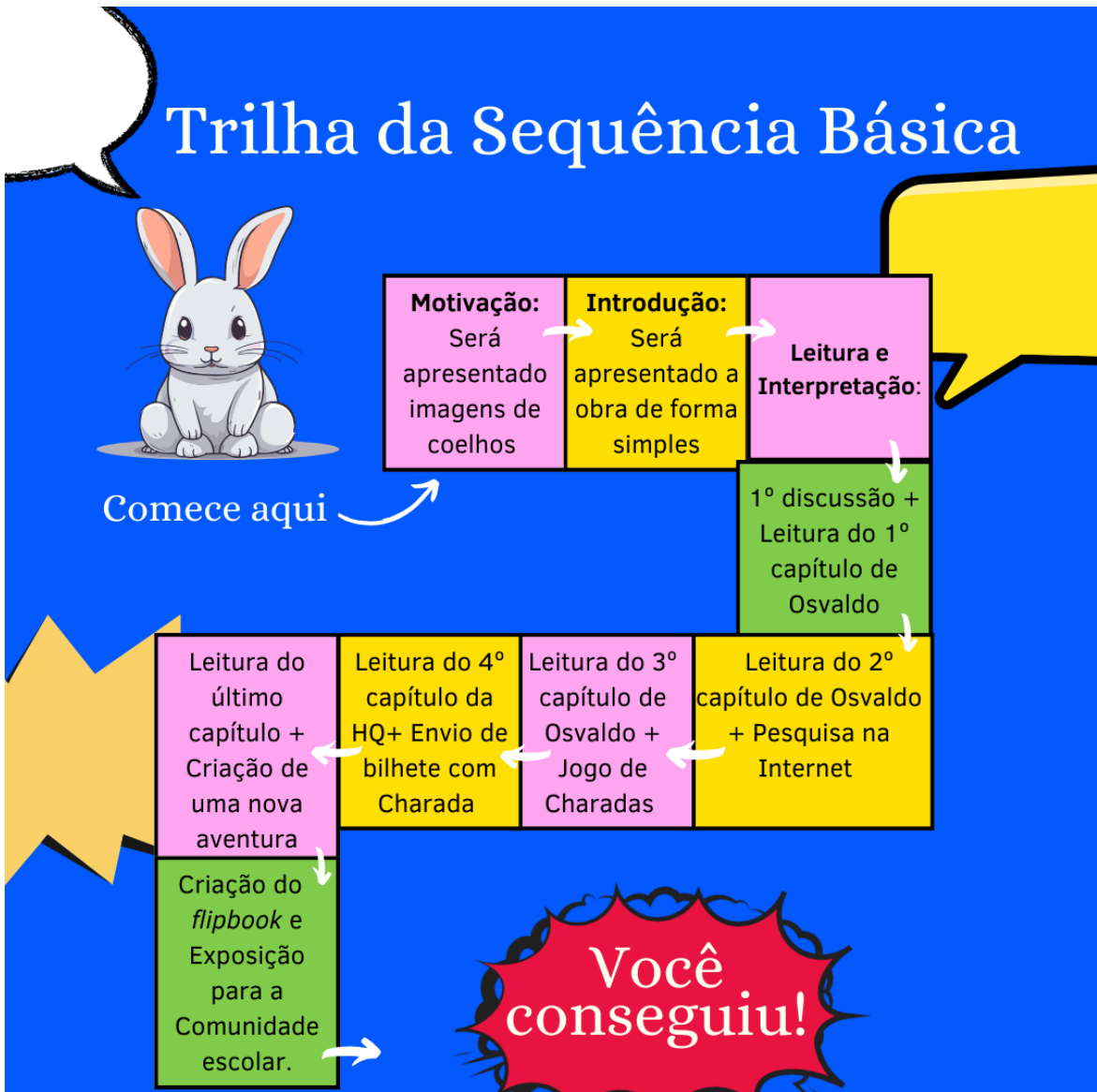
The background features yellow sunburst patterns, black and white "BANG" text, and a colorful "POW" graphic.

Apêndices 2: Exemplo de capa

Apêndices 3: Exemplo de história em quadrinhos



Apêndices 4: Imagem da Sequência Básica como uma trilha



Apêndices 5: Caixa mágica desenvolvida por nós

