



UNIVERSIDADE
ESTADUAL DE LONDRINA

MAYARA CAROLINE DE SOUZA

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

Londrina
2021

MAYARA CAROLINE DE SOUZA

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

CADERNO PEDAGÓGICO

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

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

Londrina
2021

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

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

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

CDU 8

3

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

<p>Figura 1 — Capa da HQ de aventura <i>Asterix nos Jogos Olímpicos</i>.....9</p> <p>Figura 2 — Trecho da HQ escolhida..... 11</p> <p>Figura 3 — Capa da HQ dos <i>Smurfs</i>.....18</p>	<p>Figura 4 — Capa da</p>
---	----------------------------------

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

LISTA DE QUADROS

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

6

SUMÁRIO

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

CONSIDERAÇÕES FINAIS	111
REFERÊNCIAS	112
PÁGINAS CONSULTADAS	113
REFERÊNCIAS DAS FIGURAS	115

APRESENTAÇÃO

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

Quadro 1 — As etapas da pesquisa

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

Fonte: a própria pesquisadora.

No Volume I, foram contempladas as duas primeiras etapas. A primeira foi a identificação do problema, que foi constatado após os resultados da Prova Paraná aplicada em 2019, pois nela os alunos apresentaram dificuldades em relação à questão referente às HQ, mostrando ser um ponto que necessitava de uma intervenção da professora. Além disso, observou-se que o livro didático (SANCHEZ,

2017) não fornece todos os subsídios fundamentais para o estudo das HQ e não dá respaldo para o trabalho do professor. Também foram analisados os documentos de ensino oficiais do país e a abordagem que eles fazem das HQ, sendo eles: PCN (BRASIL, 2007), DCE (PARANÁ, 2008), BNCC (BRASIL, 2017) e RCPR (PARANÁ, 2018). A segunda etapa diz respeito aos estudos teórico-práticos sobre a linguagem utilizada nos quadrinhos e o gênero HQ de aventura, pautada nos estudos de Acevedo (1990), Cagnin (2014), Propp (2001), Ramos (2018), Vergueiro (2018a; 2018b) e Viana (2004); e os estudos sobre gêneros discursivos, tendo como principais suportes teóricos Bakhtin (2016), Costa-Hübes (2017) e Rodrigues (2001).

8

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

Quadro 2 – Organização do Caderno Pedagógico

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

Fonte: própria pesquisadora.

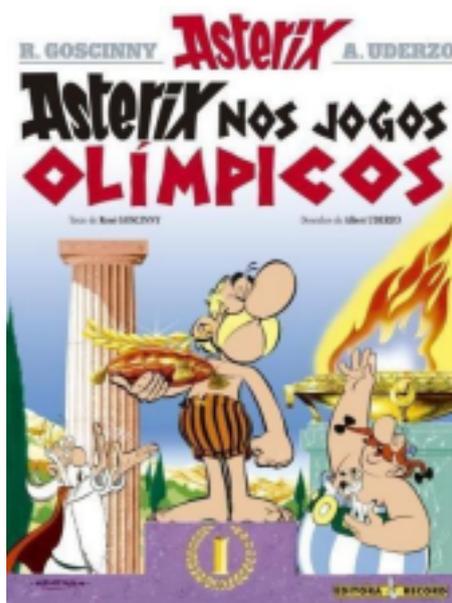
A apresentação aborda as questões iniciais do Caderno Pedagógico a fim de situar o professor/leitor a respeito do caminho percorrido até a proposta de intervenção em si, pois é preciso ter ciência do objetivo, principais fundamentos teóricos e conhecer brevemente a HQ que será abordada nas aulas. É importante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

Como já mencionado, é importante que o professor conheça a HQ que será lida com os alunos. A HQ de aventura constitui o gênero-âncora escolhido

para o desenvolvimento da proposta. Publicada no formato de um álbum, *Asterix nos Jogos Olímpicos*, foi criada em 1968 pelos franceses Albert Uderzo e René Goscinny. A editora Record, atualmente, possui os direitos de publicação das aventuras no Brasil. A tradução foi feita por Gilson Dimenstein Koatz. A edição usada é a 11ª do ano 2015.

9

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



Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a).

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

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

Mais tarde, ao sair para treinar, o atleta encontra Asterix e Obelix. Há um desentendimento. Cornedurus volta para Aquarium sentindo-se derrotado e dizendo que não queria mais competir. Mordicus resolve ir à aldeia gaulesa para tirar satisfações sobre o que aconteceu e diz que eles não poderiam participar dos Jogos

Olímpicos nem se quisessem, pois não eram romanos. Asterix, com toda sua inteligência, afirma que, desde a conquista da Gália por Júlio César, eles são romanos também, logo poderiam participar da competição. Fica determinado que Asterix e Obelix seriam os representantes da aldeia.

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

10

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

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

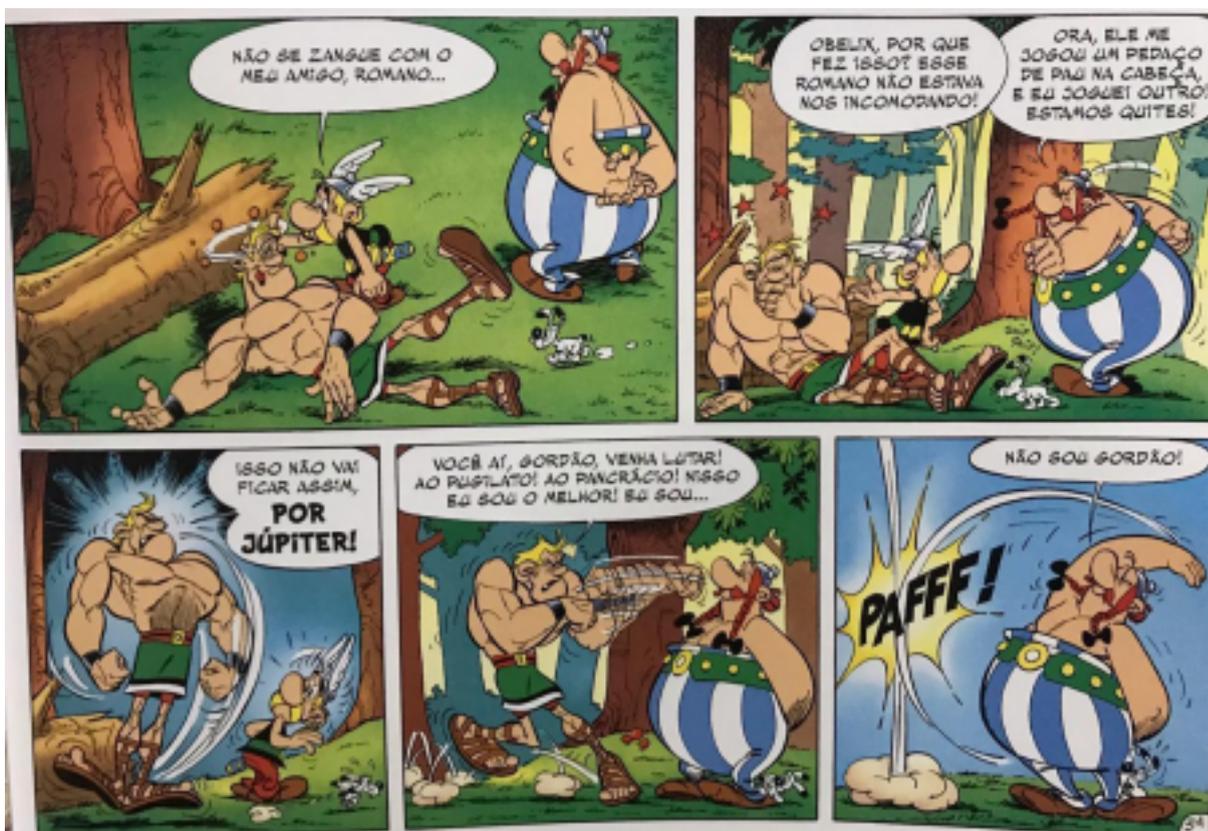
No dia da competição, as equipes estavam eufóricas. Obelix tenta, mais uma vez, avisar Panoramix que o caldeirão da poção estava vazio. Porém novamente não é ouvido. Dada a largada, a equipe de Aquarium lidera a corrida, mas, aos poucos, Asterix consegue ultrapassá-los. Quando estava quase chegando à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

foram desclassificados. A vitória foi dada à Asterix, levando a equipe gaulesa ao delírio. Eles retornam para a aldeia e festejam com um grande banquete.

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

Figura 2 — Trecho da HQ escolhida

11



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

Transcrição

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

Retomando, para que essa HQ seja explorada nas aulas, o professor também deve conhecer a origem dos Jogos Olímpicos. Eles são divididos em dois momentos durante a história da Humanidade: os antigos e os modernos. Na página

oficial¹ dos Jogos, há a informação de que os jogos antigos tiveram início em 776 a.C. Na época, a competição era mais que uma disputa esportiva, em função da participação da religião. Os Jogos aconteciam na cidade de Olímpia. As coroas de premiação dos vencedores eram feitas da oliveira sagrada de Zeus. Havia competições de boxe, corridas de carruagem, salto em distância etc. Os gauleses participaram das Olimpíadas nesse período.

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

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

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

1 AS AULAS

O Caderno Pedagógico foi desenvolvido em 11 etapas, totalizando 22 aulas. Cada etapa tem um foco e um objetivo a ser alcançado. No quadro a seguir, é apresentada a organização dessas etapas, com o número de aulas necessárias para cada uma, além do foco temático a ser abordado e do objetivo principal. As aulas estão divididas em três momentos de trabalho com a HQ de aventura *Asterix nos*

Jogos Olímpicos (GOSCINNY; UDERZO, 2015a): pré-leitura (etapas 1 e 2), leitura (etapa 3) e construção dos conhecimentos (etapas de 4 a 11).

Quadro 3 — Organização das aulas

ETAPAS	FOCO TEMÁTICO	OBJETIVO PRINCIPAL
1ª Aulas 1 e 2	Breve apresentação da HQ aos alunos — personagens, tempo e espaço — e do gênero HQ de aventura, abordando alguns exemplos de aventura (HQ ou não).	Apresentar a HQ <i>Asterix nos Jogos Olímpicos</i> (GOSCINNY; UDERZO, 2015a).
2ª Aulas 3, 4 e 5	Leitura coletiva (história lida pela professora com acompanhamento dos alunos) da HQ de aventura <i>Asterix nos Jogos Olímpicos</i> (GOSCINNY; UDERZO, 2015a).	Conhecer a história da HQ <i>Asterix nos Jogos Olímpicos</i> (GOSCINNY; UDERZO, 2015a).
3ª Aulas 6 e 7	Os alunos utilizarão <i>netbooks</i> e acessarão ao <i>site</i> oficial do <i>Astérix</i> para que, por meio de perguntas norteadoras, possam descobrir mais informações sobre o universo da HQ em estudo.	Proporcionar aos alunos mais informações sobre os autores, as aventuras, curiosidades etc.
4ª Aula 8	Conhecendo a história <i>Como Obelix Caiu No Caldeirão Do Druida Quando Era Pequeno</i> (GOSCINNY; UDERZO, 2015b) e solicitação aos alunos para a criação da própria receita da poção mágica.	Aproximar os alunos da HQ em estudo.
5ª Aulas 9 e 10	Apresentação das características da HQ de aventura, por meio da HQ <i>Asterix nos Jogos Olímpicos</i> (GOSCINNY; UDERZO, 2015a).	Conhecer as principais características do gênero HQ de aventura.
6ª Aulas 11 e 12	Estudo da cena narrativa, tempo e espaço na HQ de aventura <i>Asterix nos Jogos Olímpicos</i> (GOSCINNY; UDERZO, 2015a).	Compreender o contexto sócio-histórico onde a narrativa acontece e os elementos da narrativa dentro dos quadrinhos.
7ª Aulas 13 e 14	Estudo dos personagens dentro da narrativa, por meio da HQ de aventura <i>Asterix nos Jogos Olímpicos</i> (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), identificando as características dos personagens que fazem parte da narrativa (características físicas e psicológicas; expressões faciais e corporais; sua função dentro da HQ).	Conhecer os principais elementos que participam da construção dos personagens.
8ª Aula 15	Estudo das metáforas visuais e linhas cinéticas na HQ de Aventura <i>Asterix nos Jogos Olímpicos</i> (GOSCINNY; UDERZO, 2015a).	Compreender a importância das metáforas visuais e das linhas cinéticas na construção dos sentidos do texto.
9ª Aula 16	Estudo dos tipos de balões e de letras, tamanhos e formatos, realizando uma comparação da HQ de aventura <i>Asterix nos Jogos Olímpicos</i> (GOSCINNY; UDERZO, 2015a).	Conhecer os principais tipos de balões e os efeitos provocados pela mudança do tipo de letra.

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

Fonte: a própria pesquisadora

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

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

Quadro 4 — Principais descritores

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

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

1.1 AULAS 1 E 2 — CONHECENDO AS HQ

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

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

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

Primeira etapa

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

Roteiro de questões para a discussão oral

a) Vocês conhecem alguma história em quadrinhos? E alguma HQ? *Comentários ao professor:* sugere-se que a pergunta seja feita em partes, perguntado primeiramente

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

17

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

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

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

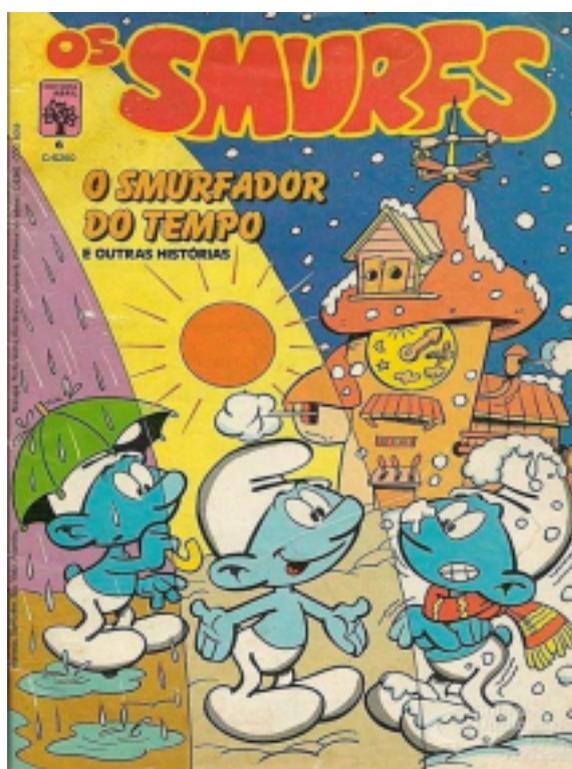
c) Como são os heróis que vocês conhecem? Será que existe heróis diferentes?

Comentários ao professor: é esperado que eles respondam que são fortes, altos, inteligentes etc., o estereótipo ou padrão mais divulgado nos filmes e revistas em quadrinhos. Ao questionar se existem heróis diferentes, eles podem responder que o Hulk, O Coisa (*Quarteto Fantástico*) etc. são diferentes. O professor deve estimular a imaginação deles questionando se alguém acima do peso, alguém baixinho, alguém bem magro etc. pode ser herói também. Para que eles possam visualizar que o herói

não precisa ter um biotipo específico, o professor pode apresentar a capa da HQ dos *Smurfs* aos alunos usando a imagem a seguir:

Figura 3 — Capa da HQ dos *Smurfs*

18



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

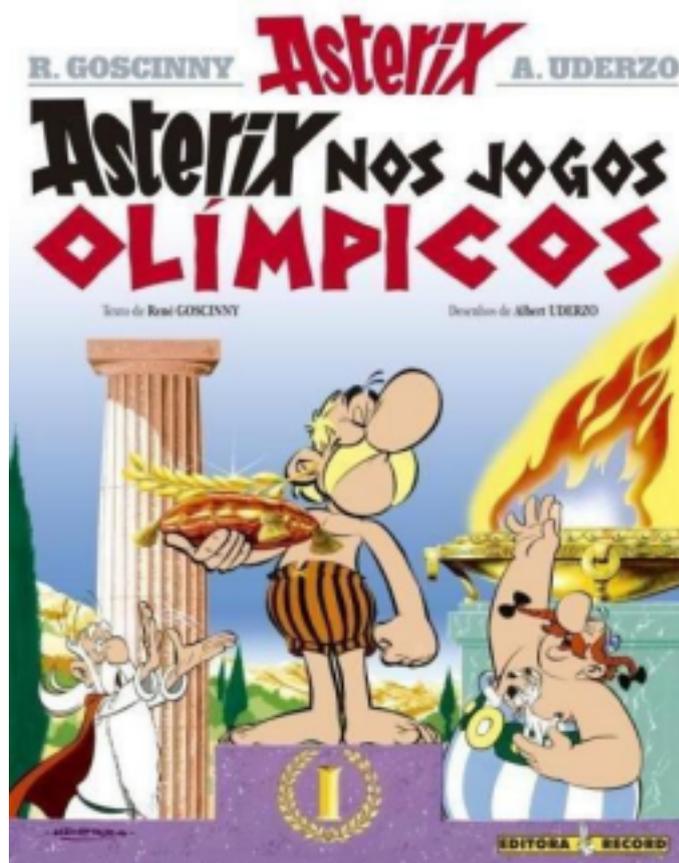
Após apresentar a imagem, o professor deve permitir que os alunos expressem suas opiniões sobre ela. Provavelmente eles já conheçam os Smurfs, pois há filmes recentes sobre eles. Dessa forma, é importante ressaltar que, assim como os outros heróis, eles são uma HQ. O docente pode contextualizar explicando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

Segunda etapa

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

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

19



FONTE: Gosciny e Uderzo (2015a).

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

Em seguida, será feito o levantamento de hipóteses sobre o tema da HQ, analisando a sua capa. Nesse momento, o professor deve deixar os alunos

debaterem sobre as suas hipóteses livremente. O professor pode participar do diálogo organizando os turnos de fala e fazendo comentários, porém não é necessário dar explicações aprofundadas, pois isso será feito posteriormente. Caso a turma não tenha muita participação, o professor poderá utilizar o seguinte roteiro de perguntas para fomentar a discussão:

Roteiro de questões para a discussão oral

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

20

- e) O que o personagem central está segurando?

Terceira etapa

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

Figura 5 — Mapa da Gália sem legenda



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

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

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

Figura 6 — Mapa da Gália com legenda



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

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

Quarta etapa

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



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

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

a) Asterix: um herói baixinho, esperto e destemido. Apesar de ser pequeno, ganha força sobre-humana quando toma uma poção mágica.

b) Obelix: alto, gordo e muito forte; ele é o melhor amigo de Asterix. Sempre está disposto a acompanhar o amigo em novas aventuras. Ele é um carregador de

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

c) Panoramix é o sábio da aldeia. Ele é o criador da poção que dá força a Asterix. d) Abracurcix é o chefe da aldeia, um velho guerreiro, temido pelos seus inimigos. e) Chatotorix é poeta/cantor da aldeia. Apesar de se achar ótimo, todos o acham péssimo cantor e muito chato.

Quinta etapa

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

Sexta etapa

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

Roteiro de questões para a discussão oral

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

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

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

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

25

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

Sétima etapa

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

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

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

26

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

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

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

Primeira etapa

1) A aula será iniciada com a formação dos mesmos trios das aulas 1 e 2. É importante que a formação dos trios seja mantida em todas as aulas, pois os alunos criam vínculos entre si e fica mais fácil de se ajudarem durante a leitura, pois um já percebe a necessidade do outro.

2) O professor iniciará a etapa de pré-leitura, resgatando alguns pontos das aulas anteriores e fazendo os questionamentos a seguir oralmente.

Roteiro de questões para a discussão oral

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

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

b) Quem serão os vilões?

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

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

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

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

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

3) Cada trio receberá um exemplar do álbum *Asterix nos Jogos Olímpicos*

(GOSCINNY; UDERZO, 2015a), para acompanhar a leitura que será realizada pelo professor.

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

na compreensão da história, será realizada uma pausa para explicação.

28

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

Roteiro de pausas de leitura

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

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

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

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

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

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

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

⁴ Disponível em:

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

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

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

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

Segunda etapa

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

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

a) p. 20: “Gauleua na puoa” significa “gauleses na proa”. Sestércio⁷ é uma moeda romana.

b) p. 22: óbolos, dracmas e minas⁸ são moedas gregas.

c) p. 23: acrópole⁹ é a parte mais alta de uma cidade, o lugar mais importante, pois tinha uma posição estratégica que permitia se defender de ataques. Atenas tinha a acrópole mais importante de toda a Grécia.

⁷ Disponível em: <https://www.dicio.com.br/sestercio/>. Acesso em: 16 abr. 2021. ⁸ Disponível em: <https://www.dicio.com.br/pesquisa.php?q=%C3%B3bolos+dracmas+minas>. Acesso em: 16 abr. 2021.

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

30

d) p. 31: Posêidon¹⁰ é o deus grego dos mares e oceanos. Hefáistos¹¹, também conhecido por Hefestos, é o deus grego do fogo, dos metais e da metalurgia.

Atividades propostas:

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

Terceira etapa

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

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

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

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

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

¹⁰ Disponível em: <https://www.hipercultura.com/poseidon-historia-e>

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

Primeira etapa

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

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

Segunda etapa

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

33

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

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

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

Cartões para serem entregues aos alunos

a) **Figura 8** — Cartão Obelix

	Personagem: _____
	Origem: _____
	Descrição física: _____

	Personalidade: _____

Fonte: a própria pesquisadora

b) **Figura 9** — Cartão Asterix

	Personagem: _____
	Origem: _____
	Descrição física: _____

Personalidade: _____	

Fonte: a própria pesquisadora

c) **Figura 10** — Cartão Ideiafix

	Personagem: _____
	Origem: _____
	Descrição física: _____

Personalidade: _____	

Fonte: a própria pesquisadora

d) **Figura 11** — Cartão Panoramix

	Personagem: _____
	Origem: _____
	Descrição física: _____

Personalidade: _____	

Fonte: a própria pesquisadora

	Personagem: _____
	Origem: _____
Descrição física: _____	

Personalidade: _____	

Fonte: a própria pesquisadora

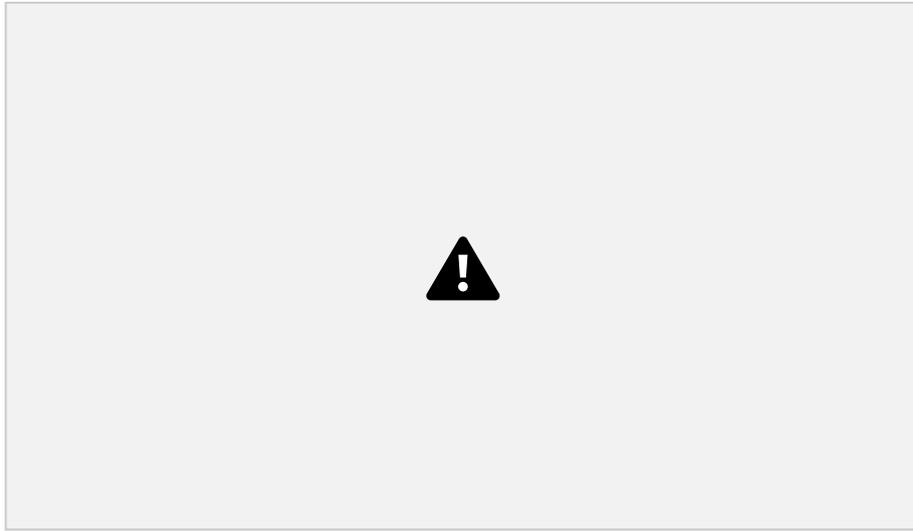
f) **Figura 13** — Cartão Chatotorix

	Personagem: _____
	Origem: _____
Descrição física: _____	

Personalidade: _____	

Fonte: a própria pesquisadora

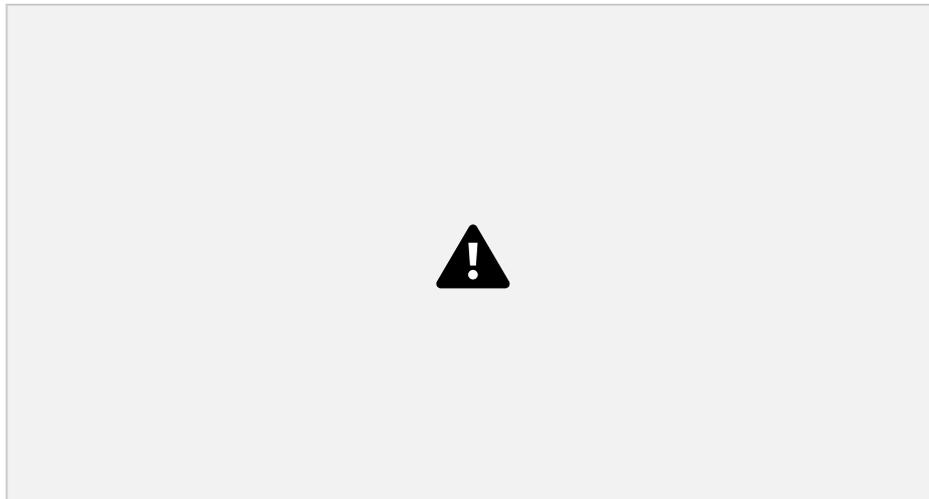
g) **Figura 14** — Cartão Veteranix



Fonte: a própria pesquisadora

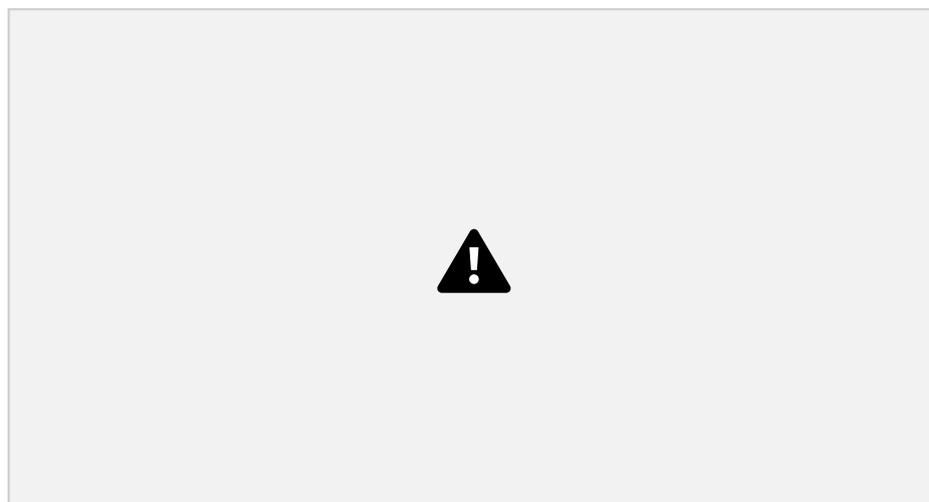
h) **Figura 15** — Cartão Bonemine

36



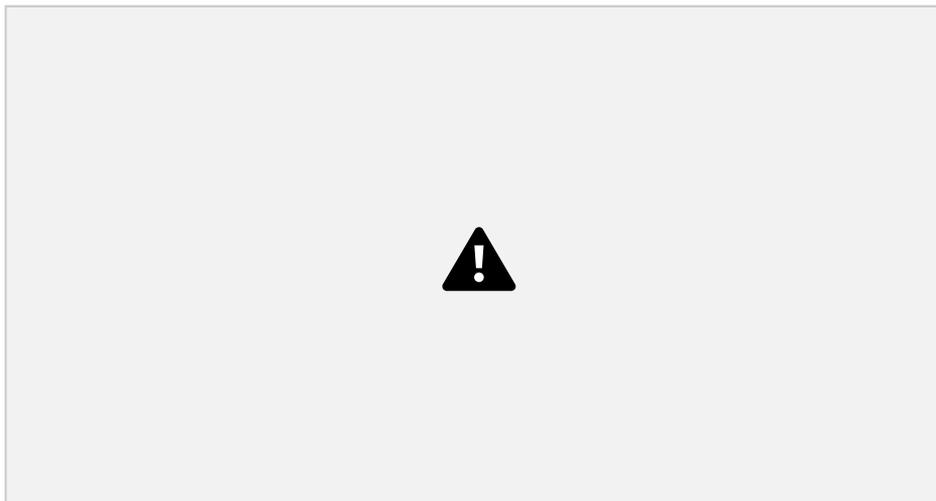
Fonte: a própria pesquisadora

i) **Figura 16** — Cartão Cornedurus



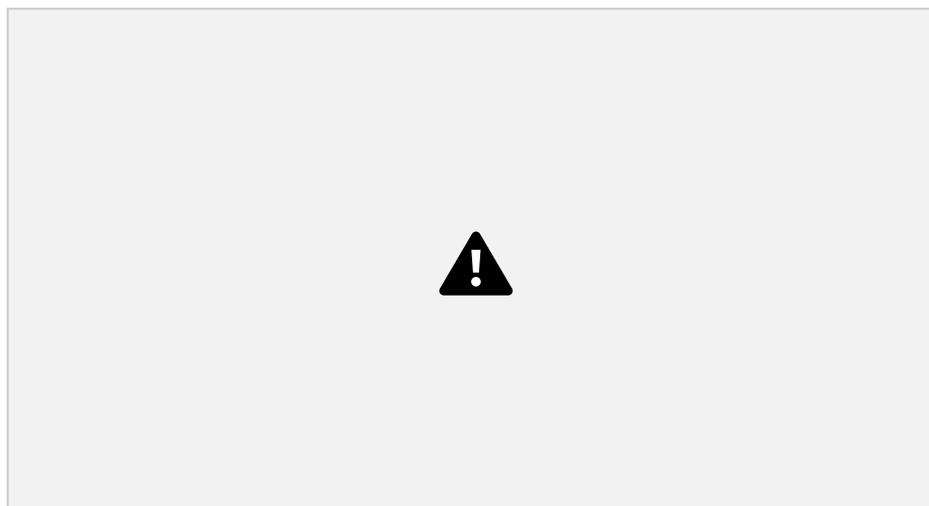
Fonte: a própria pesquisadora

j) **Figura 17** — Cartão Mordicus



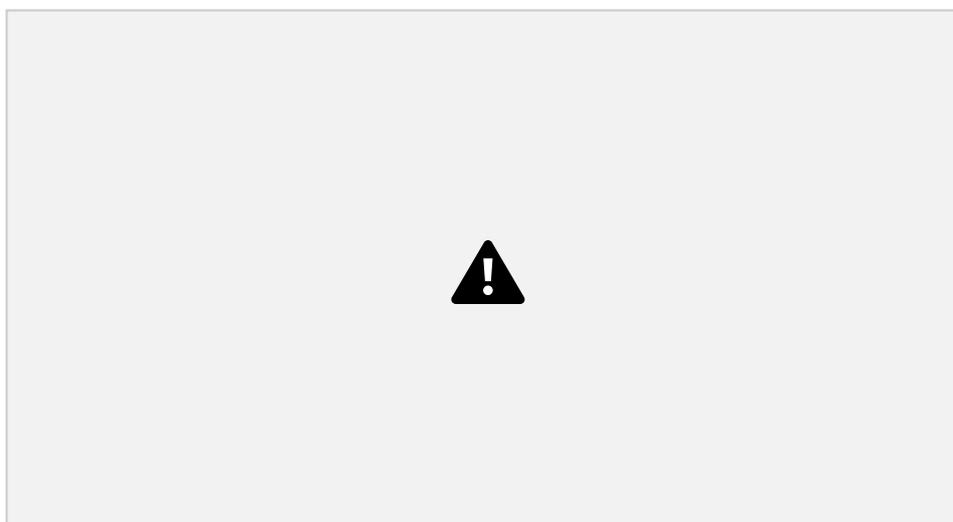
Fonte: a própria pesquisadora

k) **Figura 18** — Cartão Barba Ruiva



Fonte: a própria pesquisadora

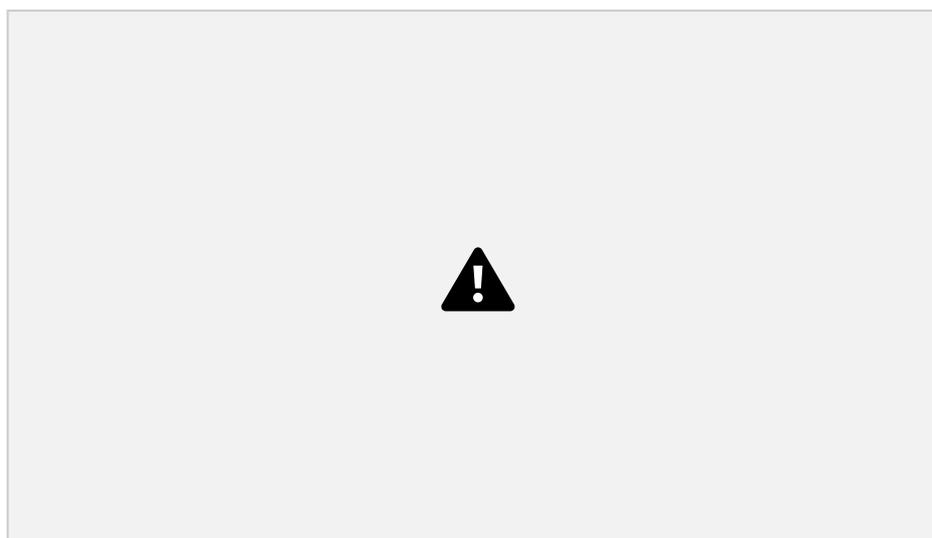
l) **Figura 19** — Cartão Uderzo



Fonte: a própria pesquisadora

m) **Figura 20** — Cartão Goscinnny

38



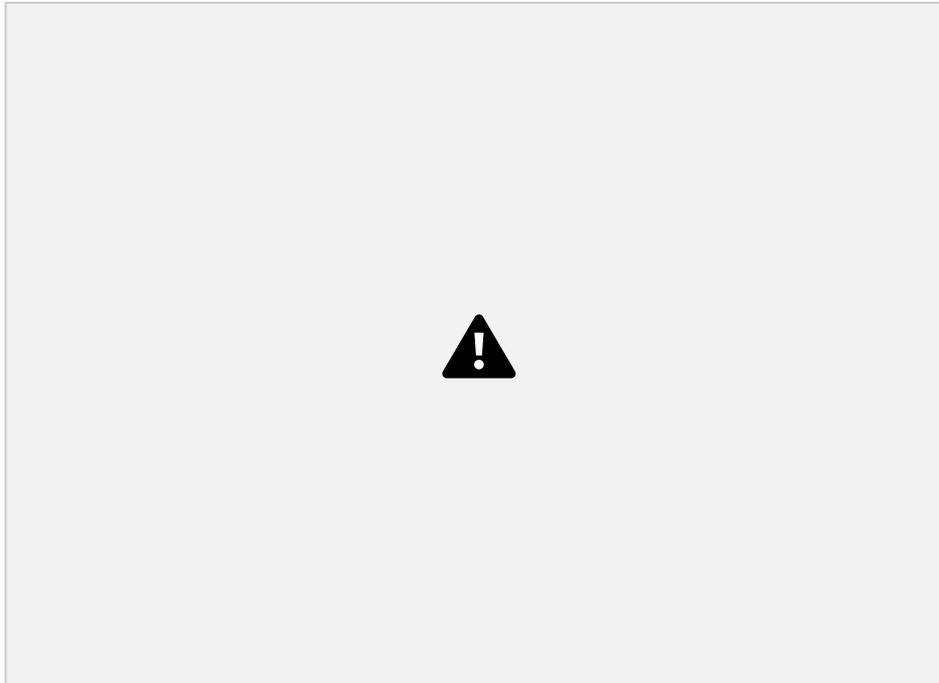
Fonte: a própria pesquisadora

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



Fonte: a própria pesquisadora

o) **Figura 22** — Cartão do álbum



Fonte: a própria pesquisadora

Expectativa de respostas dos alunos:

39

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

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

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

derrubada.

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

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

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

40

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

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

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

i) O personagem chama-se Cornedurus e é de origem romana. Fisicamente é alto, musculoso e loiro dos cabelos curtos. Usa uma saia verde e está sempre sem

camisa. Mesmo sendo bastante confiante, porém fica desmotivado ao conhecer Asterix e Obelix e saber que ele não é tão bom atleta quanto pensava ser.

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

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

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

41

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

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

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

o) O título do álbum é *Asterix nos Jogos Olímpicos*. Foi lançado em 1968 e tem 48 páginas. A HQ conta a história da participação dos gauleses nos Jogos Olímpicos.

Inicialmente eles não poderiam participar por não serem romanos, mas Asterix acha uma solução para o problema. O atleta escolhido para representar os gauleses é Asterix, várias pessoas viajam até Atenas para acompanhar a competição que acontece com alguns contratemplos. Asterix perde a primeira prova que participa, mas depois vence os romanos e traz a vitória para casa.

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

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

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

42

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

Objetivo principal: ampliar os conhecimentos acerca do universo de Asterix e Obelix. **Objetivos secundários:** a) conhecer a história de como Obelix caiu no caldeirão do druida; b) elaborar uma receita de poção mágica.

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

Antes da leitura

O professor iniciará a aula lembrando oralmente a história de *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a). Também deverá

relembrar oralmente a HQ narrada realizando algumas perguntas.

Roteiro de questões para a discussão oral

a) Como os gauleses descobriram as Olimpíadas?

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

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

c) Como foi a viagem até Atenas?

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

43

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

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

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

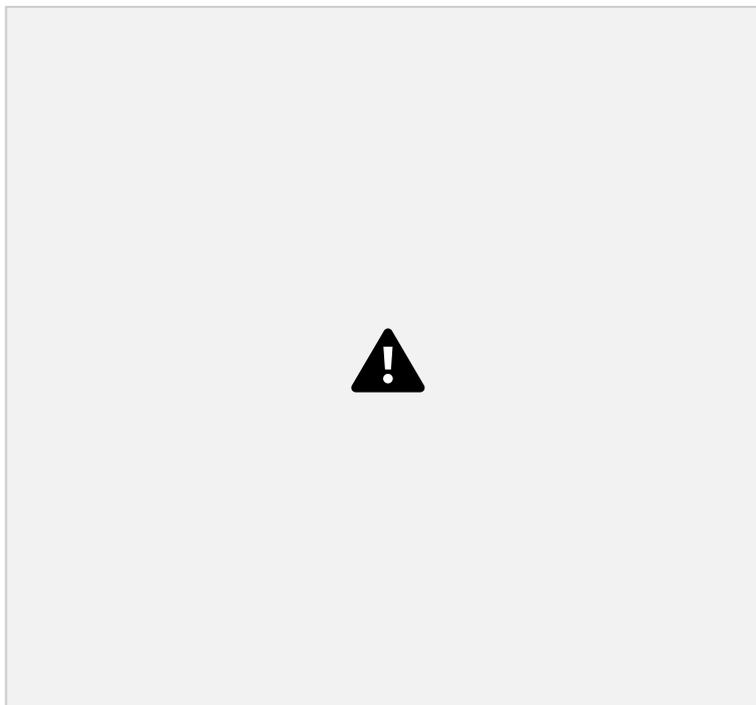
e) Quem ganhou a competição entre gauleses e romanos?

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

Depois da leitura

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

Figura 23 — Vinheta 9



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

44

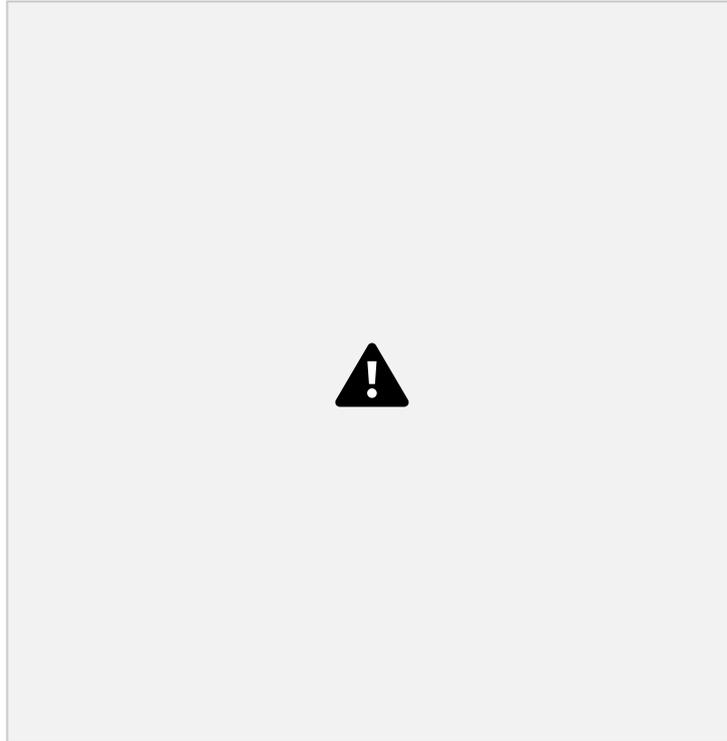
Após a leitura da vinheta, o professor deve perguntar “Qual é o motivo de Obelix não ter ganhado a poção igual a seu amigo?”

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

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

Apresentar no *Datashow* as vinhetas 4, 5 e 6, localizadas na página

Figura 24 — Vinheta 4



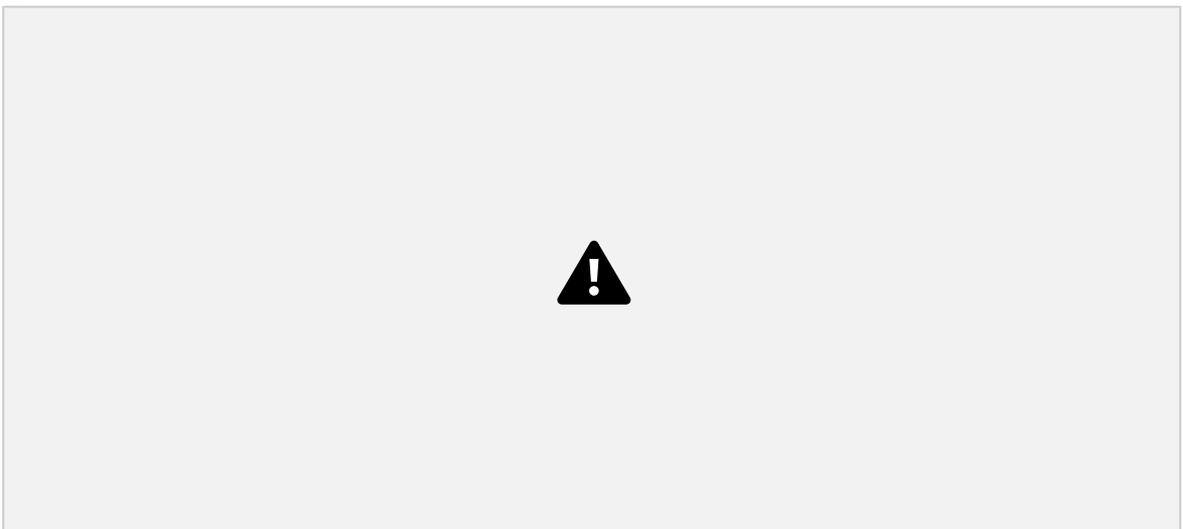
Fonte: Goscinny e Uderzo (2015, p. 16).

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

Transcrição

45

Figura 25 — Vinheta 5

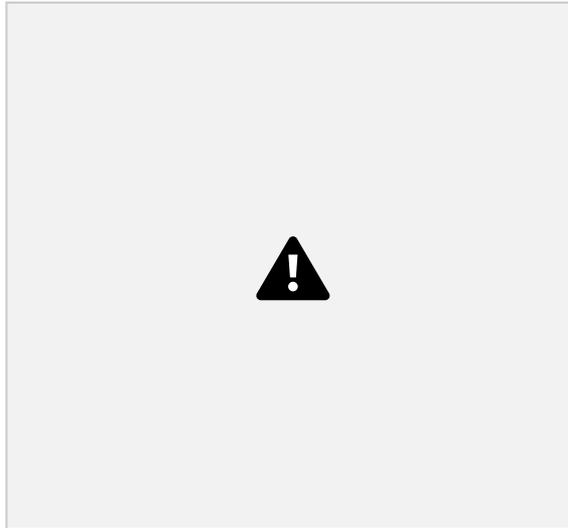


Fonte: Goscinny e Uderzo (2015, p. 16).

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

Transcrição

Figura 26 — Vinheta 6



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

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

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

46

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

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

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

Roteiro de questões para a discussão oral

a) Como surgiu a amizade entre Asterix e Obelix?

Expectativa de respostas dos alunos: os dois eram vizinhos durante a infância.

Obelix sofria bastante *bullying* por parte das outras crianças, mas não sabia se defender. Assim, Asterix começou a defendê-lo e virou seu amigo. Sempre lanchavam juntos na escola.

b) O que vocês acharam da “brincadeira” que fizeram com Obelix, atacando-o como se ele fosse uma tropa romana? Já viveram alguma situação parecida? *Expectativa de respostas dos alunos:* resposta pessoal.

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

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

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

d) Como Obelix caiu no caldeirão do druida?

47

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

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

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

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

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

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

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

Criando uma poção mágica de força

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

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

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

48

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

Comentários finais ao professor: esta atividade pretende aproximar o aluno da HQ *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a). Como o estudo da HQ levará várias aulas, os alunos precisam identificar-se com o que estão lendo, criar vínculo com o que foi lido. Isso pode ser um pouco difícil pensando que a história acontece na época do Império Romano, que os nomes usados são bastante diferentes etc. Dessa forma, aproximá-los dos heróis na época quando eram crianças e viviam as mesmas coisas que eles (período escolar,) pode ser uma

conexão, para que tal vínculo aconteça. Além disso, a história explica o surgimento da amizade entre os heróis, conta como Obelix adquiriu sua força, explica o que é um druida etc., fatos que ajudarão na construção dos sentidos da HQ estudada.

49

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

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

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

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

Primeira etapa

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

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

Roteiro de questões para a discussão oral

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

Comentários ao professor: os alunos podem dizer que a HQ descreve personagens e lugares, pois há uma página somente de apresentação dos personagens e algumas

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

50

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

b) A HQ *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) pode ser considerada um texto injuntivo? Ela apenas traz instruções de como realizar algo?
Comentários ao professor: a HQ não traz orientações de como realizar algo ou orientações para alguma coisa. O professor pode explicar que pode até aparecer alguma orientação durante a leitura de um texto narrativo por exemplo. Porém é a predominância que torna um texto injuntivo.

c) A HQ *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) pode ser considerada um texto dissertativo? Ela traz a opinião dos autores sobre um fato, apresentando argumentos para convencer o leitor?
Comentários ao professor: a HQ não mostra opiniões sobre fatos nem tenta apresentar ao leitor um ponto de vista a respeito de algo, a fim de convencê-lo disso. Pode ser que os alunos levantem questionamentos do tipo: “os gregos falam que os gauleses não sabem se comportar, que não possuem modos. Isso não seria uma opinião?” O professor, mais uma vez, deve questioná-los a fim de mostrar que essa não é a ideia dos autores, a HQ não é sobre o comportamento dos gauleses e as regras de etiqueta que eles não seguem, esse não é o foco.

d) A HQ *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) pode ser considerada um texto expositivo? Ela foi feita para explicar algum assunto específico ao leitor?
Comentários ao professor: a HQ não tem esse objetivo, ela não apresenta explicações sobre um determinado assunto, procurando informar o leitor sobre ele. Caso algum aluno questione uma parte específica da história, o professor deve

lembrá-lo que esse não é o objetivo do texto.

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

51

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

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

O enredo diz respeito à ideia principal da narrativa, sendo uma espécie de resumo do que acontecerá. Como será possível observar a seguir, ele é dividido em: introdução, complicação/conflito, clímax e desfecho. *Comentários ao professor:* *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) acontece em torno da participação dos gauleses nos Jogos Olímpicos. Ao descobrirem que os romanos participariam da competição, eles também resolvem participar e trazem a vitória para a aldeia. Após diversos acontecimentos, eles conseguem alcançar seu objetivo

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

participação nos Jogos Olímpicos e treinando para tal, até que os gauleses descubrem sobre os jogos, também decidindo participar.

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

52

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

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

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

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

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

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

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

53

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

Segunda etapa

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

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

Texto de apoio 1

O GÊNERO HQ DE AVENTURA

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

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

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

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

Fonte: a própria pesquisadora.

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

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

54

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

Texto de apoio 2

O GÊNERO HQ DE AVENTURA

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

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

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

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

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

Fonte: a própria pesquisadora.

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

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

55

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

c) Mesmo sendo impedido de algo, ele encontra um meio de fazer. Esse impedimento pode ser colocado por algum personagem ou pode ser alguma situação que o impede. f) Essa prova a qual o herói é submetido não é necessariamente uma prova

física, pode ser algum desafio que tenha que superar.

g) Seu objeto de desejo é o objetivo a ser cumprido. Ele pode estar indo ao encontro de sua amada, em busca de um objeto perdido, perseguindo algum vilão etc. h) A perseguição sofrida não precisa ser alguém atrás dele fisicamente, pode ser alguém prejudicando a sua busca pelo objeto de desejo, alguém dificultando sua busca.

m) O herói é reconhecido pelo seu feito, consegue alcançar seu objetivo inicial. n) Regresso do herói.

Atividades propostas: os alunos receberão uma atividade para fazer. Trata-se de um quadro a ser colado no caderno e preenchido com o auxílio do professor. Caso não seja possível imprimir, o professor pode passar as atividades no quadro em formato de tópicos para responderem ou ainda coletivamente elaborar um cartaz com as informações dadas pelos alunos oralmente. Para a realização da atividade, é indicado que os trios de leitura sejam refeitos, pois os alunos precisarão retomar a HQ.

1) Agora que você já sabe o que é uma HQ de aventura, vamos identificar em *Asterix no Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) os elementos principais que a caracterizam assim. Identifique na HQ e preencha o quadro com os momentos em que:

ELEMENTOS CARACTERIZADORES	ACONTECIMENTOS DA HQ
a) Alguém sai de casa.	
b) Há uma proibição ao herói.	
c) Alguém vence a proibição.	
d) O inimigo busca informações.	
e) O inimigo consegue a informação.	
f) O herói passa por uma prova.	

56

g) O herói busca seu objeto de desejo.	
h) O herói é perseguido.	

i) Há o enfrentamento de uma tarefa difícil.	
j) Há a realização da tarefa.	
k) O inimigo é desvendado, desmascarado.	
l) O inimigo recebe o castigo.	
m) Há o reconhecimento do herói.	
n) Regresso do herói.	

Expectativa de resposta dos alunos:

ELEMENTOS CARACTERIZADORES	ACONTECIMENTOS DA HQ
a) Alguém sai de casa.	A situação inicial da aldeia é de paz e calma, sem nenhum grande acontecimento ocorrendo. Pessoas trabalhando, outros fazendo a sesta... até que Veteranix, que havia saído para colher cogumelos, ouviu a agitação em Aquarium (GOSCINNY; UDERZO, 2015, p. 5).
b) Há uma proibição ao herói.	Após alguns acontecimentos, os gauleses descobriram sobre os Jogos Olímpicos e decidiram participar. Porém, eles foram informados de que apenas os romanos poderiam competir, tendo, assim, sua participação vetada (GOSCINNY; UDERZO, 2015, p. 11).
c) Alguém vence a proibição.	Em uma conversa entre Asterix, Obelix, Abracurcix e Veteranix, eles chegaram à conclusão de que tinham o direito de competir, pois eram romanos, já que Júlio César havia conquistado a Gália (GOSCINNY; UDERZO, 2015, p. 12).
d) O inimigo busca informações.	Mordicus, suspeitando que os gauleses estivessem aprontando algo, foi espionar a aldeia a fim de descobrir se estavam tramando algo.
e) O inimigo consegue a informação.	Ao descobrir que eles participariam dos jogos, ele retornou, cabisbaixo, para Aquarium, parecendo já ter aceitado a derrota (GOSCINNY; UDERZO, 2015, p. 14).
f) O herói passa por uma prova.	Para decidir qual o atleta representaria os gauleses nos jogos, Abracurcix decidiu realizar uma competição. Depois de muita confusão, os escolhidos foram Asterix, pela sua inteligência, e Obelix, pela sua força

	(GOSCINNY; UDERZO, 2015, p. 16).
g) O herói busca seu objeto de desejo.	Em seguida, os gauleses arrumaram suas malas para partir para Olímpia (GOSCINNY; UDERZO, 2015, p. 17).

57

h) O herói é perseguido.	Após chegarem a Olímpia, os gregos tomaram conhecimento da poção mágica e proibiram que a usassem durante a competição (GOSCINNY; UDERZO, 2015, p. 34).
i) Há o enfrentamento de uma tarefa difícil.	Dessa forma, Obelix não participou por ter caído no caldeirão da poção quando era pequeno. Competir dessa forma não seria honesto. Asterix decide participar mesmo sem tomar a poção, sendo duramente treinado por Panoramix e Obelix (GOSCINNY; UDERZO, 2015, p. 35).
j) Há a realização da tarefa.	Aconteceu a prova em que Asterix competiria (GOSCINNY; UDERZO, 2015, p. 39).
k) O inimigo é desvendado, desmascarado.	Apesar de estar vencendo, houve uma reviravolta, desencadeando a derrota. Após essa derrota, eles descobriram que os romanos venceram trapaceando, pois tomaram a poção escondidos (GOSCINNY; UDERZO, 2015, p. 47).
l) O inimigo recebe um castigo.	Os romanos foram desclassificados à medida que a vitória foi dada a Asterix (GOSCINNY; UDERZO, 2015, p. 48).
m) Há o reconhecimento do herói.	Ele subiu ao pódio e foi aclamado (GOSCINNY; UDERZO, 2015, p. 48).
n) Regresso do herói.	Após subir ao pódio, eles retornaram tranquilamente para casa no navio pirata (GOSCINNY; UDERZO, 2015, p. 48).

Comentários finais ao professor: é importante que o professor mostre para os alunos que a HQ lida é uma HQ de aventura. Para isso, ele não precisa detalhar todos os pontos, pois isso será feito na atividade. Entretanto, deve comentar que os gauleses têm sua trajetória com diversos percalços para serem superados: a proibição de participarem da competição; Asterix sendo impedido de tomar a poção do druida; Obelix não podendo participar da competição por ter caído no caldeirão do druida quando era pequeno; o roubo da poção, dando privilégios aos seus oponentes etc.

Com eles, os principais acontecimentos ocorrem na HQ, pois sempre são os mais afetados. Os romanos, por sua vez, são os causadores de todos esses problemas, os vilões, os antagonistas: eles dizem que os gauleses não poderiam participar da competição por não serem romanos, contam aos gregos sobre a poção, roubam a poção para usá-la em benefício próprio etc. Essa oposição entre o “bem” e o “mal” é o que fomenta o desenrolar da história, trazendo Asterix e Obelix como os personagens principais.

Como já mencionado anteriormente, durante o trabalho com a HQ, os elementos gráficos que compõem a linguagem dos quadrinhos devem ser explorados. Além disso, a construção do humor também precisa ser abordada. Alunos de 5º ano já devem compreender como o humor é construído, mas cabe ao professor lembrá-

58

los sobre a quebra de expectativa, mostrando que essa quebra poderá ser percebida por meio da linguagem dos quadrinhos.

59

1.6 AULAS 11 E 12 — A CENA NARRATIVA: ESPAÇO E TEMPO

Objetivo principal: compreender o tempo e o espaço em que a narrativa acontece.

Objetivos secundários: a) compreender a conquista da Gália pelos romanos; b) entender como foi a resistência gaulesa; c) conhecer as características do povo gaulês.

Desdobramentos metodológicos: as duas aulas preferencialmente devem ser geminadas para que o assunto não tenha quebra na linha de pensamento. São apresentados o espaço e o tempo da cena narrativa, com informações sobre o Império Romano, a conquista da Gália e os gauleses. Para apoio teórico, o professor fará a proposição de um texto de apoio e de atividades baseadas nos conhecimentos construídos durante as aulas e a análise de vinhetas da HQ. Dessa forma, é importante que, durante a explicação, o professor chame a atenção dos alunos para os detalhes das figuras.

Após compreender que a HQ *Asterix no Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO,2015a) é uma narrativa, é necessário que os alunos conheçam um pouco mais sobre a cena narrativa, sobre os cenários, os elementos que o constituem e o tempo histórico em que a história ocorre. Para isso, deverá ser solicitado que os alunos formem os trios de costume, pois posteriormente entregará a HQ para eles analisarem os fragmentos.

Em seguida, o professor realizará algumas questões oralmente para despertar o interesse dos alunos sobre o assunto.

Roteiro de questões para a discussão oral

a) Onde os gauleses moram? E os romanos?

Expectativa de resposta dos alunos: os alunos possivelmente responderão que os gauleses moram em uma aldeia e que os romanos moram em Roma. O professor deve estimular a participação perguntando como eram esses lugares.

b) Em que época a história foi narrada?

Expectativa de resposta dos alunos: provavelmente responderão que foi há muito tempo, mas não saberão especificar. Talvez digam que foi durante o Império Romano.

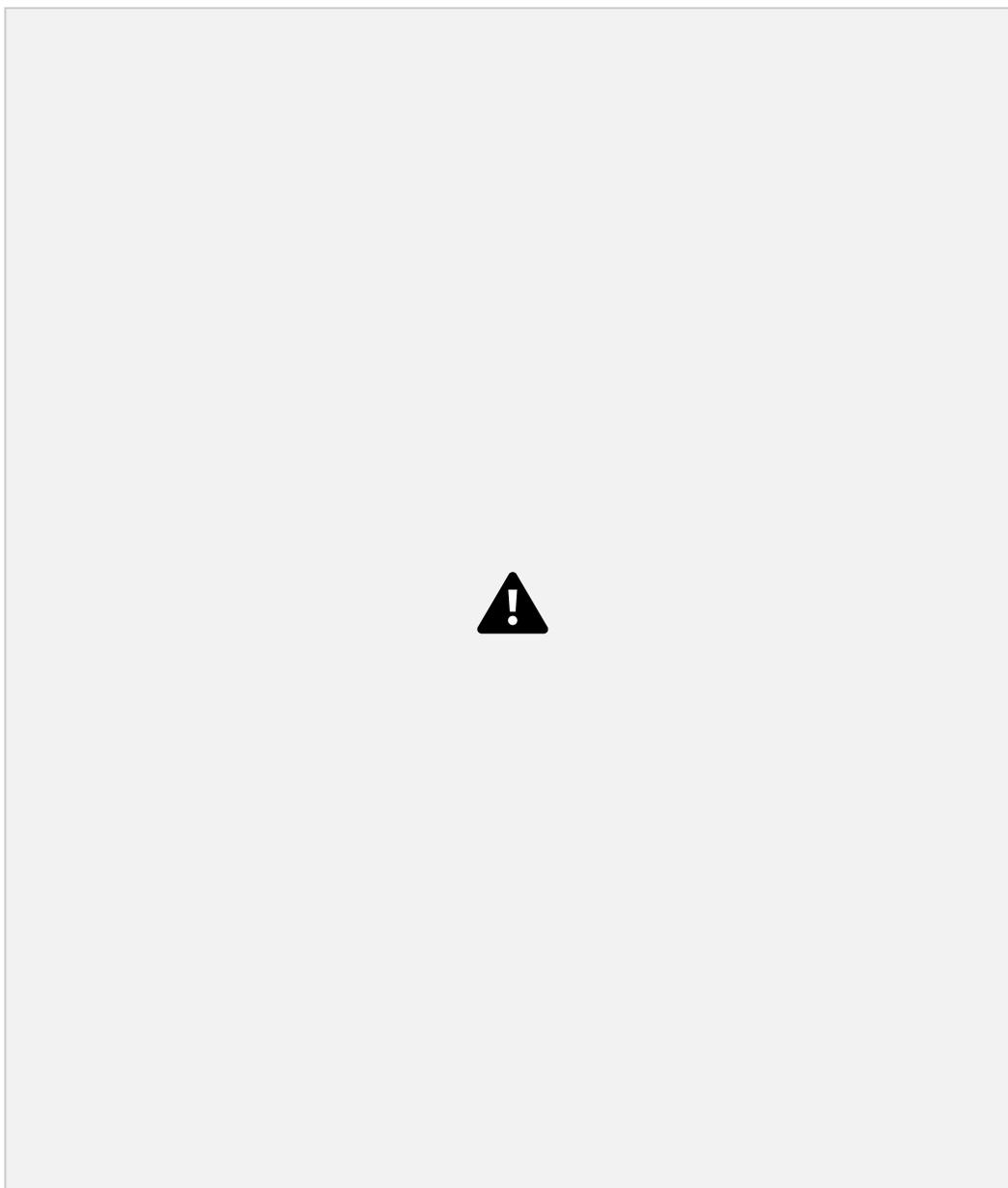
60

c) Quais são os elementos que fazem vocês pensarem que essa história ocorreu nesse período?

Expectativa de resposta dos alunos: provavelmente dirão que as roupas usadas pelos personagens, a viagem de navio, as expressões linguísticas usadas, os esportes da competição etc.

3) O professor deverá entregar a HQ *Asterix no Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO,2015a) para os trios, pedir para que abram na página 3 e analisar o mapa oralmente com os alunos. A imagem do mapa também pode ser apresentada no *Datashow*.

Figura 27 — Mapa da Gália



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

Comentários ao professor: o professor deve chamar atenção dos alunos para o nome do local (Gália) e para a época (50 a.C.). Após isso, deverá pedir para que os alunos observem a lupa e veja a posição da aldeia no mapa, eles perceberão que ela está cercada.

O professor deverá explicar o motivo desse cerco ao redor da aldeia. Para isso, pode utilizar o seguinte texto de apoio, elaborado a partir da pesquisa realizada no volume I, por sua vez pautada nos estudos de Funari (2002), Silva (2012) e Somonaio (2016) sobre a ocupação da Gália pelo Império Romano. Para que os alunos compreendam esse momento histórico, o professor deverá entregar o

seguir impresso, para que os alunos cole no caderno e depois discutam sobre ele. Caso não seja possível, o professor pode passar no quadro ou explicar oralmente.

Texto de apoio 3

O IMPÉRIO ROMANO E A DOMINAÇÃO DA GÁLIA

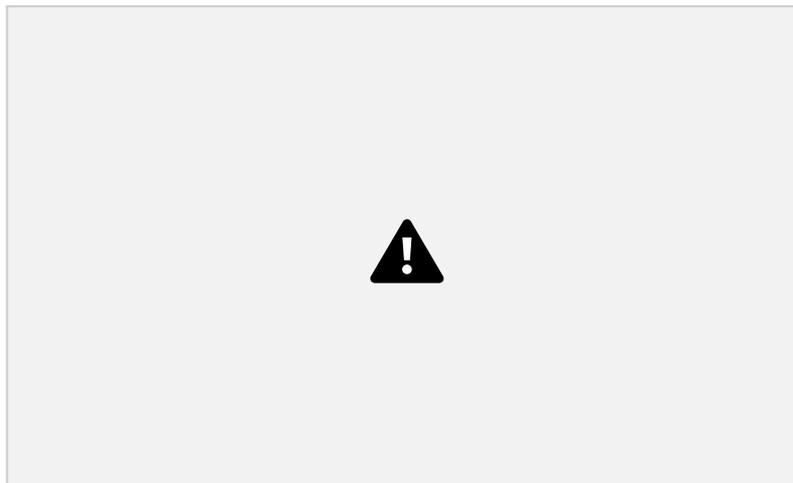
A aventura contada *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) aconteceu há muitos anos, mais precisamente no ano 50 antes de Cristo. Os romanos, liderados por César, estavam em pleno momento de expansão, vencendo batalhas e ganhando territórios. O Império de César era enorme e muitos adversários já se entregavam antes mesmo de lutarem, pois temiam o que poderia acontecer caso se opusessem ao exército romano.

Os planos de César estavam dando certo até entrar no território da Gália, pois lá encontrou uma forte resistência. Os romanos eram fortemente armados com escudos e lanças, entendiam de táticas de guerra e montavam acampamentos bastante protegidos. Nos acampamentos, havia enfermarias, cozinhas, saunas, fábricas de armas etc. Também em seu exército, havia engenheiros, médicos e todo o apoio de que precisavam. Isso mostra o quanto os gauleses eram bons de briga, pois, mesmo contra um exército como o de César, eles conseguiram resistir por bastante tempo.

Fonte: a própria pesquisadora.

O professor deverá pedir aos alunos que abram a HQ *Asterix no Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) na página 9, vinheta 9. Nela, será possível observar um pouco da estrutura do acampamento dos romanos. A imagem também pode ser apresentada pelo *Datashow*.

Figura 28 — Acampamento dos romanos



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

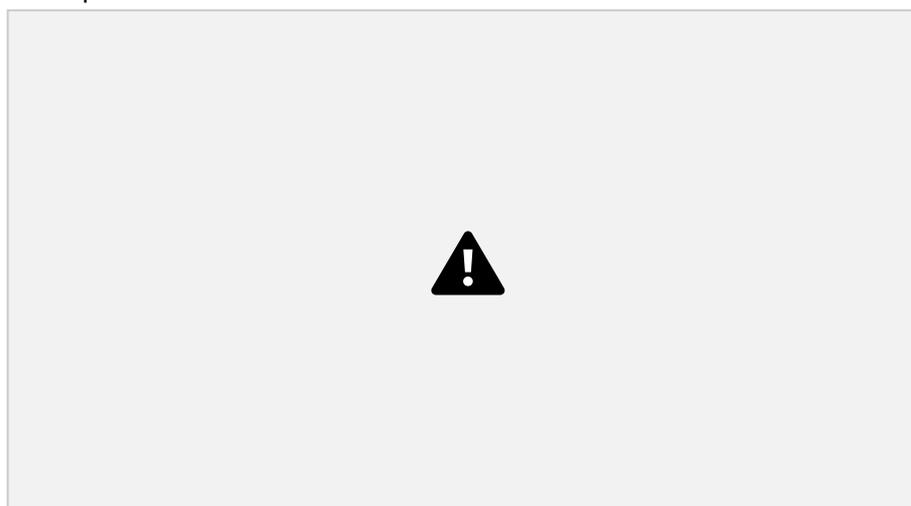
Comentários ao professor: o professor deve chamar a atenção dos alunos para a

organização do local, mostrando que há diversas tendas para os soldados ficarem acomodados, o ambiente limpo, as lanças e escudos dos soldados etc.

63

O professor deverá pedir que os alunos abram a HQ *Asterix no Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) na página 5, vinheta 2. Nela será possível observar a proteção que os romanos faziam ao redor do acampamento deles. A imagem também pode ser apresentada pelo *Datashow*.

Figura 29 — Acampamento dos romanos 1



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

Comentários ao professor: é importante mostrar que há varias tendas dentro do acampamento e que há torres de guardas cuidando dos arredores e protegendo o local de invasões.

O professor deve seguir com a explicação sobre o Império Romano, com a continuação do texto de apoio. Assim como na aula anterior, o texto está fragmentado no planejamento para facilitar o entendimento do professor em relação ao andamento da aula, mas pode ser apresentado ao aluno como um texto único.

Texto de apoio 4

O IMPÉRIO ROMANO E A DOMINAÇÃO DA GÁLIA

A invasão da Gália teve início por volta do ano de 50 a.C., mesmo período quando a história narrada na HQ acontece. Ou seja, o momento retratado é o período em que os romanos ainda estavam tentando dominar toda essa região. Na história real do Império Romano, a Gália foi conquistada, porém na HQ os acontecimentos não são dessa época. Toda essa região estava sendo conquistada, apenas uma pequena parte ainda seguia lutando para manter seu território. Na HQ lida, essa pequena parte é representada pela aldeia em que Asterix e Obelix vivem.

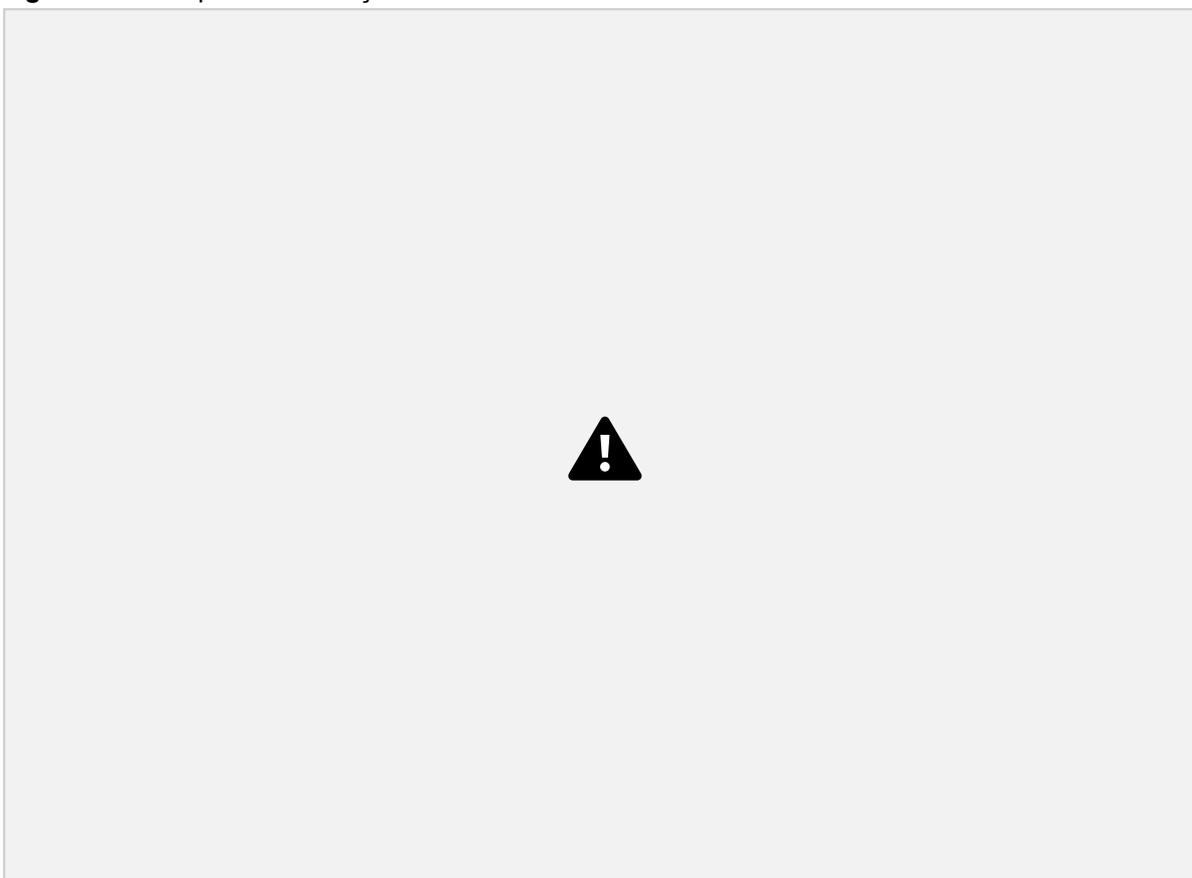
Fonte: a própria pesquisadora.

O professor deverá apresentar no *Datashow* o mapa da dominação romana aos alunos e explicar que o exército romano havia dominado toda a região,

64

mas que a pequena aldeia dos gauleses continuava resistindo. Aqui o professor não deve entrar em detalhes de como aconteceu a tomada da aldeia, pois isso será feito posteriormente.

Figura 30 — Mapa da dominação romana

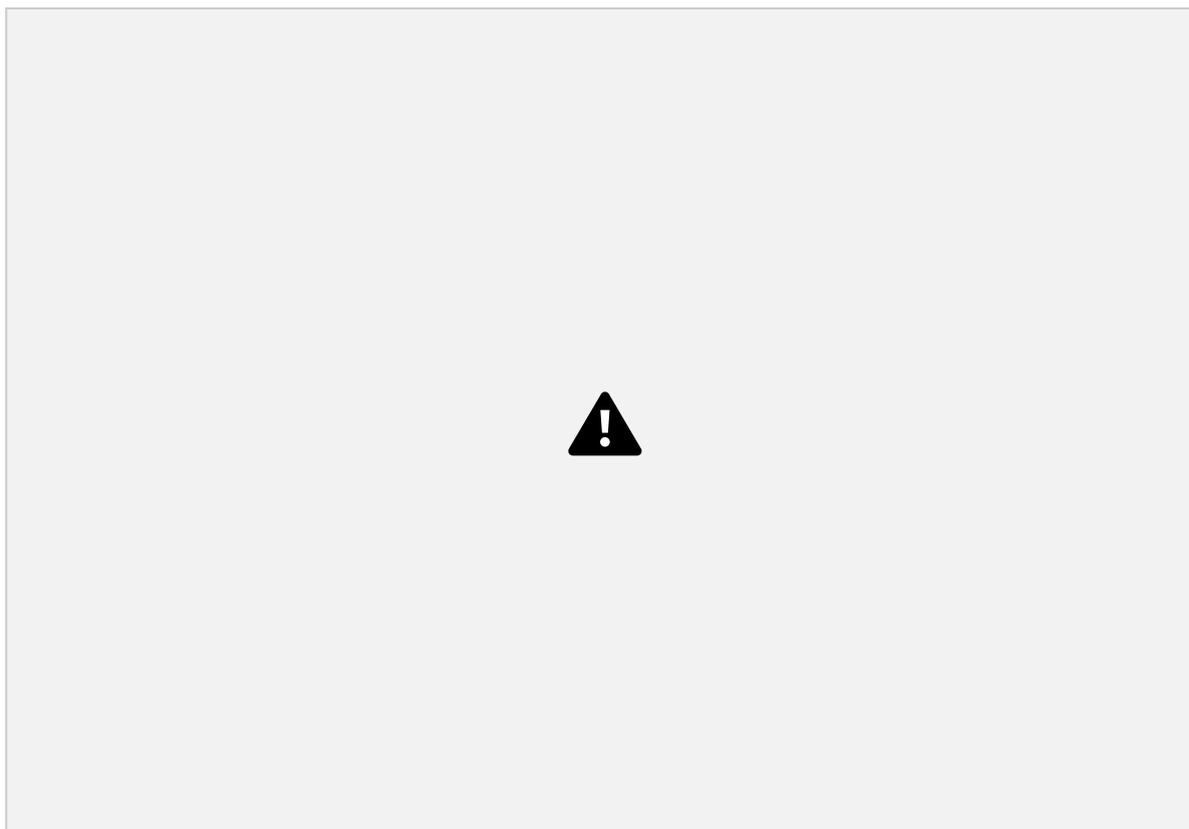


Fonte: GUSMAN, Sidney. Publicação em: 25 maio 2015. Disponível em: <http://universohq.com/materias/uma-viagem-por-cidades-de-papel-e-celulose/>. Acesso em: 14 fev. 2021.

Comentários ao professor: o símbolo da águia no centro do mapa representa o domínio do Império Romano no local. No canto superior esquerdo do mapa, há a aldeia gaulesa em que o Asterix e Obelix moram, já cercada pelos campos fortificados romanos.

O professor deverá pedir aos alunos que abram a HQ *Asterix no Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO,2015a) na página 5, vinheta 1. Nela, será possível observar a aldeia onde os gauleses moravam. A imagem também pode ser apresentada pelo *Datashow*.

Figura 31 — Aldeia gaulesa



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

Transcrição

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

Comentários ao professor: é importante que o professor chame a atenção dos alunos para as diferenças entre o acampamento dos romanos e a aldeia. O acampamento é formado por tendas, pois os romanos estão naquele local de passagem, pois, assim que conquistam um território, vão em busca de outro lugar para dominar. Já a aldeia dos gauleses é formada por casas. Não é uma moradia temporária, pois eles realmente moram no local. Como ele estava sendo invadido, os gauleses fizeram uma cerca em volta para se proteger.

O professor deve seguir com a explicação, continuando o texto de apoio. É importante ressaltar que, durante a leitura e explicação do texto, sempre que um aluno tiver algum questionamento, o professor deve parar para explicar. Entretanto, essa fragmentação do texto no planejamento já foi estruturada pensando nos momentos que poderiam surgir mais dúvidas.

66

Texto de apoio 5

O IMPÉRIO ROMANO E A DOMINAÇÃO DA GÁLIA

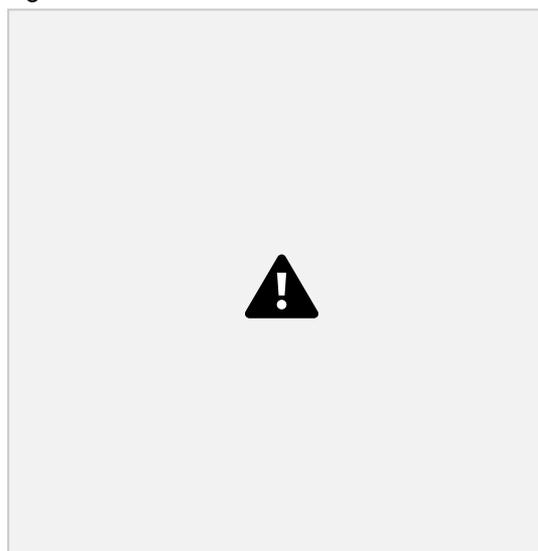
Durante a leitura da HQ *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), em diversos momentos é possível perceber que os outros povos criticavam o comportamento dos gauleses, chamando-os de bárbaros e sem modos. Na história real, os gauleses também não eram bem vistos.

Eles eram conhecidos como pessoas que bebiam bastante, não eram confiáveis e faziam qualquer coisa por dinheiro. Eram considerados bons em batalha, mas se percebiam que podiam ser derrotados, abandonavam a luta. A aparência física deles também chamava bastante atenção, pois eram, em sua maioria, altos, fortes, saudáveis, geralmente com cabelos longos, barba e bigode.

Fonte: a própria pesquisadora.

Usando o *Datashow*, o professor deverá apresentar aos alunos a imagem de Vercingetórix. Ele foi o líder da resistência gaulesa contra os romanos.

Figura 32 — Estátua de Vercingetórix



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

Comentários ao professor: o professor deve chamar atenção para a aparência física

dele, mostrando aos alunos que, assim como todos os gauleses que aparecem na HQ lida, Vercingetórix tem cabelo mais longo e bigode. Usa saia, assim como alguns gauleses, carrega sua espada na cintura etc. Também é importante observar que Asterix e Obelix não são tão parecidos com ele, pois um é baixinho e o outro gordão. É importante frisar que há heróis de vários tipos.

O professor deve seguir com a explicação com a continuação do texto de apoio.

67

Texto de apoio 6

O IMPÉRIO ROMANO E A DOMINAÇÃO DA GÁLIA

Vercingetórix é o chefe dos gauleses na resistência aos romanos. Ele sabia que o exército romano era muito maior que o seu. Por isso, precisava de uma estratégia para vencer seus oponentes. A estratégia adotada por ele foi queimar as plantações vizinhas à aldeia, queimar os silos e destruir as vilas. Dessa forma, os romanos não teriam como se manter próximo à região. Além disso, cercou a vila com cerca de madeira para que ninguém entrasse. Seu plano poderia ter dado certo, mas não teve adesão dos gauleses.

Os romanos, sabendo que a estratégia dele estava enfraquecida, usaram isso a seu favor. Os mantimentos dos gauleses foram saqueados. Como eles haviam destruído tudo que havia ao redor da aldeia, não tinham onde buscar mantimentos. O exército de César, que era bom em estratégias, fez um ótimo plano de dominação. Eles cercaram a aldeia com madeira, isolando-a. Depois, deixaram uma área para o exército romano se acomodar e fizeram outra cerca de madeira para que ninguém os atacasse. Não havendo como conseguir alimentos, Vercingetórix teve que se entregar para os romanos.

Fonte: a própria pesquisadora.

O professor deve apresentar, por meio do *Datashow*, a figura da estratégia usada pelos romanos a fim de auxiliar na construção dos sentidos pelos alunos.

Figura 33 — Estratégia romana



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

68

Comentários ao professor: a região em azul claro no centro é a aldeia. A linha roxa é a primeira cerca colocada pelos romanos a fim de isolar os gauleses. Os pontos pretos são o exército romano, que estava posicionado pronto para atacar caso algum gaulês tentasse ultrapassar a cerca. A linha azul escura era a segunda linha de proteção, ela servia para proteger os romanos de possíveis ataques. Essa estratégia fez os gauleses se renderem, pois, se insistissem em ficar na aldeia, iriam morrer de fome.

O professor deve ressaltar que tudo isso aconteceu na vida real, mas que, na HQ *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), a história acontece enquanto os gauleses estavam resistindo à invasão. Os personagens não vivenciaram esse desfecho. Além da aldeia gaulesa e do acampamento romano, outros dois cenários aparecem na HQ: Atenas e o navio. O professor deve explicar aos alunos como era essa cidade, a vida na cidade e como era o navio. Para isso, pode seguir a explicação baseada na continuação do texto de apoio.

Texto de apoio 7

O IMPÉRIO ROMANO E A DOMINAÇÃO DA GÁLIA

Além da aldeia gaulesa e do acampamento romano já apresentados, há outros dois cenários presentes na HQ, compondo o espaço em que a história é narrada: Atenas e o navio. Atenas é uma cidade elegante, com belíssimas construções e grandes monumentos. A cidade é cheia de colunas, escadarias etc., uma arquitetura bem diferente da encontrada na aldeia gaulesa em que as casas eram simples, feitas de pedra e coberta de palha. Os gregos eram vistos como elegantes e muito educados.

Já o navio pirata não apresenta o mesmo luxo da Acrópole. Ele é grande e de madeira. Os bancos são pedaços de tábuas nas quais os gauleses se sentavam para remar até seu destino, não havendo muito conforto para a tripulação.

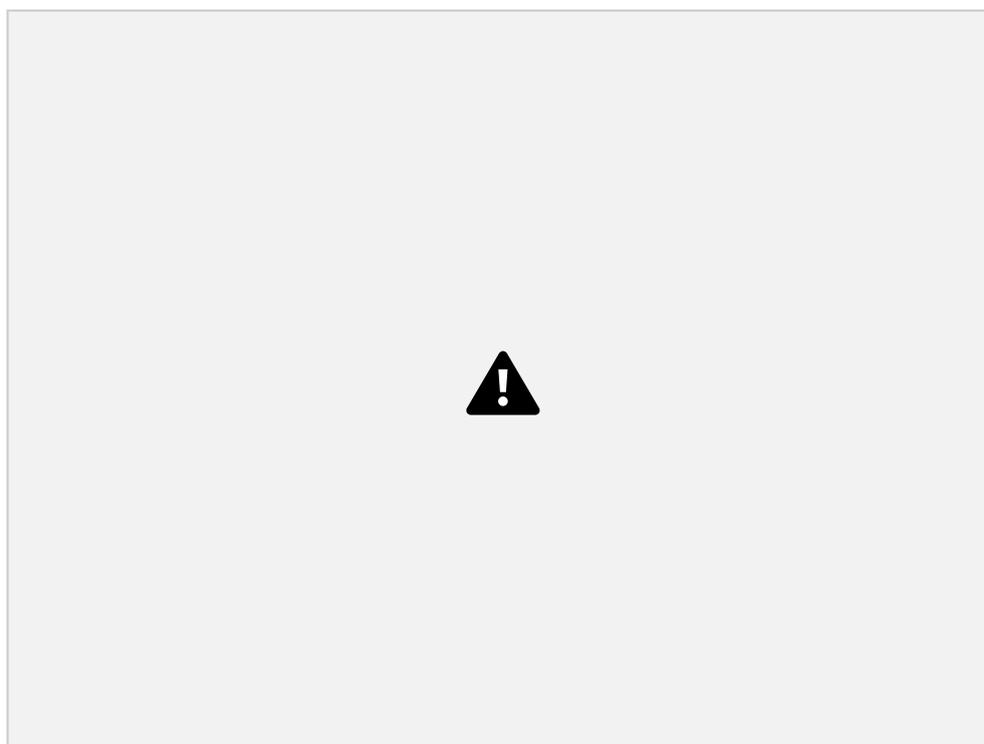
Dessa forma, *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) apresenta quatro cenários, compondo o espaço da HQ: a aldeia gaulesa, o acampamento romano, o navio e Atenas.

Fonte: a própria pesquisadora.

O professor deve apresentar aos alunos as imagens a seguir para ajudar na construção dos sentidos referente a Atenas e ao navio. Deve pedir para que os alunos abram a HQ *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) na página 23, vinheta 7. Nela será possível observar a magnitude da Acrópole vista de longe. Em seguida, os alunos devem observar, na página 28, vinhetas de 1 a 6, o interior da cidade grega. Para finalizar, na página 19, vinheta 6, os alunos devem observar o navio e, na página 21, vinheta 3, como os tripulantes eram acomodados.

Figura 34 — Acrópole vista de longe

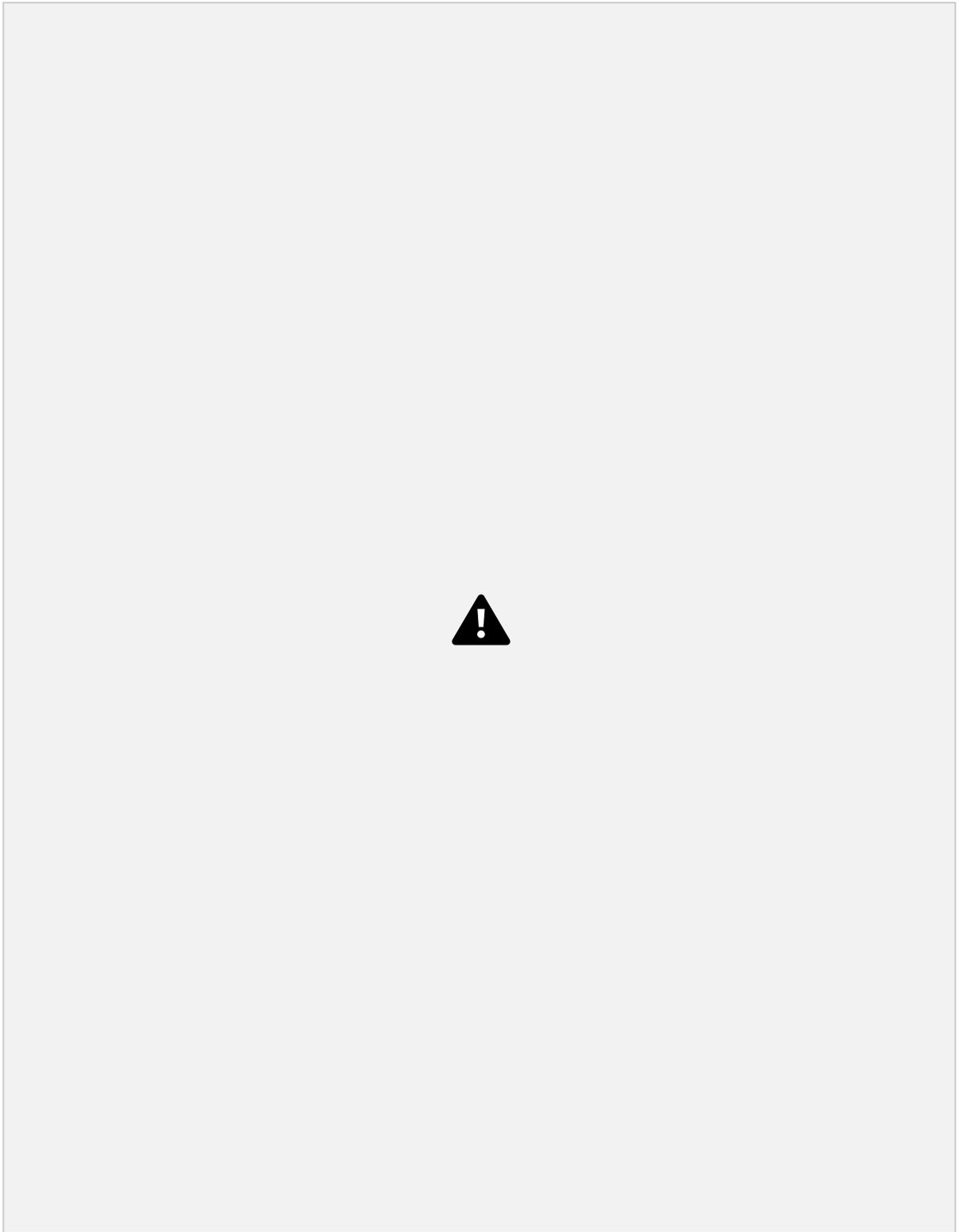
69



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

Comentários ao professor: chamar atenção dos alunos para a grandiosidade da cidade, as colunas, escadas, monumentos altos etc. A Acrópole fica localizada em um local alto de Atenas, tinha essa posição estratégica pela qual se permitia observar tudo ao redor, evitando ataques surpresas.

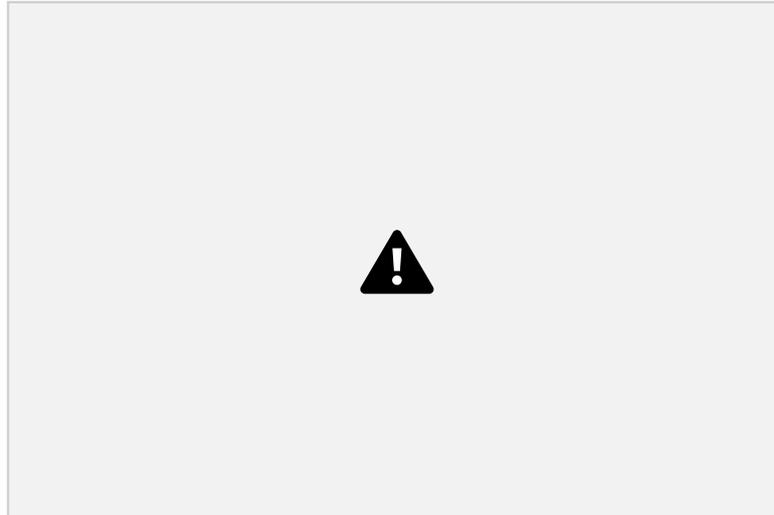
Figura 35 — Interior de Atenas



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

Comentários ao professor: explicar aos alunos que esses eram as principais construções de Atenas e que muitas delas ainda existem.

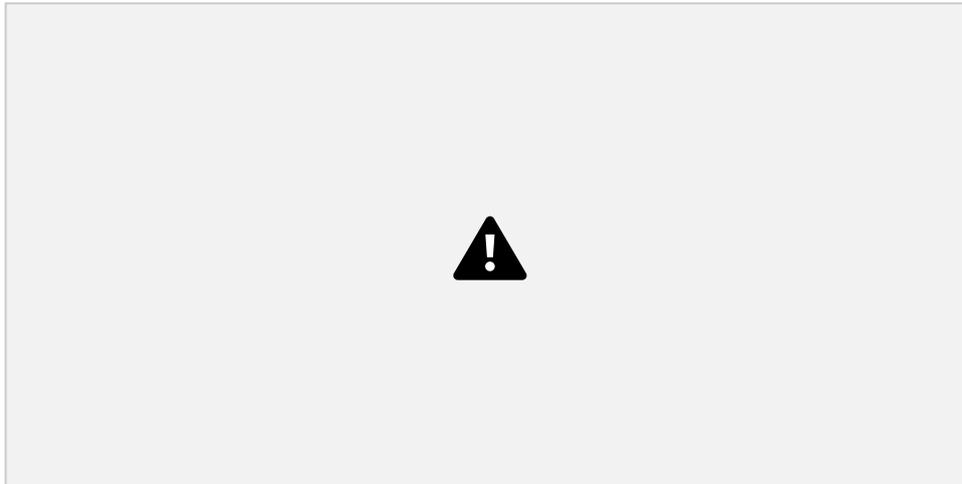
Figura 36 — Navio



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

Comentários ao professor: deve explicar que, naquela época, as viagens eram longas e feitas em navios, que havia navios mais luxuosos, mas que não era o caso desse.

Figura 37 — Interior do navio



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

Comentários ao professor: Explicar que os próprios gauleses tiveram que remar para chegar ao seu destino, como é possível perceber na imagem. Ou seja, não foi uma viagem confortável.

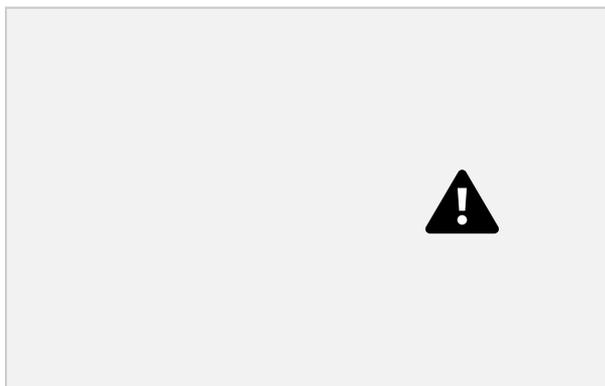
Atividades propostas

1) A partir das imagens a seguir e dos conhecimentos construídos nessa aula, explique sobre a época e o lugar que a história ocorreu.

a) Sobre a aldeia gaulesa:

Figura 38 — Aldeia gaulesa 1

olímpica.”
72



Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 18)

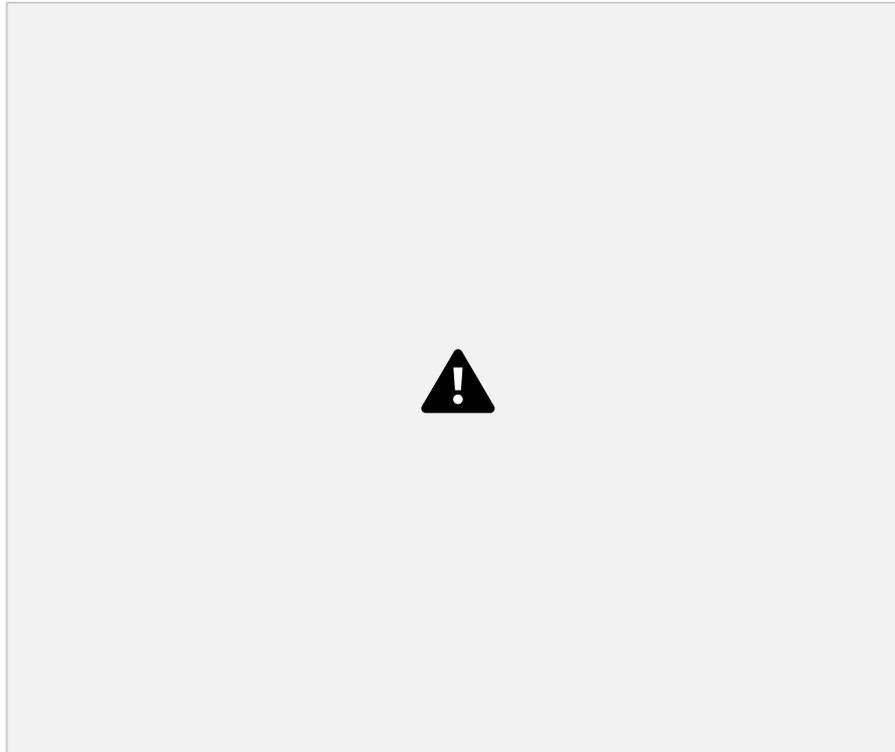
“Dia da partida para Olímpia, para a glória

Transcrição

Expectativa de resposta dos alunos: a aldeia gaulesa era onde os heróis moravam. Nela havia casas feitas de pedras e cobertas com palha ou madeira. Foi feita uma cerca de madeira ao seu redor para impedir os ataques dos romanos que queriam o território para eles.

b) Sobre o comportamento dos gauleses:

Figura 39 — Comportamento dos gauleses



Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 32)

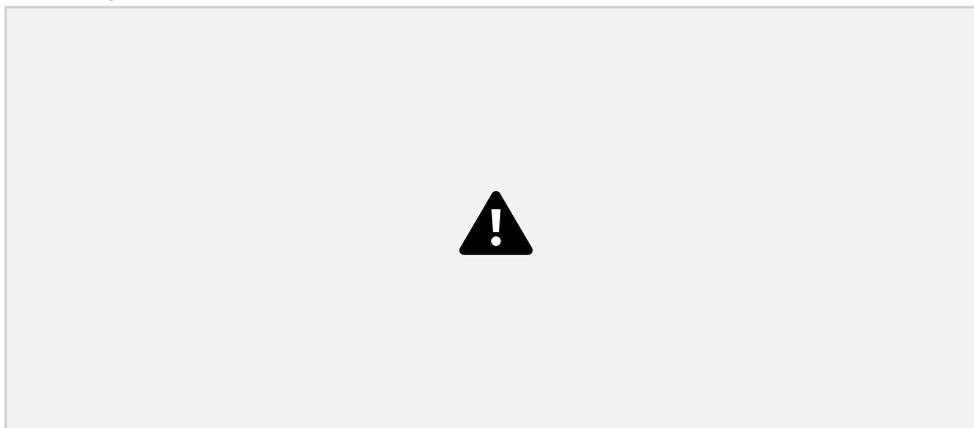
Expectativa de resposta dos alunos: os gauleses tinham fama de ser desordeiros. Eles não respeitavam regras, bebiam bastante e gostavam de brigar. Eram malvistos pela

73

sociedade em geral. Na HQ, Asterix é baixinho e Obelix é barrigudo. Porém, na realidade, os gauleses também eram famosos pelo porte físico atlético, pois eram robustos, altos e fortes.

c) Sobre o acampamento romano:

Figura 40 — Acampamento dos romanos 2

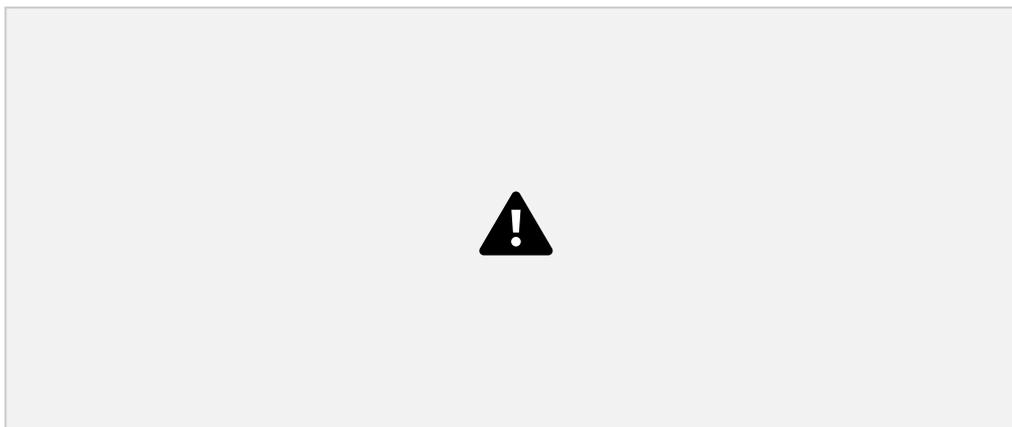


Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 12)

Expectativa de resposta dos alunos: o acampamento dos romanos, apesar de ser formado por tendas, era bastante organizado. As tendas eram bem estruturadas e confortáveis. O local era protegido por uma cerca de madeira. Havia torres de vigilância e soldados cuidando da redondeza a fim de proteger o local de invasões inimigas.

d) Sobre o navio:

Figura 41 — Navio 1



Fonte: Goscinnny e Uderzo (2015a, p. 18)

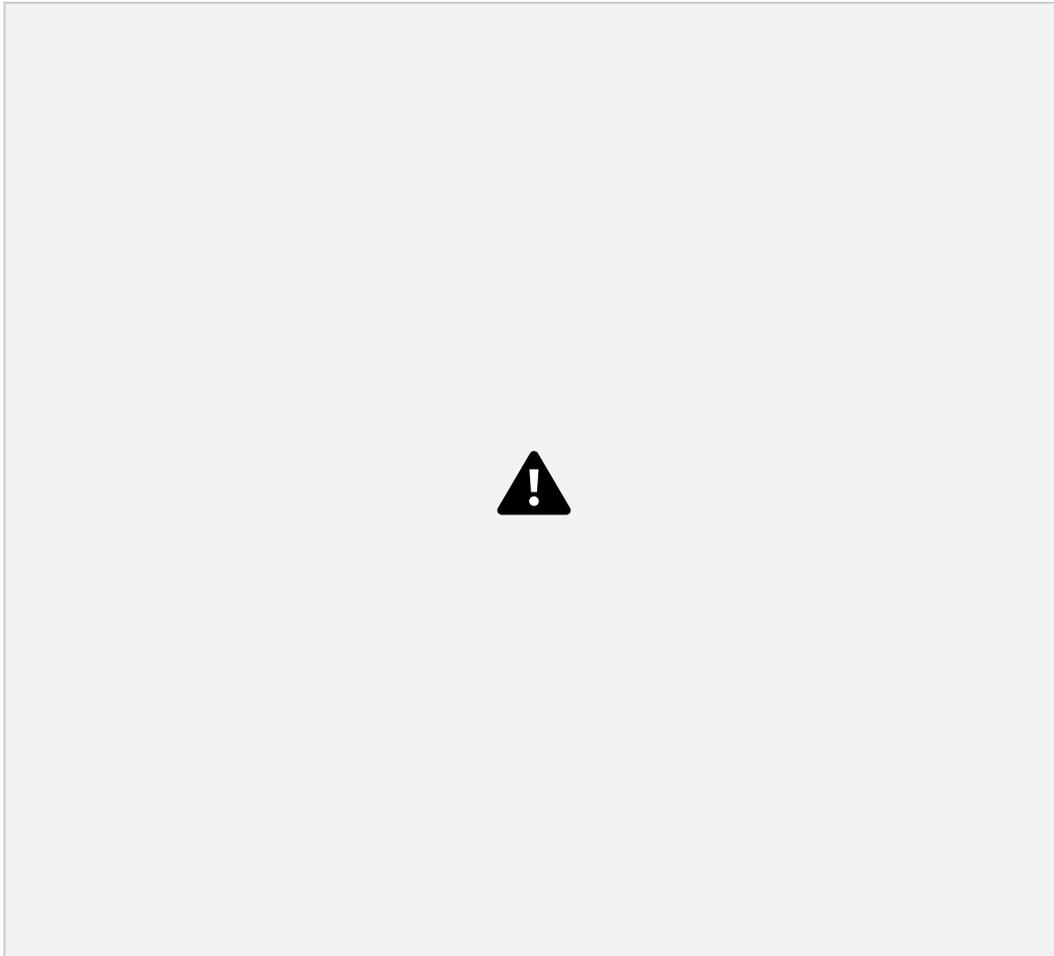
Expectativa de resposta dos alunos: o navio era grande e de madeira. Havia várias tábuas de madeiras para os tripulantes se sentarem e remarem. Os gauleses acharam

74

que seria uma viagem de cruzeiro, relaxante, mas se depararam com trabalho braçal, pois tiveram que remar até o seu destino.

e) Sobre Atenas:

Figura 42 — Acrópole vista de longe 1



Fonte: Goscinny e Uderzo (2015a, p. 25)

Expectativa de resposta dos alunos: Atenas é uma cidade elegante e de belíssimas construções. Os monumentos são imponentes, com grandes colunas e escadarias. As pessoas são educadas e prezam pela moral e bons costumes.

Comentários finais ao professor: a HQ *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) traz expressões linguísticas e comportamentos diferentes do que estamos acostumados. Compreender o momento e o local em que essa história acontece é primordial para a construção dos sentidos e nessa aula os alunos irão aproximar-se desses dois elementos. Só é possível construir os sentidos adequadamente se o aluno conseguir identificar esses conceitos na HQ. Nessa etapa,

75

aulas interdisciplinares com a disciplina de História e Geografia podem ser vantajosas, pois os conteúdos podem ser aprofundados e, assim, agregar à construção dos sentidos.

76

1.7 AULAS 13 E 14 — COMPOSIÇÃO DOS PERSONAGENS

Objetivo principal: conhecer os principais elementos que participam da construção dos personagens.

Objetivos secundários: a) compreender que a combinação dos elementos do rosto (olhos, boca e sobrancelha) pode resultar em diversas expressões faciais que trazem expressividade ao personagem e colaboram diretamente na construção dos sentidos do texto; b) conhecer as principais classificações dos personagens (principal/secundário, protagonista/antagonista etc.).

Desdobramentos metodológicos: as aulas não precisam ser geminadas e estão divididas em seis etapas. Os alunos compreenderão as funções que o personagem pode ter, os principais recursos que compõem um personagem e como a expressividade dele colabora na construção dos sentidos da história.

Primeira e segunda etapas

O professor deverá iniciar a aula solicitando que os alunos formem os trios de costume e entregando as HQ para eles. Em seguida, iniciará uma discussão sobre os personagens que aparecem na HQ *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a), lembrando quais são os que mais aparecem durante a história. Isso pode ser feito por meio dos seguintes questionamentos:

Roteiro de questões para a discussão oral

a) Qual é o seu personagem favorito na HQ?

Comentários ao professor: várias respostas surgirão. O professor deve ouvir as respostas dos alunos. Para não tomar muito tempo da aula, sugere-se que, quando um personagem for citado, o professor pergunte a todos quem mais tem ele como preferido.

b) Qual é o personagem que você considera mais inteligente?

Comentários ao professor: a resposta dos alunos é livre, afinal, é uma pergunta pessoal. Entretanto, o professor deve lembrá-los que uma das características de Asterix é essa, ele foi escolhido para representar os gauleses nos Jogos Olímpicos

justamente por isso. Isso pode ser mostrado observando a página 16.

c) Qual é o personagem que você considera mais engraçado?

Expectativa de resposta dos alunos: possivelmente dirão que é Obelix, pois ele tende a demorar um pouco mais a compreender os acontecimentos ao seu redor e tem diversas atitudes que quebram a expectativa do leitor, ocasionando o humor.

Comentários ao professor: o professor pode ressaltar isso pedindo aos alunos que observem as páginas 6 e 11 da HQ, em que Obelix insiste em falar de sopa de cogumelos mesmo isso não tendo relação alguma com a situação.

d) Além desses personagens, quais mais há na história?

Comentários ao professor: o professor deve deixar os alunos falarem os nomes e anotá-los no quadro para retomar posteriormente.

Terceira etapa

Após os questionamentos orais, o professor iniciará a explicação sobre a composição dos personagens. Para isso, ele pode utilizar o seguinte texto de apoio, elaborado dos conhecimentos construídos no volume I, com base nos estudos de Acevedo (1990), Cagnin (2014) e Vergueiro (2018b). O texto está fragmentado em algumas partes para melhor entendimento da sequência da aula. Mas, para os alunos, ele pode ser apresentado como um texto único. Sugere-se que o professor entregue uma cópia para cada, contudo ele pode ser passado no quadro ou usado para instrumentalizar a explicação oralmente.

Texto de apoio 8

PERSONAGENS

A HQ *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) possui diversos personagens, tais como: (o professor deve colocar os nomes dos personagens que os alunos citaram anteriormente). Cada um deles possui suas próprias características físicas e psicológicas, além de desempenhar um papel específico na história. De acordo com Acevedo (1990, p. 21), os personagens “[...] são o sujeito da ação”, pois eles vivenciam as situações narradas e dão vida à história.

Cada personagem tem uma função dentro de determinado contexto, podendo ser um personagem principal, coadjuvante ou um secundário; protagonista ou antagonista. O personagem principal é o central, aquele com o qual as coisas acontecem, é o herói, o mocinho. Ele pode ser tanto um personagem masculino como um feminino, pode ser novo ou velho, criança ou adulto... o que confere a ele essa função é que, sem ele, a história não seria a mesma, pois os fatos giram ao seu redor. Principal secundário é o personagem que sempre aparece junto ao principal, geralmente são parceiros: no amor, na aventura, no crime etc. Pode ser um personagem principal também, principal e secundário, pois dentro do papel principal pode haver um com mais importância que o outro.

O personagem secundário é aquele que cuja participação na história se define a partir do personagem principal. Com ele não há grandes surpresas, seus atos são mais previsíveis e, geralmente, em função do personagem principal. O principal sempre está envolvido nas grandes

78

situações, faz coisas que somente ele poderia fazer, já o secundário não. As ações são importantes para a história, porém tem menos enfoque.

Os personagens também podem ser divididos em protagonistas ou antagonistas. O protagonista é aquele que vive as situações provocadas pelo antagonista: o mocinho e o vilão. O antagonista tem como objetivo dificultar a vida do protagonista. É a oposição entre o bem e mal.

Fonte: a própria pesquisadora.

Comentários ao professor: durante a explicação o professor deve ir apontando as características dos personagens de *Asterix nos Jogos Olímpicos* (GOSCINNY; UDERZO, 2015a) como exemplo. Isso pode ser feito a partir dos seguintes questionamentos.

Roteiro de questões para a discussão oral

a) Qual é o personagem principal da HQ lida? Tem apenas um?

Expectativa de resposta dos alunos: os personagens principais são Asterix e Obelix, eles sempre estão envolvidos nas situações mais importantes. Entretanto, Obelix pode ser considerado como um principal secundário, pois, apesar de sempre participar dos fatos, é Asterix que os resolve.

b) Quem são os protagonistas e os antagonistas?

Expectativa de resposta dos alunos: os gauleses são os protagonistas e os

antagonistas são os romanos.

Comentários ao professor: o professor deve explicar que os gauleses são os protagonistas, pois passam por diversas adversidades durante a história: os romanos dizem que eles não podem participar das Olimpíadas; impedem Asterix de tomar a poção na competição e, dessa forma, Obelix tem sua participação vetada; roubam a poção etc. Ou seja, os gauleses são os mocinhos que superam os desafios, enquanto os romanos são os vilões que dificultam a vida deles. O professor também deve explicar que essa oposição entre o bem e o mal não é caracterizada somente por mortes, assassinatos, roubos, violência etc., mas por situações causadas intencionalmente para prejudicar o próximo.

Quarta etapa

O professor prossegue a explicação usando o texto de apoio a

seguir. *Texto de apoio 9*

PERSONAGENS

Cada personagem apresenta suas próprias características físicas. É possível interpretar as expressões faciais mesmo sem saber ler um texto escrito, pois elas expressam sentimentos comuns e que todos vivenciam. Cagnin (2014, p. 87) aponta que há quatro elementos principais na construção dos sentidos relacionados às expressões faciais: “a cabeça, os olhos, as sobrancelhas e a boca”. É a combinação desses elementos que garantem que o leitor construa sentidos mesmo sem ter as informações do texto escrito.

Para compor uma expressão facial de raiva, por exemplo, o autor pode combinar olhos cerrados com sobrancelhas arqueadas e boca torta. Há inúmeras possibilidades que podem ser exploradas, tudo depende do sentido que o autor quer dar à cena e dos recursos que ele escolherá.

Além da expressão facial, a postura corporal também contribui na construção dos sentidos, a maneira como o personagem se movimenta e se coloca nos ambientes, a posição de seus membros etc., tudo confere sentido ao texto. Veja o exemplo a seguir:

Figura 43 — Expressão facial de Mordicus



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

Essa é uma sequência de vinhetas da HQ lida em que o personagem Mordicus aparece praticamente na mesma posição, porém o sentido muda completamente de uma vinheta para outra. A responsável por essa mudança é a expressão facial do personagem. Na primeira vinheta, Mordicus está relaxado, desfrutando o seu cálice de vinho. É possível dizer que ele está relaxado pelo modo como seus olhos estão fechados. Ele ainda não havia se atentado ao fato de que os gauleses não poderiam fazer uso da poção na competição. Ao se lembrar, sua expressão facial muda. Ele se engasga, seus olhos que, antes eram calmos e fechados, estão arregalados. As sobrancelhas ficam mais arqueadas e o nariz fica escondido dentro do cálice, com vinho espirrando para os lados. Essa mudança dos elementos que compõem o rosto do personagem mostra que ele passou de calmo para espantado.

Fonte: a própria pesquisadora.

Comentários ao professor: o professor deve explicar aos alunos que a expressão facial do personagem ajuda o leitor a construir os sentidos e compreender quem é o personagem. Assim como cada pessoa tem seus olhos, sua boca, nariz, sua expressão, os personagens também os têm. É importante explicar que os autores não fazem essas expressões aleatoriamente, pois eles pensam no perfil do personagem e desenharam algo que combine, por exemplo: se o personagem é rabugento, ele provavelmente não será desenhado com um sorriso no rosto, e sim

com um rosto mais sério.