



# Gioconda

Autor: Felipe Pan

Ilustrador: Olavo Costa

Colorista: Mariane Gusmão

- 
- CATEGORIA 1: Obras Literárias dos 6º e 7º anos do Ensino Fundamental
  - TEMA: Diálogo com a arte / Encontro com as diferenças / Autoconhecimento, sentimentos e emoções
  - GÊNERO LITERÁRIO: História em quadrinho, romance gráfico

ELABORADO POR

## Lívia Mara Pimenta de Almeida Silva Leal

Doutoranda em Estudos de Linguagem pelo Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais (CEFET-MG). Mestre em Educação pela Faculdade de Educação da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Especialista em Ensino de Leitura e Produção de Textos e licenciada em Letras (Língua Portuguesa) pela Faculdade de Letras da mesma instituição.

# Sumário

<b>Carta ao(à) professor(a)</b>	<b>3</b>
<b>Parte 1: Contexto de trabalho pedagógico com a obra literária</b>	<b>5</b>
<b>Autoria</b>	<b>5</b>
Sobre o roteirista	5
Sobre o ilustrador	5
Sobre a colorista	6
<b>Enredo</b>	<b>6</b>
Temas e público-alvo	7
Preparando a turma para a recepção da obra	8
Conduzindo os(as) estudantes no momento da leitura	11
Indicando reflexões após a leitura	11
<b>Parte 2: Propostas de atividades</b>	<b>17</b>
Proposta 1   Compreendendo a intertextualidade na obra	19
Proposta 2   Conhecendo o espaço da narrativa	22
Proposta 3   Produzindo resenhas críticas audiovisuais	24
<b>Outra possibilidade de exploração da obra</b>	<b>25</b>
<b>Sugestões de referências complementares</b>	<b>27</b>
<b>Referências bibliográficas</b>	<b>28</b>

## Carta ao(à) professor(a)

Prezado(a) professor(a),

Este material foi produzido com o objetivo de orientá-lo(a) na exploração, em sala de aula, do livro *Gioconda*, de Felipe Pan, Olavo Costa e Mariane Gusmão. Buscamos, por meio dele, apresentar informações que poderão enriquecer o seu trabalho e, conseqüentemente, contribuir para o avanço da aprendizagem dos(as) estudantes. Assim, ofereceremos, nas seções seguintes, propostas de atividades que você poderá utilizar no planejamento das suas aulas, além de dicas de leitura que objetivam possibilitar a ampliação dos seus estudos.

Por meio deste guia, pretendemos ajudá-lo(a) a realizar um trabalho consistente com o livro. É importante, porém, que você tenha em mente que as propostas aqui apresentadas são apenas sugestões que devem ser adequadas à realidade em que você leciona. Também é necessário considerar que a sua atuação como mediador(a) de leitura é fundamental para o crescimento dos(as) estudantes; não basta apenas deixar que eles leiam, aleatoriamente, a obra.

Quando adotada como objeto de estudo, a literatura, inevitavelmente, passará por um processo de escolarização, o que não necessariamente é um problema. Para que essa escolarização seja feita de forma adequada, o(a) professor(a) precisa estar atento(a) ao fato de que a leitura literária não deve se restringir a uma exploração puramente didática de um texto. É necessário permitir que a turma se aproprie da obra e a explore em todas as suas potencialidades, a fim de construir uma relação significativa com ela. Nesse sentido, faz-se importante proporcionar o manuseio do livro e a liberdade para que os(as) estudantes se expressem em relação ao que foi lido. Vale ter em mente, também, que a obra literária admite várias possibilidades de leitura e interpretação. Por isso, é interessante que, em torno do livro lido, sejam propostos debates, análises, reflexões e atividades de produção textual. É sempre muito válido soltar a criatividade para construir propostas de trabalho diversificadas e inovadoras, que fujam aos modos tradicionais de exploração da leitura, focados na coleta de dados paratextuais e no preenchimento de fichas e questionários que não valorizam a experiência do(a) leitor(a).

E por falar em experiência... Não há como refletir sobre a formação do leitor deixando de lado a dimensão do prazer que a leitura proporciona. Sem negar a importância da exploração didática do texto literário para o desenvolvimento das habilidades acadêmicas necessárias, é preciso considerar o importante papel que a escola desenvolve na sedução dos(as) jovens leitores(as).

A esse respeito, veja o artigo da professora Magda Soares: SOARES, M. A escolarização da leitura infantil e juvenil. In: EVANGELISTA, A. A. M.; BRANDÃO, H. M. B.; MACHADO, M. Z. V. (Orgs.). *A escolarização da leitura literária: o jogo do livro infantil e juvenil*. 2. ed. 3. reimp. Belo Horizonte: Autêntica, 2011. p. 17-48.

Não basta ensinar a ler, é preciso ensinar a gostar de ler. Nesse sentido, pensar sobre as escolhas das obras que serão apresentadas aos(às) estudantes é tão (ou mais) importante quanto discutir as formas de se explorar essas obras. A construção de uma experiência de leitura significativa começa por um bom texto.

*Gioconda* é uma obra que certamente será uma importante aliada nesse processo de sedução para a literatura. A obra foi vencedora do ProAC – Programa de Ação Cultural do governo do estado de São Paulo em 2020. Trata-se de uma *graphic novel* (novela gráfica) que, como é característico do gênero, utiliza recursos próprios da arte sequencial e conjuga palavras e imagens para contar uma história.

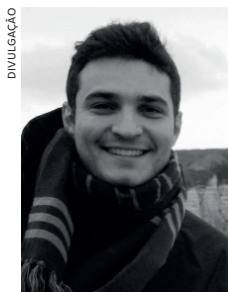
Em relação ao enredo, você encontrará a história de Francisco, um tímido faxineiro que trabalha no Museu do Louvre, em Paris. Apaixonado pela *Mona Lisa*, o rapaz conhece uma jovem muito parecida com a obra prima de Leonardo da Vinci. *Gioconda* é uma doce celebração do amor pela arte – e também da arte do amor.

Vamos conversar um pouco mais sobre a obra?

---

## Parte 1: Contexto de trabalho pedagógico com a obra literária

### ■ Autoria



#### SOBRE O ROTEIRISTA

**Felipe Pan**<sup>1</sup> nasceu em São Bernardo do Campo, é romancista e escritor de histórias em quadrinhos. Escritor da série Triskele, ilustrada pelo artista Monaramis e programada para publicação nos Estados Unidos em 2022, foi premiado no edital de quadrinhos do ProAC pela obra *Gioconda*, feita em parceria com Olavo Costa e Mariane Gusmão. Segundo ele, passa a maior parte de seus dias tentando equilibrar seu trabalho como professor de língua inglesa, a criação dos dois filhos junto à esposa e sua paixão por escrever e ler HQs (isto é, quando sua gata marota o deixa respirar um pouco).



#### SOBRE O ILUSTRADOR

Nascido em 1986, **Olavo Costa**<sup>2</sup> é um paulistano apaixonado por HQs desde criança. Quadrinista e ilustrador formado em Artes Plásticas pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP), começou a publicar no zine *O Contínuo* com os companheiros de rabisco da faculdade. Costa também publicou álbuns de quadrinhos em parceria com escritores e artistas de renome, como *O Astronauta*, com Lourenço Mutarelli; *Ronda noturna*, com Alcimar Frazão e *Dalton Cara; e Paraíba*, com Gabriel Mourão Soares. Em mais de dez anos de carreira, ilustrou para diversas revistas, jornais e também dezenas de livros infantis, como *Alafíá e a pantera que tinha olhos de rubi* – obra selecionada para representar o Brasil na Feira de Bolonha e integrar o acervo da Biblioteca de Munique. Atualmente, dedica-se exclusivamente à ilustração como *freelancer* (isto é, quando a Chica e o Tino, seus filhos felinos, permitem).

---

<sup>1</sup> Para encontrar Felipe Pan nas redes sociais, busque por **@f.r.pan**.

<sup>2</sup> Para encontrar Olavo Costa nas redes sociais, busque por **@olavo.costa**.



## SOBRE A COLORISTA

**Mariane Gusmão**<sup>3</sup> nasceu em São Paulo em 1991. Formada na Quanta Academia de Artes, ingressou no mercado de quadrinhos como assistente de cor (ou *flatter*) para os mercados estadunidense e nacional. Desde 2016, atua como colorista de histórias em quadrinhos, mas também desenha e faz pixel art. Em 2019, seu trabalho na HQ *Desafiadores do destino* lhe rendeu duas indicações a premiações nacionais: o Prêmio Angelo Agostini e o Troféu HQMix, o “Oscar” dos quadrinhos, do qual foi vencedora. Segundo ela, além das artes, seus hobbies podem se resumir em: sofrer por antecipação, decorar falas de filmes e fazer carinho na sua gata, Shadow.

## ■ Enredo

No posfácio, localizado nas páginas 106 e 107 de sua obra, Felipe Pan conta que, em uma excursão à exposição Leonardo da Vinci, realizada pelo Museu da Imagem e do Som de São Paulo, ele, que é professor de língua inglesa e quadrinista, inspirou-se para construir *Gioconda*, uma *graphic novel* leve, divertida e cativante, que homenageia a pintura, um tipo de arte que muito dialoga com as próprias histórias em quadrinhos.

A obra conta a história de Francisco, um jovem brasileiro que vive em Paris. Ele nasceu em São Paulo, mas se mudou para a França com a mãe, após o pai sumir de casa e nunca mais dar notícias. Durante anos, nos seus aniversários, o então menino ia visitar o famoso Museu do Louvre, onde conheceu e se encantou por uma das obras de arte mais conhecidas do mundo, a *Mona Lisa*, de Leonardo da Vinci.

O tempo passa e Francisco, já na idade adulta, acaba por se tornar faxineiro do famoso museu. Responsável pela limpeza da *Salle des États*, o setor do Louvre onde está instalada a *Mona Lisa*, o rapaz aproveita para se aproximar da pintura, criando, com ela, laços afetivos. “Todo dia, por quase três anos, Francisco conversava comigo sobre sua vida fora do museu. Sua família. Seus amigos. [...] E todo dia, por quase três anos, Francisco me olhava com a paixão de um trovador” (p. 14).

Após ser transferido de setor no museu, o jovem Chico fica entristecido ao se despedir da obra de arte que tanto admirava: “Vai ser difícil não poder te ver quando quiser. Vou sentir saudade” (p. 19); e se torna alvo de deboche dos amigos, que não compreendem como ele pode gostar tanto de um quadro. O que Chico não esperava, porém, é que, ao sair do museu naquele dia difícil,

---

<sup>3</sup> Para encontrar Mariane Gusmão nas redes sociais, busque por [@marypotts](#).

conheceria, no metrô, uma jovem surda muito parecida com a enigmática personagem de Da Vinci, Elisa, por quem se encanta imediatamente. Era impossível não perceber as semelhanças entre a moça e a *Mona Lisa*, que ele tanto admirava!

Ao contar para os amigos sobre o encontro com a jovem, até então desconhecida, Francisco é encorajado a aproximar-se dela. Com a aproximação entre os dois, o rapaz descobre que as semelhanças entre a moça e a *Mona Lisa* iam muito além das aparências: ela havia se mudado para Paris na adolescência, acompanhando o pai, que se chamava Leonardo e nasceu em Vinci, na Itália; namorado um homem chamado Vincenzo, que certa vez a levou à força para a Itália; tinha uma cicatriz no cotovelo, causada por uma pedra que certa vez a atingiu.

Confuso diante de tantas coincidências entre a história da amada e a da obra de Da Vinci, Francisco pensa que a jovem pode estar lhe pregando uma peça. Assim, a relação do casal acaba estremecida. Mas os percalços vividos pelos apaixonados duram pouco, já que Chico, ao perceber que aquele amor realmente merecia ser vivido, procura a namorada: “Ouça, Elisa... Às vezes... às vezes acreditar na verdade é mais difícil do que parece. [...] Desculpe... tudo aquilo que eu disse antes... eu não...” (p. 97-98).

*Gioconda* é uma *graphic novel* leve e romântica, que homenageia o universo da pintura, arte que se relaciona diretamente com os próprios quadrinhos. Ao longo da narrativa, encontramos referências a vários pintores e obras, que se misturam às ilustrações alimentando a divertida confusão entre a arte e vida, estabelecida pelo enredo. É como diz Leonardo, pai de Elisa, em uma conversa com Francisco: “...a vida é como a arte. Ambas funcionam de jeitos muitas vezes inexplicáveis. Tentamos encontrar padrões, dissecar tudo ao método científico. Mesmo assim, não encontramos uma resposta satisfatória. Fazemos suposições com base em nossa vivência, mas sem entender o todo” (p. 88).

## ■ Temas e público-alvo

A obra *Gioconda*, de Felipe Pan, Olavo Costa e Mariane Gusmão, é destinada a estudantes de 6º e 7º anos do Ensino Fundamental. Trata-se de uma *graphic novel* que possibilita a exploração de diferentes temáticas em sala de aula, dependendo dos objetivos pedagógicos a serem atingidos e do maior ou menor grau de maturidade da turma. A linguagem utilizada no texto é acessível aos(as) alunos(as) a que ele se destina, sem deixar de oferecer desafios capazes de colaborar para o amadurecimento deles(as) como leitores(as). As temáticas presentes no livro são adequadas à faixa etária do público-alvo e de interesse potencial para ele. Dentre essas, destacam-se:

- **Diálogo com a arte**, pois o livro, que narra a história de um faxineiro sonhador perdidamente apaixonado por uma das pinturas mais famosas do mundo, a *Mona Lisa*, permite ao(à) leitor(a) conhecer não apenas essa obra, mas também o Museu do Louvre e trabalhos de outros artistas. *Gioconda* promove, ainda, uma aproximação ao trabalho de Leonardo da Vinci, um polímata que, apesar de ter se destacado como artista plástico, atuou como cientista, matemático, engenheiro, inventor, anatomista, entre outros.
- **Encontro com as diferenças**, tendo em vista que a obra apresenta, aos(às) leitores(as), uma narrativa situada em um país estrangeiro, provavelmente desconhecido pelos(as) estudantes. Além disso, uma das personagens centrais, Elisa, é surda e, portanto, utiliza formas de comunicação diferenciadas, como a língua de sinais, para interagir com as demais personagens.
- **Autoconhecimento, sentimentos e emoções**, uma vez que o jovem Francisco experimenta sentimentos especiais ao se aproximar de Elisa. Ao longo da narrativa, ele precisa aprender a lidar com o que sente, elaborando suas emoções e superando desafios, como a desconfiança.

## ■ Preparando a turma para a recepção da obra

Professor(a), motivar uma turma para a leitura de uma obra literária é uma tarefa de fundamental importância para o sucesso do trabalho pedagógico que será realizado em torno desse título, mas também, e principalmente, é essencial para a formação dos(as) jovens leitores(as) e sua sedução para o mundo da literatura. Nesse sentido, apresentamos, nesta seção, algumas sugestões que poderão ajudá-lo na condução desta etapa tão importante do processo de mediação que será conduzido por você: a **pré-leitura**.

Antes de partir para a leitura da história propriamente dita, é importante motivar os(as) estudantes para ela e aguçar a curiosidade deles a respeito do livro a ser lido. Se a escola tiver uma biblioteca, a preparação para a leitura pode ser um ótimo momento para utilizá-la. Vale, inclusive, levar a turma para retirar o livro direto da estante. Caso isso não seja possível, pode ser interessante buscar algum outro espaço confortável, em que professor(a) e estudantes se sintam à vontade. Nesse momento, é recomendável criar um ambiente de descontração,

que favoreça a liberdade para que todos se expressem a respeito das expectativas para a leitura a ser realizada. Durante a pré-leitura, é importante que os(as) alunos(as) formulem hipóteses a respeito da obra. Apresente o livro e, antes de abri-lo, inicie a sua exploração. Uma boa leitura começa pela capa!

Durante o processo de preparação para a leitura, é interessante valorizar a obra em sua materialidade. Incentive os(as) seus(suas) alunos(as) a manusearem o livro, apreciando-o como um objeto estético!

- Ao apresentar a capa do livro, chame a atenção para o título *Gioconda*. O que ele sugere a respeito da história a ser lida?
- Ainda sobre o título:
  - » Os(as) estudantes sabem o que significa “Gioconda”? Em que idioma a palavra está? Já ouviram essa palavra em algum contexto? Se sim, qual?
- Convide os(as) estudantes a observarem a ilustração presente na capa e discuta com eles:
  - » O que essa ilustração mostra?
  - » Quem será a personagem representada? O que é possível supor sobre ela?
  - » Por que, provavelmente, a mulher retratada está segurando uma moldura?
  - » Como as cores utilizadas na capa poderão estar relacionadas à narrativa a ser lida?
  - » Esse desenho pode auxiliar na criação de outras hipóteses a respeito da história?
- Direcione os(as) alunos(as) a associarem o título à ilustração da capa e estimule a criação de hipóteses a respeito da história presente no livro. Invista na descontração e permita que os(as) estudantes se expressem livremente!

#### PARA NÃO ESQUECER

Todas as mensagens e comentários acessórios que cercam o texto são chamados de **paratextos**. São exemplos: prefácios, dedicatórias, apresentações dos autores, orelhas, dentre outros.

- Explore os paratextos! Leia com seus(as) alunos(as) o texto da contracapa, que, geralmente, tem o objetivo de atrair o(a) possível leitor(a) para o livro em questão.
  - » As informações encontradas na sinopse confirmam as hipóteses anteriormente levantadas?
  - » A partir delas, as expectativas criadas para a leitura se modificam?
  - » Os fragmentos que trazem opiniões sobre a obra colaboram para a construção de expectativas relacionadas a ela?
  - » Explique à turma que *Gioconda* é uma das obras vencedoras do ProAC, Programa de Ação Cultural do Governo do Estado de São Paulo.
- Auxilie a turma na identificação dos dados como nomes dos autores e editora.
- Destaque o fato de a obra ser caracterizada como uma *graphic novel*. Aproveite para conversar sobre as experiências de leitura dos(as) alunos(as) com textos dessa natureza.
  - » Os(as) estudantes conhecem o gênero *graphic novel* (novela gráfica)?
  - » Têm experiência na leitura dele?
  - » Conhecem outros autores de *graphic novels*?
  - » Quais são as expectativas da turma para essa leitura?

Professor(a), “história em quadrinhos” (HQ) geralmente é uma categorização usada para fazer referência a todo tipo de arte sequencial, mas, do ponto de vista teórico, é possível estabelecer algumas diferenças entre as HQs e as “*graphic novels*” (novelas gráficas). Embora ambos os tipos de publicação possuam uma linguagem que se assemelha em muitos aspectos, as *graphic novels* são, segundo o artista estadunidense Will Eisner, um gênero que surgiu a partir da transformação dos temas e dos recursos gráficos utilizados nos quadrinhos. Além disso, elas apresentam uma **mudança de público-alvo**, pois são voltadas para um(a) **leitor(a) mais amadurecido(a)**, possuindo, por isso, uma **narrativa mais sofisticada**, tanto no aspecto verbal, quanto no visual. Essas publicações costumam ser mais trabalhadas e possuir um nível de elaboração maior do que o das HQs. No paratexto localizado ao final do livro do estudante, há uma explicação mais detalhada sobre o gênero *graphic novel* e sua história. Explore-a com a turma!

## ■ Conduzindo os(as) estudantes no momento da leitura

Professor(a), a condução da leitura depende da sua sensibilidade em relação ao grau de proficiência dos seus(as) alunos(as). Como a *graphic novel* possui um enredo que se desenvolve em um país provavelmente pouco conhecido pelos(as) estudantes e possui uma série de referências intertextuais relacionadas ao universo das artes, pode despertar algumas dificuldades de compreensão neles(as) e, por isso, demandar mais de uma leitura. Diante disso, a sua mediação no sentido de auxiliá-los(as) na superação dessas dificuldades é fundamental. Mas, atenção: tenha cuidado para não impossibilitar uma experiência individual dos(as) alunos(as) com o livro. Se julgar válido, proponha uma primeira leitura individual e uma segunda dialogada, na qual sejam estabelecidos “intervalos de leitura”, ou seja, pausas em que ocorrerá uma discussão sobre o que foi lido até o momento. Esse processo auxiliará na continuidade da leitura e na compreensão da obra pelos(as) alunos(as). A frequência e a duração dos intervalos deverão ser estipuladas observando-se o nível de maturidade da turma.

Durante os intervalos de leitura, também pode ser interessante trazer outros textos – ou até atividades estruturadas – que dialoguem com a obra que está sendo trabalhada. Considerando as possibilidades de exploração interdisciplinar que a obra oferece, esses momentos podem ser uma ótima **oportunidade para envolver professores(as) de outros componentes curriculares da área de Linguagens ou, até mesmo, de outra área do conhecimento**, como a de Ciências Humanas, por exemplo, em uma **leitura coletiva e discussão de fragmentos**.

## ■ Indicando reflexões após a leitura

### 1º MOMENTO: REFLETINDO SOBRE A EXPERIÊNCIA

Terminada a leitura, é interessante promover um momento inicial de troca de impressões a respeito da obra. O clima deve ser de uma discussão informal ou de uma roda de conversa em que todos, inclusive você, professor(a), sintam liberdade para compartilhar experiências ou opiniões.

- Inicie a conversa convidando os(as) alunos(as) a se expressarem livremente a respeito da leitura realizada. Convide-os ao compartilhamento

de impressões sobre a obra como um todo (incluindo seus aspectos verbais e não verbais).

- » O que os(as) estudantes pensam sobre o enredo construído por Felipe Pan? Foi possível compreender bem a história por meio dele? Faltou alguma informação para que ele ficasse mais claro?
  - » E sobre as ilustrações de Olavo Costa?
  - » As cores, de Mariane Gusmão, colaboraram para a construção de sentidos? Qual foi o efeito que elas produziram nos(as) leitores(as)?
  - » Esteticamente, como eles avaliam a *graphic novel*?
  - » Gostaram das relações construídas, pelos autores, entre o texto verbal e as ilustrações? Houve alguma dificuldade, durante a leitura, no estabelecimento dessas relações?
- Durante a leitura, o que foi possível conhecer sobre o Museu do Louvre?
  - E sobre a obra *Mona Lisa* e seu criador, Leonardo da Vinci?
  - Os(as) estudantes identificaram, na obra, referências a outros artistas ou a outras obras?
  - Retome as hipóteses levantadas antes do início da leitura. Elas foram confirmadas?

## 2º MOMENTO: LENDO ALÉM DAS PALAVRAS

*Gioconda* é um livro que, para contar uma história, utiliza recursos de construção próprios da arte sequencial. Isso significa dizer que o enredo é apresentado através de uma linguagem específica (que mistura palavras, imagens e recursos gráficos variados) e estruturado em torno dos elementos básicos dos textos narrativos. Assim, em um estudo da obra, é importante observar algumas dessas características que ela possui.

### Sobre a linguagem gráfica dos quadrinhos

Para iniciar a exploração do livro lido, não se pode perder de vista que, em uma *graphic novel*, há um trabalho cuidadoso por detrás da elaboração do texto, tanto no seu aspecto verbal quanto no visual. Portanto, quando tratamos de uma obra como *Gioconda*, é necessário compreender o processo de leitura de uma forma mais ampla, contemplando, assim, toda a complexidade do texto. Ao ler a obra de Felipe Pan, Olavo Costa e Mariane Gusmão, o(a) leitor(a) precisa estar atento(a) às várias possibilidades de construção de sentido, que se estabelecem a partir da associação entre palavras e imagens. É interessante explorar os quadrinhos individualmente, mas não se pode deixar de lado a ideia das páginas como um todo, o que possibilita a construção de muitos sentidos.

Professor(a), após a primeira leitura, folheie novamente o livro com os(as) seus(suas) alunos(as), estimulando-os(as) a observarem as imagens. Sinalize a importância de a obra não ser apenas lida, mas também apreciada. Pode ser interessante dialogar com a turma sobre o forte apelo visual de algumas páginas, como a 58, a 102 e a 103, por exemplo. Convide os(as) estudantes a apontarem outras partes do livro que lhes tenham chamado a atenção!

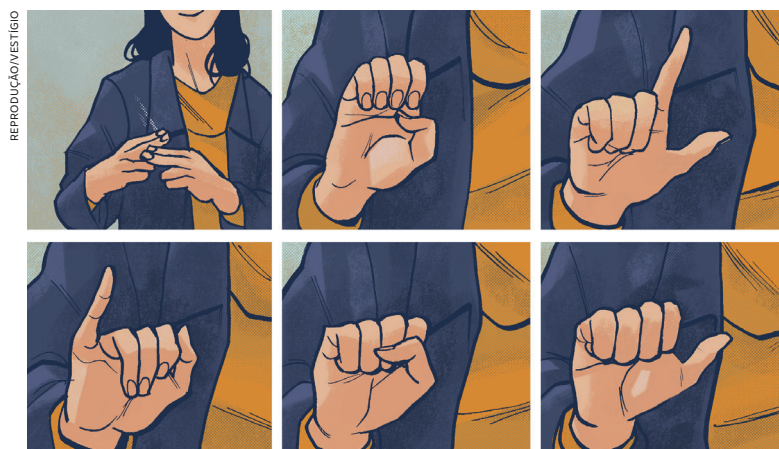
No que diz respeito à construção visual da obra, é interessante observar que, na *graphic novel*, o ilustrador utilizou padrão relativamente regular para a composição das páginas, que, em sua maioria, são organizadas em três linhas, com dois ou três quadros cada. Quando foge a essa lógica, em grande parte das vezes, Olavo Costa deseja dar destaque a algum ponto da narrativa, como se vê,



Página 34

por exemplo, na página 34, que retrata o momento em que Francisco, após ter visto Elisa no metrô pela primeira vez e não ter tido coragem de se aproximar dela, volta a encontrá-la depois de ter ficado fascinado pela jovem. Como se vê na ilustração a seguir, a figura da moça enigmática pela qual Francisco estava fascinado é representada em um quadro verticalizado e notadamente maior do que os demais que compõem a página, rompendo, assim, com a regularidade das linhas.

Outro importante aspecto a se considerar na construção gráfica da obra



Página 38

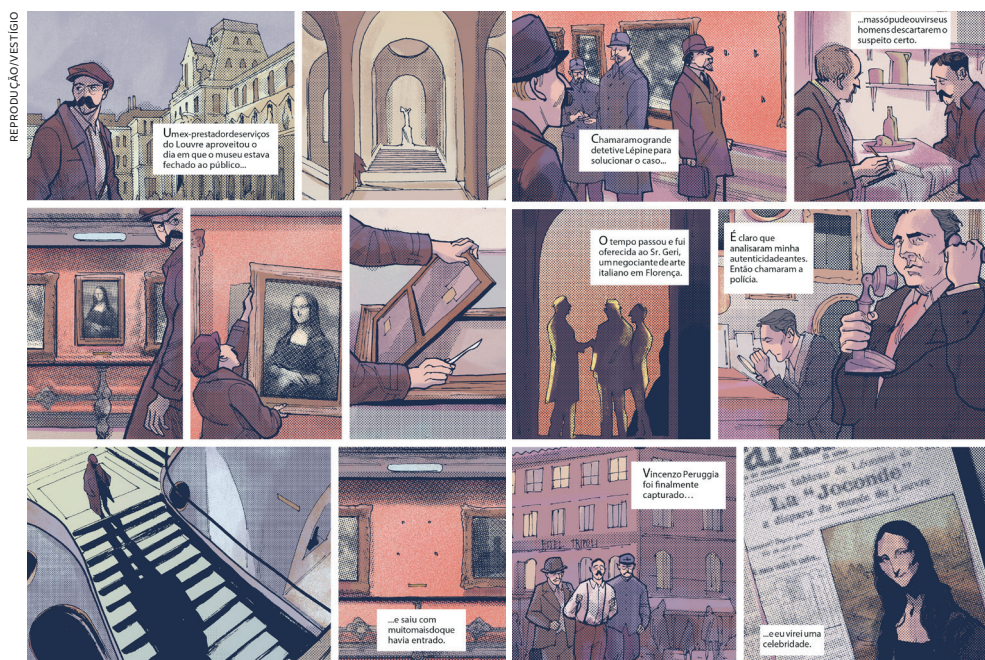
diz respeito à opção do ilustrador por “enquadrar”, em pontos específicos da história, determinados elementos essenciais à construção da narrativa visual. Na página 38, por exemplo, há uma sequência de quadros em que Elisa se apresenta a Francisco por meio da língua de sinais. Nessa parte da história, o fato de as mãos da personagem terem sido focalizadas destaca o fato de ela ser surda, o que, até então, não era conhecido por Francisco e nem pelos(as) leitores(as).



Página 49



Durante a leitura da obra, é possível observar, ainda, a utilização de outros recursos gráficos característicos da linguagem dos quadrinhos, como os balões e as legendas, por exemplo. Em *Gioconda*, no decorrer da narrativa, há vários momentos em que a própria *Mona Lisa* participa da história, fazendo comentários ou apresentando fatos que integram o enredo. Quando isso ocorre, as falas da obra de Leonardo da Vinci são marcadas, graficamente, por aparecerem inseridas em forma de legendas, o que as diferencia do restante da história, destacando-as das falas dos demais personagens. Exemplos do emprego desse recurso podem ser encontrados de forma mais presente nas páginas iniciais da *graphic novel*, mas não aparecem apenas nelas. Nas páginas 73 e 74, por exemplo, é contada a história do roubo da famosa obra de arte por um antigo prestador de serviços do Louvre, Vincenzo Peruggia. Há, aí, um exemplo de narrativa feita pela própria *Gioconda* e apresentada por meio do recurso anteriormente mencionado.



Página 73

Página 74

Por fim, sobre os balões, é relevante destacar que há uma grande diversidade de tipos, explorados segundo os objetivos do quadrinista em cada parte da história. Como exemplo pouco comum de uso desse recurso, pode-se destacar a utilização de balões verdes, que veiculam as falas de Elisa. Tais balões, semelhantes ao que são utilizados no aplicativo de mensagens instantâneas WhatsApp, são empregados porque a jovem, diferentemente dos demais personagens da história, não se comunica pela linguagem oral, mas sim pela escrita, já que é surda. Assim, por meio do telefone celular, Elisa troca mensagens com o namorado Francisco, que não compreende a língua de sinais que ela utiliza.



Página 39

## Parte 2: Propostas de atividades

Professor(a), nesta seção, você encontrará sugestões de atividades que podem ser desenvolvidas, principalmente, nas aulas de Língua Portuguesa, mas que também oferecem possibilidades de exploração interdisciplinar da obra *Gioconda*. Trata-se de um conjunto de propostas elaboradas à luz da Base Nacional Comum Curricular do Ensino Fundamental, visando ao desenvolvimento de habilidades e competências previstas para essa faixa de escolarização. As atividades propostas ao longo desta seção, objetivam colaborar, principalmente, para o desenvolvimento das seguintes competências gerais da educação básica:

2. Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar

hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.

3. Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.

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

5. Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (BRASIL, 2018, p. 9).

Além disso, essas atividades contribuem para o desenvolvimento das seguintes habilidades:

## **BNCC**

### ***Língua Portuguesa***

#### **Leitura**

##### **Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:**

**(EF67LP20)** Realizar pesquisa, a partir de recortes e questões definidos previamente, usando fontes indicadas e abertas.

**(EF67LP21)** Divulgar resultados de pesquisas por meio de apresentações orais, painéis, artigos de divulgação científica, verbetes de enciclopédia, *podcasts* científicos etc.

**(EF69LP44)** Inferir a presença de valores sociais, culturais e humanos e de diferentes visões de mundo, em textos literários, reconhecendo nesses textos formas de estabelecer múltiplos olhares sobre as identidades, sociedades e culturas e considerando a autoria e o contexto social e histórico de sua produção.

**(EF69LP46)** Participar de práticas de compartilhamento de leitura/recepção de obras literárias/manifestações artísticas, como rodas de leitura, clubes de leitura, eventos de contação de histórias, de leituras dramáticas, de apresentações teatrais, musicais e de filmes, cineclubes,

festivais de vídeo, saraus, *slams*, canais de *booktubers*, redes sociais temáticas (de leitores, de cinéfilos, de música etc.), dentre outros, tecendo, quando possível, comentários de ordem estética e afetiva e justificando suas apreciações, escrevendo comentários e resenhas para jornais, blogs e redes sociais e utilizando formas de expressão das culturas juvenis, tais como, *vlogs* e *podcasts* culturais (literatura, cinema, teatro, música), *playlists* comentadas, *fanfics*, fanzines, *e-zines*, fanvídeos, fanclipes, *posts* em fanpages, *trailer* honesto, vídeo-minuto, dentre outras possibilidades de práticas de apreciação e de manifestação da cultura de fãs.

**(EF69LP49)** Mostrar-se interessado e envolvido pela leitura de livros de literatura e por outras produções culturais do campo e receptivo a textos que rompam com seu universo de expectativas, que representem um desafio em relação às suas possibilidades atuais e suas experiências anteriores de leitura, apoiando-se nas marcas linguísticas, em seu conhecimento sobre os gêneros e a temática e nas orientações dadas pelo professor.

#### **Produção de textos**

##### **Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:**

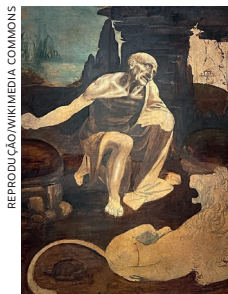
**(EF67LP12)** Produzir resenhas críticas, *vlogs*, vídeos, *podcasts* variados e produções e gêneros próprios das culturas juvenis (algumas possibilidades: fanzines, fanclipes, *e-zines*, *gameplay*, detonado etc.), que apresentem/descrevam e/ou avaliem produções culturais (livro, filme, série, game, canção, disco, videoclipe etc.) ou evento (*show*, sarau, *slam* etc.), tendo em vista o contexto de produção dado, as características do gênero, os recursos das mídias envolvidas e a textualização adequada dos textos e/ou produções.

**(EF69LP37)** Produzir roteiros para elaboração de vídeos de diferentes tipos (*vlog* científico, vídeo-minuto, programa de rádio, *podcasts*) para divulgação de conhecimentos científicos e resultados de pesquisa, tendo em vista seu contexto de produção, os elementos e a construção composicional dos roteiros.

## ■ Proposta 1 | Compreendendo a intertextualidade na obra

### **PARA LEMBRAR**

Intertextualidade é a relação que um texto estabelece com outros. Trata-se de um recurso expressivo importante, que torna a experiência de



São Jerônimo  
no deserto



Dama com arminho



São João Batista



Retrato de um músico

leitura mais significativa, uma vez que contribui para o enriquecimento da bagagem cultural e estética do(a) leitor(a). Para perceber a existência de relações intertextuais, é necessário ter conhecimentos prévios. Assim, quanto mais lê, mais o(a) leitor(a) percebe as relações entre textos e mais desenvolve a sua capacidade interpretativa.

Em *Gioconda*, a intertextualidade se faz presente, principalmente, a partir de obras do artista Leonardo da Vinci, que ganham vida ao longo do enredo. No segundo quadro da página 20, por exemplo, há uma representação de *São Jerônimo no deserto* e, no terceiro e no quarto, respectivamente, da *Dama com arminho* e de *São João Batista*. Já no quinto, a referência é à obra *Retrato de um músico*. Ainda nos quadros mencionados e ao longo da página seguinte, 21, observa-se uma referência à canção “Mona Lisa”, de Ray Evans e Jay Livingston. A música, composta em 1950 para o filme *Captain Carey*, popularizou-se na interpretação de Nat King Cole e ganhou o Oscar de melhor canção original no mesmo ano.

Tendo em vista a exploração dos recursos intertextuais nas partes da *graphic novel* anteriormente mencionadas, bem como em outras, propomos, a seguir, uma atividade que busque auxiliar os(as) estudantes na identificação das referências, assim como na percepção dos efeitos de sentido que elas promovem ao longo do texto. Como culminância da tarefa, apresentaremos uma proposta de criação de paródias. A fim de instrumentalizar os(as) estudantes para produção de texto que será sugerida, essa atividade será estruturada em duas etapas, conforme explicitado a seguir.

## PRÉ-LEITURA

Antes da leitura de *Gioconda*, o(a) professor(a) deverá exibir para a turma o vídeo indicado a seguir, que apresenta uma série de paródias da obra *Mona Lisa*.

ACESSE:



“La Gioconda o La Mona Lisa – Parodia”, do canal Marina Furiasse.  
Disponível em: <https://bit.ly/3Aa8D1W>. Acesso em: 23 ago. 2022.

Após a exibição do vídeo, deve ser realizada uma discussão que vise a levar os(as) estudantes à compreensão do conceito de *intertextualidade*. Para direcionar a conversa, podem ser propostas algumas questões, como:

- O que há em comum entre as obras retratadas no vídeo?
- Vocês conhecem o quadro que deu origem às criações apresentadas pelo vídeo? Qual é ele? Qual é o nome do artista que o criou?
- Quais serão os prováveis objetivos dos autores das obras recriadas?

Após o momento inicial da discussão, o(a) professor(a) deve apresentar aos(as) estudantes o conceito de *intertextualidade*, direcionando-os na conclusão de que as obras conhecidas por meio do vídeo guardam uma relação intertextual com a de Da Vinci. Na sequência, pode-se propor que a turma pesquise *outros tipos de intertextualidade* existentes, como, por exemplo, *paráfrase, citação, referência e epígrafe*. As informações obtidas pelos(as) estudantes em suas pesquisas, acompanhadas de exemplos, deverão ser compartilhadas com a turma.

Terminado o momento socialização das descobertas, o(a) professor(a) deve convidar os(as) alunos(as) à leitura de *Gioconda*, sinalizando que, ao longo da obra, o recurso da intertextualidade será explorado pelos autores e estimulando-os(as) a buscarem identificar partes do texto em que essa exploração se fará presente.

## PÓS-LEITURA

### 1º momento: identificação da intertextualidade na *graphic novel*

Terminada a leitura da *graphic novel*, o(a) professor(a) deverá propor, inicialmente, uma roda de conversa que tenha como tema a **presença da intertextualidade em *Gioconda***. A fim de que a atividade se torne mais significativa para a turma, é válido que ela seja desenvolvida de forma **interdisciplinar**, em parceria com o(a) **professor(a) de Artes**.

Inicialmente, a palavra deve ser dada aos(as) estudantes, para que eles(as) manifestem, livremente, as suas descobertas acerca da temática em discussão. Na sequência, o(a) professor(a) de Artes pode direcioná-los(as) na percepção de referências que não tenham sido identificadas por eles. Nesse momento, a discussão pode ter como foco as páginas 102 e 103 do livro de Pan, Costa e Gusmão, nas quais são apresentadas não apenas personagens criadas por Leonardo da Vinci, mas, também, outros artistas e suas obras, como o pintor Vincent van Gogh.

### 2º momento: vivenciando a criação de paródias

Como forma de ampliação do trabalho pedagógico proposto a partir da leitura de *Gioconda*, pode-se propor, além das atividades anteriormente sugeridas, uma tarefa que permita aos(as) estudantes a experimentação artística, por meio da criação de paródias das obras com as quais tiveram contato na *graphic novel*.

Terminada a atividade, é interessante organizar uma mostra das produções, que pode ser feita de forma física, com imagens impressas, ou virtual, em um blog da turma.

#### PARA LEMBRAR

A **paródia** consiste na recriação de um texto com o objetivo de questionar, criticar, ironizar, negar, confrontar, romper com as características do original. Na paródia, há um desvio da obra que serviu de base, pois o objetivo é propor outra abordagem, frequentemente humorística, rompendo com a seriedade. Nesse tipo de intertextualidade, o texto motivador não é apenas o ponto de partida; ele permanece entrevisto no espaço do texto recriado. Uma paródia pode ser feita a partir de um poema, uma música, um filme, uma peça teatral ou qualquer outro objeto cultural.

## ■ Proposta 2 | Conhecendo o espaço da narrativa

A *graphic novel* de Pan, Costa e Gusmão tem um enredo ambientado em Paris, na França, onde se encontra o Museu do Louvre, um dos mais famosos do mundo. Devido ao fato de se tratar de um país distante do Brasil, pode ser que os(as) jovens estudantes do Ensino Fundamental conheçam pouco sobre ele. Diante disso, para que haja um melhor aproveitamento da leitura de *Gioconda*, é necessário que se proponha uma atividade de pesquisa que vise a levar os(as) leitores(as) a se familiarizarem com as características básicas do local em que ocorre a história narrada. Tal atividade será organizada em dois momentos, conforme discriminado a seguir.

### PRÉ-LEITURA

Antes de dar início à leitura da obra, é interessante que o(a) professor(a) auxilie os(as) estudantes a se situarem em relação ao local onde se passará a história e às suas características básicas, como os principais pontos turísticos, por exemplo, com o objetivo de ampliar a compreensão deles acerca do enredo. Para tal, pode-se propor uma **atividade de pesquisa**, a ser conduzida de forma **interdisciplinar** pelo(a) professor(a) de **Língua Portuguesa** e os(as) de **Geografia e História**.

A fim de direcionar os(as) alunos(as), os(as) professores(as) envolvidos na tarefa devem criar um roteiro que os direcione na busca de informações sobre a França. São temas que podem ser pesquisados: *localização do país, línguas*

*oficiais, principais pontos turísticos, área, fatos históricos, características geográficas*, entre outros. Além disso, os(as) alunos(as) devem, também, ser direcionados a pesquisar sobre o **Museu do Louvre**, buscando conhecer a sua *história*, suas *características arquitetônicas* e o seu *acervo*. Como forma de dinamizar a atividade que aqui se propõe, os(as) professores(as) podem dividir a turma em grupos, designando temas de pesquisa diferentes para cada um deles. Ao final, pode-se propor um momento de socialização das informações pesquisadas.

Professor(a), propor uma atividade de pesquisa é uma boa oportunidade para trabalhar habilidades relacionadas à/aos

- identificação de fontes confiáveis;
- procedimentos de seleção e registro das informações encontradas;
- produção de textos pertencentes aos diversos gêneros textuais envolvidos na realização de pesquisas;
- compreensão das formas de organização do conhecimento científico;
- exploração e de textos pertencentes aos campos de atuação social dispostos na BNCC, tais como filmes, artigos científicos, matérias jornalísticas, músicas, dentre outros.

Professor(a), como forma de instrumentalizar os(as) estudantes para a criação do guia, você pode apresentar modelos impressos aos quais tenha acesso ou, ainda, propor a navegação em sites que se dediquem a divulgar dicas de viagem, como, por exemplo, o site Guia dos Destinos (Disponível em: <https://bit.ly/3clvKib>. Acesso em: 23 ago. 2022).

## PÓS-LEITURA

Terminada a leitura de *Gioconda*, os(as) professores(as) envolvidos na 1ª etapa da atividade devem dialogar com a turma sobre a identificação, na obra, de pontos turísticos da França conhecidos durante a leitura, bem como de obras e características do Museu do Louvre. Em seguida, devem propor a **criação de um guia de viagem** destinado a turistas que desejam conhecer o país europeu e, de forma mais específica, o **Museu do Louvre**. Para a produção do guia, os(as) estudantes podem ser divididos em grupos, de modo que cada um deles se torne responsável por uma seção. Na criação do material, os(as) alunos(as) devem retomar as informações obtidas durante a atividade de pesquisa e elaborá-las em textos curtos e atrativos aos(às) potenciais leitores(as), que devem se sentir motivados para visitar os locais apresentados. É importante solicitar à turma que utilize imagens, acompanhadas de legendas, dos principais pontos turísticos.

A atividade pode ser desenvolvida em meio físico ou digital e, preferencialmente, deve ter o seu produto final exposto após concluído. Para tal, pode-se organizar uma mostra na biblioteca da escola, por exemplo, ou em um blog da turma.

Professor(a), a fim de aproximar os(as) estudantes do Museu do Louvre, permitindo-lhes conhecer um pouco melhor o espaço, proponha uma visita virtual, que pode ser realizada por meio do site do Louvre (Disponível em: <https://bit.ly/3Ths15V>. Acesso em: 23 ago. 2022).

Professor(a), nos links a seguir, há exemplos de resenhas críticas que poderão ser analisadas com a turma nesta atividade. Sugerimos, porém, que, ao selecionar os textos, você opte por aqueles que sejam atuais em relação ao momento em que a atividade for realizada nas turmas para as quais você leciona. Que tal buscar na internet uma resenha publicada poucos dias antes de você apresentar a proposta à turma? Talvez os(as) próprios(as) estudantes possam ajudar nessa busca!

**Resenha do livro *Não era você que eu esperava*, de Fabien Toulmé, por Mylla Martins de Lima. Disponível em: <https://bit.ly/3dU0vJJ>. Acesso em: 23 ago. 2022.**

**Resenha do livro *O diário de Anne Frank em quadrinhos*, de Mirella Spinelli, por Thaís, do blog *Amiga da leitora*. Disponível em: <https://bit.ly/3ciuUms>. Acesso em: 23 ago. 2022.**

## ■ Proposta 3 | Produzindo resenhas críticas audiovisuais

Nesta atividade, teremos como objetivo final levar os(as) estudantes à produção de uma **resenha crítica audiovisual sobre o livro *Gioconda***, para posterior postagem em um canal da turma no YouTube. A fim de tornar a proposta mais didática, iremos organizá-la em dois momentos, conforme descritos a seguir.

### PRÉ-LEITURA

Nesta primeira parte da atividade, objetivaremos preparar a turma para a proposta de produção audiovisual que será feita mais adiante. Nesse sentido, sugerimos que, antes de os(as) estudantes terem contato com a *graphic novel*, o(a) professor(a) conduza a **leitura de uma resenha crítica** seguida de uma análise coletiva que buscará evidenciar as principais características estruturais e discursivas do gênero textual em questão. São exemplos de questões que podem nortear a referida análise:

- Qual é a principal **intenção comunicativa** do texto?
- Como se caracteriza a **variedade linguística** utilizada no texto? De que modo ela se relaciona ao **público** que o texto visa a atingir?
- Com base em qual **objeto cultural** (filme, livro, espetáculo...) foi produzido texto?
- O **título** escolhido para o texto é coerente com o seu conteúdo?
- Houve uma **apresentação geral de dados técnicos** da obra resenhada? Se sim, de quais?
- O resenhista fez um **resumo** objetivo e consistente do conteúdo da obra resenhada?
- É possível perceber facilmente uma **avaliação crítica** do objeto cultural? Se sim, como se dá essa percepção?

Concluída a análise, é interessante que o(a) professor(a) oriente a turma na construção de uma síntese que contemple as descobertas feitas acerca do gênero resenha crítica. Para engajar ainda mais a turma na atividade, pode-se convidar um(a) estudante para assumir a função de escriba e registrar na lousa um texto construído coletivamente.

Professor(a), você já ouviu falar nos *booktubers*?

São pessoas que produzem conteúdos relacionados ao universo da leitura, como resenhas e indicação de livros, bate-papo com autores,

cobertura de eventos literários, entre outros, e os publicam em canais do YouTube. Esses influenciadores digitais têm alcançado cada vez mais popularidade entre os(as) jovens leitores(as) e exercido um papel importante sobre as práticas de leitura deles. Fazendo uma pesquisa no Google pelo termo “booktuber”, você encontrará vários canais para conhecer.

## PÓS-LEITURA

Terminada a leitura de *Gioconda*, o(a) professor(a) deverá propor à turma a leitura da matéria jornalística “**Como os *booktubers* estão mudando o mercado literário**”, da revista *CartaCapital*. O texto pode ser acessado por meio deste link:

**Como os *booktubers* estão mudando o mercado literário. *CartaCapital*.**

Disponível em: <https://bit.ly/3Sq3jTd>. Acesso em: 20 out. 2023.

Após a leitura da matéria e a discussão do seu conteúdo com os(as) estudantes, o(a) professor(a) deve propor que eles acessem algum canal de *booktuber*, como o *Ler antes de morrer*, e escolham uma das resenhas publicadas para apreciação. Depois disso, deve-se convidar a turma para a **produção das suas próprias resenhas audiovisuais** sobre o livro *Gioconda*. Essas resenhas poderão ser gravadas com telefones celulares e postadas em um canal do YouTube criado para a turma. No planejamento dos textos, é interessante que os(as) estudantes retomem o estudo realizado na primeira parte da atividade, sobre o gênero textual em questão.

---

## Outra possibilidade de exploração da obra

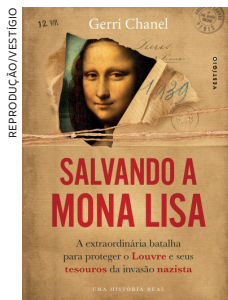
Além das possibilidades pedagógicas sugeridas nas seções anteriores, *Gioconda* possibilita um rico trabalho que tenha como foco discutir o **racismo** e a **xenofobia**, formas de preconceito que, lamentavelmente, estão muito presentes hoje, não apenas no Brasil, mas em todo o mundo.

Na página 22 da obra de Pan, Costa e Gusmão, há uma passagem que deve ser discutida com os(as) estudantes após a conclusão da leitura, por expressar um exemplo claro de racismo. Nela, Francisco está em um bar, conversando com os amigos, quando um deles, homem negro, relata ter sido agredido verbalmente por um cliente da lanchonete em que trabalha: “... Sabem o que o desgraçado me disse? Me mandou voltar pra Amazônia para minha família de macacos”. Já na página 46, há outra passagem que merece destaque por retratar um ato discriminatório. Dessa vez, porém, a ação é motivada pelo fato de as pessoas agredidas serem estrangeiras e não pelas características físicas; trata-se de um exemplo de xenofobia. Nessa página, encontram-se as seguintes falas: “<Mais imigrantes para sustentarmos. Por isso esse país não vai para a frente.>/ <Aproveitem muito bem isso tudo. Já, já começamos a nos livrar de vocês>”.

Acontecimentos como os anteriormente indicados, de pessoas que buscam ofender ou desqualificar as outras tendo por base as suas características físicas, infelizmente não são raros na sociedade brasileira. Por meio de uma rápida pesquisa na internet, é possível localizar notícias de casos semelhantes que tenham ocorrido na vida real. São casos de pessoas que agem baseando-se na ideia errônea de que algumas etnias são superiores às outras. Diante disso, e considerando o potencial humanizador da literatura, sugerimos, professor(a), que, após a leitura da *graphic novel* pela turma, você abra uma **roda de conversa** que tenha como objetivo discutir a presença desses exemplos de ações discriminatórias presentes na obra e na vida real. Como detonadores para o debate, você pode usar as passagens indicadas nesta seção. Após relê-las, permita que os(as) estudantes se expressem livremente acerca dos episódios nelas retratados: o que eles sentem diante de situações assim? Já viram algo semelhante ocorrer na vida real? Já foram vítimas de ações de discriminação? Conhecem outras pessoas que tenham passado por isso? Têm consciência de que essas ações são criminosas?

Na roda de conversa aqui sugerida, o objetivo será chamar a atenção dos(as) alunos(as) para a gravidade de ações como as que são retratadas na obra literária, de modo a colaborar para a desconstrução de preconceitos, tão arraigados na nossa sociedade, e, conseqüentemente, para a formação cidadã dos(as) jovens estudantes do Ensino Fundamental.

## Sugestões de referências complementares

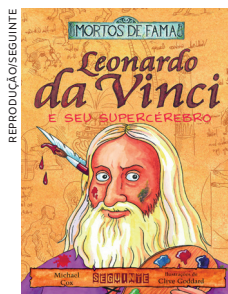


Livro *Salvando a Mona Lisa: a extraordinária batalha para proteger o Louvre e seus tesouros da invasão nazista*, de Gerri Chanel, Editora Vestígio.

Durante a ocupação alemã, na II Guerra Mundial, a equipe do Louvre lutou para manter tesouros inestimáveis longe das mãos de Hitler e de seus seguidores e para manter o palácio do museu seguro, muitas vezes arriscando seus empregos e suas vidas para proteger a herança artística do país. *Salvando a Mona Lisa* é a história arrebatadora e cheia de suspense dessa batalha.

Resultado de uma pesquisa profunda e acompanhado por fotografias fascinantes daquele período, *Salvando a Mona Lisa* é uma envolvente história real de arte e beleza, intriga e sagacidade, e de uma coragem moral notável em face de um dos inimigos mais aterrorizantes da história.

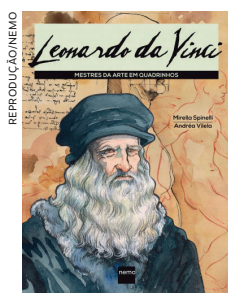
Sinopse disponível em: <https://bit.ly/3ADuSil>. Acesso em: 12 jul. 2022.



Livro *Leonardo da Vinci e seu supercérebro*, de Michael Cox. Coleção Mortos de fama, Editora Seguinte.

Uma biografia didática e superdivertida do gênio italiano, conhecido por ter pintado a *Mona Lisa* e por suas habilidades extraordinárias em diversas áreas do conhecimento, como a anatomia, a arquitetura, a música e a matemática. Leonardo da Vinci (1452-1519) é mesmo um daqueles indivíduos mortos de fama.

Adaptado de: <https://bit.ly/3AaC4ks>. Acesso em: 12 jul. 2022.



Livro *Leonardo da Vinci*, de Mirella Spinelli e Andréa Vilela. Coleção Mestres da Arte em Quadrinhos, Editora Nemo.

A proposta da coleção *Mestres da Arte em Quadrinhos* é apresentar a obra e a vida de artistas considerados de destaque na História da Arte. Através dos quadrinhos, o público entrará em contato com os aspectos da vida e da obra que foram determinantes para as criações de cada artista. Os(as) leitores(as) de HQs, os apaixonados pela História da Arte e as pessoas que têm algum interesse no assunto encontrarão entretenimento e informação na medida certa. Para dar início a esta nova coleção da Editora Nemo, ninguém melhor que o genial Leonardo da Vinci!

Sinopse disponível em: <https://bit.ly/3woKR14>. Acesso em: 12 jul. 2022.

### Vídeo *O museu do Louvre: arte e história*, de Rubens Cruz.

O vídeo resume a história do Museu do Louvre e mostra algumas de suas principais galerias como as das artes egípcias, assírias e gregas. Mostra também algumas galerias de pinturas como a de Peter Paul Rubens, Van Dyck e dos renascentistas italianos.

Disponível em: <https://bit.ly/3AaFgfW>. Acesso em: 23 ago. 2022.



### Filme *O sorriso da Mona Lisa* (2004), dirigido por Mike Newell.

Katharine Watson (Julia Roberts) é uma recém-graduada professora que consegue emprego no conceituado colégio Wellesley, para lecionar aulas de História da Arte. Incomodada com o conservadorismo da sociedade e do próprio colégio em que trabalha, Katharine decide lutar contra estas normas e acaba inspirando suas alunas a enfrentarem os desafios da vida.

Sinopse disponível em: <https://bit.ly/3dO6aCX>. Acesso em: 12 jul. 2022.

---

## Referências bibliográficas

BARBOSA, A. *et al.* *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2012.

BLOOM, H. *Shakespeare: a invenção do humano*. Tradução de José Roberto O'Shea. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular (BNCC): educação é a base*. Brasília: MEC/Consed/Undime, 2018. Disponível em: <https://bit.ly/3qLC9FB>. Acesso em: 10 jun. 2022.

CADEMARTORI, L. *O professor e a literatura: para pequenos, médios e grandes*. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

CANDIDO, A. O direito à literatura. In: *Vários escritos*. Rio de Janeiro: Ouro sobre azul, 2011.

COSSON, R. *Letramento literário: teoria e prática*. São Paulo: Contexto, 2006.

EISNER, W. *Quadrinhos e arte sequencial*. Tradução de Luis Carlos Borges. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

GERALDI, J. W. *Portos e passagem*. São Paulo: Martins Fontes, 2013.

KOCH, I. G. V.; BENTES, A. C.; CAVALCANTE, M. M. *Intertextualidade: diálogos possíveis*. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

ROSENBLATT, L. *La literatura como exploración*. Fondo de Cultura Económica de Espana, 2002.

SOARES, M. A escolarização da leitura infantil e juvenil. In: EVANGELISTA, A. A. M.; BRANDÃO, H. M. B.; MACHADO, M. Z. V. (Orgs.). *A escolarização da leitura literária: o jogo do livro infantil e juvenil*. 2. ed. 3. reimp. Belo Horizonte: Autêntica, 2011. p. 17-48.

