

Os doze trabalhos de Hércules

MANUAL DO PROFESSOR

Renata Nakano



1ª edição, 2018

Editora Globo

Rua Marquês de Pombal, 25 – Centro

20.230-240 – Rio de Janeiro – RJ

www.globolivros.com.br



PARTE 1

AUTOR, OBRA, JUSTIFICATIVA E CONTEXTO HISTÓRICO E LITERÁRIO

Considerado o pai da literatura infantil no Brasil, **José Bento Monteiro Lobato** nasceu em Taubaté, interior de São Paulo, em 18 de abril de 1882. Formou-se em Direito na Faculdade do Largo São Francisco, mas abandonou a profissão para ser escritor, jornalista, tradutor, editor e empresário. Grande empreendedor, fundou sua própria editora e publicou dezenas de livros para adultos e crianças.

Seu primeiro livro infantil foi *A menina do narizinho arrebitado*, de 1920. A partir daí, começaram a nascer as histórias do Sítio do Picapau Amarelo. Lobato criou aventuras com figuras bem brasileiras, recuperando costumes da roça e lendas do folclore nacional. Muitas vezes, usava também elementos da literatura universal, dos quadrinhos, do cinema e da mitologia grega, como na obra que originou esta adaptação em história em quadrinhos, *Os doze trabalhos de Hércules*, cujo texto original foi escrito há mais de seis décadas. A rica mitologia grega em diálogo com o universo da Turma do Sítio do Picapau Amarelo gerou um clássico da literatura infantil brasileira. Na trama, Pedrinho, Emília e o Visconde de Sabugosa usam o pó de pirlimpimpim para voltar mais de 2 mil anos no tempo, ajudando Hércules em seus doze desafios. Um a um, vão se cumprindo os trabalhos com a ajuda necessária dos personagens do Sítio – afinal, o semideus tem força e coragem, mas lhe falta a esperteza dos personagens lobatianos.

Com seus personagens e sua vasta obra, Lobato conquistou gerações de leitores, como a de Denise Ortega, autora destes quadrinhos e leitora de Lobato desde a primeira infância. As memórias de Denise, junto a uma pesquisa cuidadosa sobre a linguagem de Lobato, a inspiraram a escrever esta história em quadrinhos, que não só respeita mas evoca todo o universo lobatiano, com seu trabalho cuidadoso com a linguagem, humor e irreverência. Formada em Comunicação Social pela Escola Superior de Propaganda e Marketing, em São Paulo, Denise vem trabalhando desde 1987 em roteiros de histórias em quadrinhos de grandes personagens da literatura infantil brasileira, como Menino Maluquinho, Luluzinha e, claro, os personagens do Sítio do Picapau Amarelo.

COMO MOTIVAR O ESTUDANTE PARA A LEITURA?

A jornada do herói é um conceito presente em mitos de todo o mundo, de acordo com o antropólogo Joseph Campbell. Tal jornada une de Frodo Baggins a Harry Potter a Hércules. Iniciar uma conversa perguntando aos alunos quais seus heróis da ficção prediletos pode ser um ponto de partida para motivá-los para a leitura da obra.

Após relacionar os nomes dos heróis preferidos da turma, pode-se perguntar o que esses personagens têm em comum. Com as respostas traçadas, explique aos alunos que há muito mais em comum entre esses e muitos outros heróis ao longo do tempo, e isso pode ser explicado através do conceito de jornada do herói. Apresente, então, um panorama geral sobre a pesquisa de Campbell, que identificou essas similaridades em mitos de todo o mundo, de diferentes épocas, para então apresentar o vídeo da conferência TEDEd, “**What makes a hero?**”, de Matthew Winkler, em versão legendada.



Após assistirem ao filme, apresente Hércules, um dos heróis mais conhecidos da mitologia grega que tem influenciado toda a cultura ocidental, para, então, mostrar a obra como uma versão desse personagem em diálogo com personagens modernos e tão brasileiros, a turma do Sítio do Picapau Amarelo.

PROPOSTAS DE ATIVIDADES

Após a leitura da obra, proponha que os alunos identifiquem algumas etapas da jornada do herói na obra de Lobato, lembrando que, neste caso, talvez o herói principal não seja necessariamente Hércules, mas toda a turma em sua jornada através do pó de pirlimpimpim. Em seguida, peça que realizem o mesmo exercício com seus heróis prediletos da ficção.

REFERÊNCIAS E MATERIAIS DE APOIO

CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Pensamento, 1989.

WINKLER, Matthew. *What makes a hero?*. TEDEd.

Disponível em:

<https://ed.ted.com/lessons/what-makes-a-hero-matthew-winkler>

Acesso em: 26 jun. 2018.



PARTE 2

MATERIAL DE APOIO E ORIENTAÇÕES PARA AS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA

Nesta obra, os personagens do Sítio viajam pelo tempo para participar da trajetória de um grande herói da mitologia grega. Convide os alunos a formarem grupos, tentando manter os amigos juntos. Peça que cada grupo eleja um herói da ficção de que goste muito e cuja história conheça bem, seja ela de livros, séries, quadrinhos ou filmes. Proponha, então, que o grupo reescreva a jornada desse herói, respeitando suas etapas e trazendo para dentro da história os alunos desse grupo. Eles entrarão como personagens com suas características próprias, devendo interferir nas decisões do herói e ajudá-lo (ou não) a completar sua jornada, assim como Lobato e Denise fizeram com os personagens do Sítio do Picapau Amarelo.

Posteriormente, a redação dessas histórias pode ser organizada em uma “antologia dos heróis da turma”, diagramada e impressa em formato de livro. Caso seja possível, entregue um exemplar a cada aluno, para que todos possam ler as histórias dos outros grupos. Outra possibilidade, se for viável, é realizar um evento de “lançamento”, em que cada aluno poderá escrever uma dedicatória na página de abertura de sua história.

REFERÊNCIAS E MATERIAIS DE APOIO

CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Pensamento, 1989.

WINKLER, Matthew. *What makes a hero?*. Direção de Kirill Yeretsky.

Disponível em:

<https://ed.ted.com/lessons/what-makes-a-hero-matthew-winkler>

Acesso em: 26 jun. 2018.



PARTE 3

ABORDAGEM INTERDISCIPLINAR

Mitologia grega é o conjunto de relatos fantásticos e de lendas apresentados em textos e monumentos dos países de língua grega entre os séculos IX e VIII a.C. São muitos os narradores, como Homero e Ésquilo, que recontaram essas histórias de diversos pontos de vista. São histórias dentro de outras histórias, que se complementam e se entrecruzam, formando uma mitologia rica e que nos fascina em pleno século XXI.

Tal pluralidade mostra aos alunos a diversidade de crenças, pensamentos, convicções, modos de ser e viver de uma época, cuja cultura influenciou todo o pensamento e cultura ocidental. Em contraste com a visão dos personagens do Sítio do Picapau Amarelo, de outro espaço e tempo, torna-se um campo fértil para abordar o convívio entre diferentes crenças e modos de pensar.

Como toda mitologia, esta tem muitas versões, das quais se apropriam nossos autores ainda hoje, nos mais variados campos artísticos, como a literatura, as artes plásticas, o cinema e, como a obra em questão, as histórias em quadrinhos. Adaptar uma narrativa para variadas linguagens e diferentes gêneros textuais desenvolve o raciocínio espaço-temporal relacionado a uma série de competências, como duração, ritmo e conexão, assim como se propõe um dos componentes de Ciências Humanas.

Nesse sentido, uma sugestão de atividade de abordagem multidisciplinar é a adaptação do exercício proposto no Manual do Professor I, de redação, para a linguagem dos quadrinhos. O exercício de roteirizar uma história para quadrinhos, a escolha da linguagem visual adotada para representar aquela história, a identificação das características da narrativa da arte sequencial para se transmitir a sequência de fatos, todos esses são elementos riquíssimos que desenvolverão competências dos mais variados componentes de ensino, como língua portuguesa, artes, história, geografia e ensino religioso.

REFERÊNCIAS E MATERIAIS DE APOIO

DICAS para fazer seu próprio quadrinho. Maurício de Souza Produções. 2013.

Disponível em:

https://www.youtube.com/watch?v=7oly_8QsTJc

Acesso em: 26 jun. 2018.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*: princípios e práticas do legendário cartunista. Rio de Janeiro: WMF Martins Fontes, 2010.

MCCLLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Mbooks, 2004.

