

O GATO AFIOU NOSSA LÍNGUA: ROTEIRO DE ENSINO DE LITERATURA COM A SÉRIE MANDA-CHUVA (1961)

The Cat Sharped Our Tongue: A Script for Teaching Literature Based on Top Cat (1961)

DOI: 10.14393/LL63-v37n1-2021-16

Renata Junqueira de Souza*

Fernando Teixeira Luiz**

Gislene Aparecida da Silva Barbosa***

RESUMO: Este artigo propõe um roteiro para ensino de literatura na educação básica (do 6º ao 9º ano) a partir de um episódio animado da série *Manda-Chuva* (1961), dos estúdios Hanna-Barbera, que narra o itinerário do *anti-herói* e *ex-cêntrico* Manda-Chuva: um gato de rua que lidera um bando e aplica golpes em Manhattan. A composição da personagem tipo (que beira ao pícaro e ao malandro) sustenta a construção de uma narrativa modelar com a qual podem ser desenvolvidas atividades de leitura e de produção textual, numa perspectiva das intermedialidades. As estratégias de leitura favorecem a construção coletiva de sentidos, por meio de diálogos nas aulas; assim como a produção de podcasts incentiva a oralidade e a criticidade dos alunos. Ademais das atividades, são apresentados os conceitos de heróis e uma análise da narrativa/episódio, cujo objetivo é favorecer o ensino de literatura, colaborando na formação de professores da área de Letras.

PALAVRAS-CHAVE: Ensino de literatura. Anti-herói. Manda-Chuva. Estratégias de leitura. Produção textual.

ABSTRACT: This article proposes a script for teaching literature in basic education (from 6th to 9th grade) based on an animated episode of the series *Top Cat* (1961), by Hanna-Barbera Studios, which narrates the journey of the eccentric antihero and protagonist Top Cat: a street cat who leads other cats and swindles in Manhattan. The composition of the typical character (which borders on the picaresque and the trickster character) supports the construction of a narrative model in which reading and textual production activities can be developed from a media perspective. Class dialogue using reading strategies is favorable for reading and producing texts, and producing podcasts encourages students to speak and be critical. In addition to the activities, the concepts of heroes and an analysis of the narrative/episode are presented with the aim to favor the teaching of literature and collaborate to the training of literature teachers.

KEYWORDS: Teaching of literature. Antihero. Top Cat. Reading strategies. Writing.

* Livre docente em Língua Portuguesa. Docente na Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP/Presidente Prudente). ORCID: 0000-0003-2227-2544. E-mail: renata.junqueira(AT)unesp.br

** Doutor em Letras pela Universidade Estadual Paulista Julio de Mesquita Filho (UNESP/ Assis). Docente da Universidade do Oeste Paulista. ORCID: 0000-0002-1175-4284. E-mail: fer.luiggi(AT)hotmail.com.

*** Doutora em Educação pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP/Presidente Prudente). Docente do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Estado de São Paulo (IFSP/Presidente Epitácio). ORCID: 0000-0002-4681-9455. E-mail: barbosagislene(AT)gmail.com.

1 Introdução

No presente estudo temos o objetivo de problematizar um desenho animado, sublinhando possibilidades para o trabalho em sala de aula no campo da literatura. Para tanto, propomos um roteiro de ensino com atividades de leitura e de produção textual, visando à aprendizagem de alunos da educação básica – do 6º ao 9º ano do ensino fundamental – e à contribuição na formação inicial e continuada de professores da área de Letras.

Dada a necessidade de recorte do objeto, contemplaremos um episódio da série *Top Cat* (1961), a qual foi amplamente divulgada na TV brasileira com o título de *Manda-Chuva*. Tal série é protagonizada pela personagem Manda-Chuva: um astuto felino que vive em um beco de Nova Iorque, lidera um grupo de outros gatos, promove sucessivos golpes com o intuito de ascensão social e de obtenção de vida tranquila (ainda que suas façanhas não lhe tragam o êxito desejado). O episódio em pauta é “A recompensa”, cujo enredo permite reconhecer as características narrativas da série, bem como analisar a personagem líder do bando: um *anti-herói* e *ex-cêntrico*.

No roteiro de ensino, com vistas à compreensão da narrativa por meio da análise da personagem, destacamos a singularidade das estratégias de leitura para favorecer o diálogo na aula, os questionamentos ao texto, a ativação dos conhecimentos prévios dos alunos e o reconhecimento de relações intertextuais e interartes. Também enfatizamos a produção de textos orais, a partir da compreensão do episódio “A recompensa”, com a elaboração de podcasts literários, que podem dar um objetivo à leitura/visualização do episódio, alargando as interações entre leitores e promovendo a conversa para a construção e a divulgação de conhecimento literário.

Neste artigo, abordamos os conceitos de *herói ex-cêntrico*, *anti-herói* e *herói tradicional*; analisamos a construção da narrativa no episódio mencionado, bem como a construção da personagem Manda-Chuva; sugerimos um roteiro de atividades de ensino de literatura numa abordagem das intermedialidades – a partir do desenho animado.

2 As pegadas do gatuno: a construção do *anti-herói* e *ex-cêntrico* Manda-Chuva

Os *heróis ex-cêntricos*, debatidos por Hutcheon (1991) no território da pós-modernidade, distanciavam-se dos protagonistas tradicionais presentes nos mitos, nas epopeias e nas Novelas de Cavalaria, que se qualificavam como consideráveis modelos de virtude, portadores de elevado potencial de grandeza e, principalmente, reconhecidos como representantes de uma coletividade. Na historiografia do desenho animado (FOSSATTI, 2009; DENIS, 2010), o perfil de *herói tradicional* encontraria eco nas façanhas do Superman e do Capitão América, que ganharam espaço no cinema de animação nas décadas de 1940 e 1960. Pernalonga, Patolino e Pica-pau, porém, ainda na primeira metade do século XX, já destoavam dessa proposta, estabilizando-se na perspectiva do *herói ex-cêntrico* ou do *anti-herói*.

Hutcheon (1991) aponta os *ex-cêntricos* como figuras anônimas, marginais, periféricas, encarnando discursos de variados segmentos que até então não tinham voz na sociedade. Já o *anti-herói*, segundo Gotlib (2000), inscreve-se como aquele que se encontra na posição de protagonista, mas sem mérito para tanto. Nessa linha, configurava-se como o herói sem caráter, destituído, assim, de qualidades superiores, em posição oposta aos *heróis tradicionais*. Na realidade, o *anti-herói* é motivado pelos próprios interesses e orientado pela conduta individualista. Malgrado dispusesse destes atributos, era, ainda assim, capaz de seduzir o leitor, conquistando seu consentimento em meio a inúmeras patranhas e artifícios ilícitos. Na mesma linha de Pernalonga, Patolino e Pica-pau, as séries animadas, que se consolidaram no mercado nas décadas posteriores, englobavam uma galeria de protagonistas com perfis similares, como sugerem Zé Colmeia, Zé Carioca e, sobretudo, o felino Manda-Chuva (*Top Cat*, 1961).

Segundo Lurker (2003), a representação dos felinos na literatura e nas artes visuais reveste-se de significação ao longo do tempo. Nas regiões próximas ao Nilo, era considerado um animal sagrado, digno de veneração. Mais tarde, por sua postura noturna, será abordado como uma figura simbólica, associada, muitas vezes, às feiticeiras medievais. Nas credices populares, será alvo de superstições espalhadas pelo mundo. Na literatura e nas séries animadas, acentua-se seu aspecto pícaro e bufão, como pode ser detectado tanto na imagem do Gato de Botas, de 1697, quanto na do Gato Félix, de 1919 – personagens que,

possivelmente, serviriam de base para a posterior projeção do Manda-Chuva pelos cartunistas William Hanna e Joseph Barbera, em 1961.

Na condição de ancestrais, o Gato de Botas e o Gato Félix revelavam o lastro intertextual que interligaria os três felinos, preservando o elemento cômico e faceiro inerente à composição de cada personagem. No conto infantil registrado por Charles Perrault e, mais tarde, pelos irmãos Jacob e Wilhelm Grimm, o felino de botas (Mestre Gato) caracterizar-se-ia como um legítimo herói sem escrúpulos em razão dos artifícios pouco convencionais adotados para que seu dono, o filho do moleiro, se tornasse fidalgo. Em meio às inúmeras trapaças, o gato constantemente enviava animais abatidos (coelhos, perdizes etc.) ao rei como mimos do suposto Marquês de Carabás. Sua meta era convencer o monarca de que o filho do moleiro era um aristocrata, dando início ao golpe que possibilitaria ao seu dono o casamento com uma princesa. Mesmo antes de alcançar seus objetivos, intercala um jogo de mentiras e até o assassinato de um ogro. Para a composição do conto maravilhoso, tanto Perrault quanto os irmãos Grimm parecem ter recorrido às mesmas fontes: a narrativa popular de um gato astucioso, que circulava desde a Idade Média, e a novela “Gagliuso”, de Giambatiste Basile, que integra o segundo livro do *Pentamerone* (1634). De Gagliuso ao Mestre Gato, a representação de um felino artiloso receberia nova roupagem com a personagem de Otto Messmer e Pat Sullivan: o Gato Félix. Segundo Lucena Jr. (2001), o Gato Félix pode ser considerado como uma das personagens mais influentes e cultuadas do início do século XX, aproximando-se do emblemático Charles Chaplin. Além disso, Lucena Jr. assevera que Otto Messmer explorava a índole pícara da personagem felina para dar vazão a aventuras permeadas de surrealismo e apoiadas, predominantemente, na fantasia.

Com Manda-Chuva, o aspecto pícaro e faceiro da personagem foi explorado pelos roteiristas, edificando episódios que giravam em torno de golpes aplicados com sucesso e que não garantiam um desenlace harmonioso para o *anti-herói*. Nessa linha, as narrativas norte-americanas de *Top Cat* se aproximavam das peripécias de figuras bem conhecidas do público brasileiro, como Azambuja, João Grilo e Pedro Malasartes. A própria composição visual do bichano, inclusive, lembrava bastante o estereótipo do malandro carioca: usava chapéu panamá, colete, bengala, comportava-se como boêmio, habitava os guetos de Manhattan e rejeitava o trabalho. Ademais, era galanteador e cavalheiro, marcado pelo aspecto sedutor.

Interessante notar como sua imagem dialogava bem mais com o universo do cidadão latino que do norte-americano, o que nos permite inferir que a construção tanto do Manda-Chuva quanto dos demais gatos esteja, possivelmente, pautada no olhar estadunidense acerca das referências do homem carioca e dos imigrantes hispano-americanos que ocupavam as periferias. Nessa linha, é igualmente plausível asseverar que a composição psicológica e visual da personagem (especialmente no que diz respeito às suas indumentárias) esteja em sintonia intertextual com o papagaio Zé Carioca, que ganhara espaço em 1940 como o estereótipo do malandro compactuado e divulgado pela Disney. É como se os estúdios Hanna-Barbera recorressem a uma fórmula similar na tessitura de seu *anti-herói*.

Não pretendemos, com essa informação, afirmar, de modo categórico, que a série norte-americana *Top Cat* se inscreva em uma vertente neopicaresca ou do romance de malandragem, porque cada modalidade literária teve origens diferentes (Espanha e Brasil) e características próprias. Nosso objetivo, na verdade, é sublinhar que podemos flagrar nos episódios estadunidenses de *Top Cat* – e, sobretudo, nas artimanhas da personagem Manda-Chuva – momentos que se aproximam de uma estética já consolidada nas histórias de malandros cariocas ou da cultura popular brasileira. Tal postura igualmente reflete suas fontes ancestrais (também latinas), marcadas, em especial, pelo desempenho de Gagliuso, na Itália, e do Mestre Gato, na França. A publicação dos mencionados títulos ocorreu no século XVII, contexto em que a Europa já testemunhara e conhecera o famoso núcleo clássico picaresco (*Lazarillo de Tormes*, 1554; *Guzmán de Alfarache*, 1599; e *O Gatuno*, 1626).

Como nos lembra Botoso (2017), o eixo do romance picaresco encontra-se no pícaro, personagem de baixa condição social que procura ascensão por meio de falcatruas, roubo e rufianismo. O Gato de Botas, não destoando do exposto perfil, age também como um oportunista, recorrendo a atos ilícitos com o propósito de enriquecer seu amo, o suposto Marquês de Carabás. Manda-Chuva, seu provável descendente, estaria muito mais preocupado com a própria pele e empregaria os parceiros – a trupe felina – para colaborar na realização de suas intenções, ainda que isso lhe custasse mentir e roubar. Cabe ainda lembrarmos que a obra *Top Cat* parece dialogar abertamente com a série *Joca e Dinguê-Lingue*, de 1960, também de Hanna-Barbera, que já apresentava a imagem de protagonistas

astuciosos – com gravata e chapéu panamá – metidos em esquemas à procura de comida e vida fácil.

Com *Manda-Chuva*, os gatos de rua – vira-latas, destituídos de qualquer *pedigree*, e que habitavam a periferia – integravam um grupo que manipulava e conduzia toda a aventura. Cada felino apresentava uma característica peculiar: Chu-Chu demonstrava absoluta fidelidade ao líder. Espeto incorporava, na dublagem brasileira, o registro nordestino. Bacana, típico malandro sedutor, envolvia-se com muitas fêmeas. Gênio, por sua vez, ironizava o próprio nome por seu raciocínio lento e respostas vagas. Encerrando o núcleo, destacava-se também o pequeno Batatinha, personagem nitidamente ingênuo, bonachão, e que jamais apresentava qualquer resquício de malícia, fator que o diferenciava do perfil trapaceiro de Manda-Chuva. A representação dos felinos obedecia à estilização das formas, aspecto recorrente na produção de Hanna-Barbera, além de uma estética minimalista para a projeção de cenários. Denis (2010) esclarece que o traço simples, sem detalhamento, com partes do corpo fixas e animação de apenas alguns membros, justifica-se perante o barateamento da animação. Ademais, a estilização da imagem encontrava-se em sintonia com a presença da pluralidade de cores, o que se deve, e muito, às contribuições e incorporação do Fauvismo. Sustentamos essa afirmação na própria paleta empregada nos seis gatos: amarelo (Manda-Chuva), rosa (Chu-Chu), marrom (Bacana), laranja ou vermelho (Gênio), verde (Espeto) e azul (Batatinha).

Manda-Chuva é, portanto, uma personagem artilosa que na pele de um felino deixa suas pegadas pelo mundo dos golpes, mas têm suas expectativas frustradas. Ele é humanizado com similaridade ao pícaro e ao malandro, lutando para ascender socialmente sem muito esforço. Nesse sentido, caracteriza-se como uma personagem tipo, na condição de *anti-herói*. Por viver em um beco, onde reúne a turma de gatunos que lidera, não possuir bens, tampouco ostentar condições tranquilas de vida, está à margem da sociedade, portanto luta à sua maneira para alteração dessa realidade, é, dessa forma, um *herói ex-cêntrico*.

3 O (quase) pulo do gato: análise do episódio “A recompensa” – da série *Manda-Chuva*

No episódio “A recompensa”, de 1962, é possível observarmos a estrutura de uma narrativa simples, centrada em um único conflito, que envolve as armações dos gatos

astuciosos – as quais não geram os frutos pretendidos por eles. As ações são desencadeadas a partir da situação de fome, miséria e exclusão em que se encontram as personagens; a malandragem surge como alternativa para resistência e sobrevivência. Na primeira cena, explicita-se ao leitor o *plot* que motiva toda ação: um golpe para que pudessem se apossar de um milhão de cruzeiros. A seguir, exhibe-se a sequência de abertura, que se concentra nas artimanhas do protagonista Manda-Chuva em seus embustes (como, por exemplo, acomodar-se à mesa para almoçar e, enquanto ostenta nobre comportamento, rouba, secretamente, a marmita de um trabalhador). Quando se inicia, de fato, o episódio, as cenas anteriores ao *plot* – previamente apresentado ao destinatário – esclarecem e contextualizam a temática que moverá toda a *diegese*. Assim, Manda-Chuva, ao descobrir que o parceiro Batatinha era sócia do desaparecido Gatolino – animal de estimação herdeiro de um milionário – não hesita em agir. O plano era apresentar Batatinha como o suposto Gatolino, reclamando, desse modo, a fortuna. O problema é que, nesse percurso, deverá enfrentar o cachorro Grinaldo e o mordomo Brutus, que já cobiçavam o dinheiro.

Notamos, de imediato, três fórmulas aplicadas ao episódio e que se mostram incidentes tanto na literatura quanto no cinema. A primeira é a referência ao mordomo como principal antagonista: um clichê aplicado tanto nos romances policiais quanto em outras séries igualmente assinadas por Hanna-Barbera. A segunda, intercalando um cachorro também como adversário, retoma a desgastada alusão às rixas entre cães e gatos. A terceira, revisitando o enredo em que sócias trocam de identidade, dialoga com o romance *O príncipe e o mendigo* (1881), do norte-americano Mark Twain. A paródia e a comicidade prevalecem na animação. Prova disso é a cena que sugere um dado bastante importante e curioso para a narrativa: o verdadeiro gato de estimação, herdeiro legítimo, deveria ter uma cicatriz vermelha na pata. Enquanto o Gatolino ostentava, com sucesso, a citada marca, o impostor, Batatinha, tinha um chiclete rosado que havia aderido à sola de sua pata. Era o que bastava para que o plano mirabolante de Manda-Chuva naufragasse e Batatinha, o usurpador, perdesse seu posto.

Outro aspecto crucial está nas referências ao estereótipo do malandro que Manda-Chuva constantemente reitera. Candido (1989) entende a narrativa de malandragem como um gênero amplo, comum a todos os folclores, marcado pelas aventuras e desventuras do

aventureiro astucioso. Para Botoso (2017), a esperteza, a agilidade, a sagacidade e a capacidade de improviso constituem alguns traços marcantes do malandro, que “renega o trabalho e procura viver do jogo, da trapaça, da gigolotagem e até de pequenos furtos” (p. 17). Aproximando-se desse perfil e com a meta de infiltrar seu parceiro na condição de herdeiro impostor, Manda-Chuva mostra-se arдил e cheio de vivacidade de espírito. Obstinado, não abre mão da capacidade de improviso quando o mordomo o impede de entrar no casarão com Batatinha para reclamar a fortuna. Tenta, assim, vários artifícios até conseguir colocar o falso legatário nos braços do advogado. O que nosso *anti-herói* não contava, é que o mordomo dedicaria seu tempo a pensar em formas de dar cabo do ingênuo Batatinha – personagem que, ao sabor da sorte, consegue escapar quase ileso a todas as investidas do vilão. Nesse meio tempo, Manda-Chuva mostra-se inconformado com a lentidão do cúmplice em convidá-lo para morar na mansão. É nesse instante em que emite uma frase que sintetiza suas intenções oportunistas que o caracterizam como malandro: “Vou te contar! Se ele [Batatinha] não fosse rico, eu cortaria a nossa amizade”. Posteriormente, quando seu plano naufraga perante o aparecimento do verdadeiro herdeiro, o esperto felino responsabilizará Batatinha pelo fracasso, eximindo-se de sua parcela de culpa frente às fragilidades do próprio plano.

Nesse sentido, o episódio “A recompensa”, como outros veiculados pela série, obedece a uma estrutura regida pela *circularidade*: o ponto de chegada, assim, coincide com o ponto de partida. Ainda que as personagens desfrutem de grandes conquistas ao longo da narrativa e se esforcem para alterar a própria realidade por meio de estratégias sórdidas, elas encerram a grande jornada na mesma condição em que iniciaram. A rigor, também não há transformação interna, psicológica, por parte de cada felino, mesmo porque todos encarnam a taxonomia de personagens planas. São construídas a partir de uma única qualidade, evidenciando pouco aprofundamento em sua essência. Bacana, por exemplo, é explorado no enredo apenas no fato de cortejar muitas gatas. Gênio surge entre as cenas para corroborar seu perfil indolente. O mordomo Brutus retoma os vilões caricatos dos desenhos animados.

Difícil, porém, dissociarmos as ações do Manda-Chuva das referências picarescas e da cultura hispano-americana. Tal informação ganha contornos ainda mais nítidos na festa em que Batatinha oferece para receber seu grupo no suntuoso casarão que pertencia ao

Gatolino. Na comemoração, todos os felinos festejavam ao som de um ritmo latino. Manda-Chuva, inclusive, fará uso de duas maracas, e entoará uma canção com expressões hispânicas, nomes espanhóis femininos e referência à ilha de Trinidad: região dominada pelos espanhóis e, depois, pelos ingleses e marcada pelo estilo afro-caribenho do Calipso – “Da última vez que estive em Trinidad/ Estava triste/ Mas que felicidade/ A tristeza foi embora/ Porque arranjei uma garota na mesma hora/ Seu nome era Conchita, Margarita, Juanita... Buenas noches/ Buenas tardes/ Buenos días...” O canto, de natureza amorosa, acentua a sensualidade do eu lírico em seu relacionamento com muitas mulheres. Na série, a personagem que melhor representa o aspecto lascivo será, conforme já mencionamos, o coadjuvante Bacana, cuja ação sugere o envolvimento com fêmeas diferentes, em diversos espaços de Manhattan.

Ressaltamos ainda a dialética entre ordem e desordem (CANDIDO, 1989) nos interstícios da narrativa. De um lado, intensifica-se a ordem a partir da imagem do guarda Belo, responsável pelo combate aos “delinquentes” e inimigo da trupe de Manda-Chuva. Do outro lado, subvertendo a ordem, encontra-se o *anti-herói*, desdobrando-se em mil artifícios para a conquista da ascensão social sem grande esforço. Para tanto, a mentira sobre o suposto herdeiro e a apresentação de um impostor constituem os motores para atingir seus objetivos. Manda-Chuva acaba se mantendo, durante toda a jornada, inserido no espaço da desordem e monitorado, a todo momento, pela força da lei. Mesmo nessa posição, consegue, acidentalmente, a ajuda do guarda Belo, no que diz respeito à prisão do Mordomo Brutus. A própria narrativa justifica o fato com a informação de que Brutus, há tempos, era procurado pela polícia. O castigo para o antagonista constitui um melhoramento momentâneo para Manda-Chuva, já que o mordomo representava um grande obstáculo. É, porém, a chegada de Gatolino (o verdadeiro herdeiro) que impossibilitará a consumação do golpe projetado pelos gatos e conduzirá o protagonista, finalmente, à ruína.

Em linhas gerais, o percurso do *anti-herói* durante todo o episódio permite observá-lo como um malandro, “marginalizado socialmente, que está fora da ordem estabelecida e que, ao mesmo tempo, procura tirar partido dessa ordem a qualquer custo, como os pícaros” (BOTOSO, 2017, p. 22). A atuação da personagem principal conduz a narrativa em “A recompensa”, haja vista a motivação de Manda-Chuva pela obtenção de uma fortuna que poderia alterar, sem esforço, sua maneira de viver (da pobreza das ruas à vida sofisticada e

elegante numa mansão). O protagonista e *anti-herói* elabora um plano e, durante a execução das ideias, enfrenta o antagonista Brutus (que por sua vez recebe ajuda do cachorro Grinaldo). Assim, ao longo do tempo da narrativa de alguns dias (o do recebimento da herança e os imediatamente seguintes que culminam com a festa na mansão), as personagens planas da série – tipificadas na figura do malandro, do namorador, do ingênuo, do mordomo desleal, do guarda defensor da lei etc. – atuam num enredo, com certa circularidade, em que Manda-Chuva e Brutus rivalizam. Quando Manda-Chuva recebe a ajuda (não intencional) do guarda Belo, que prende o foragido ladrão Brutus, tudo parecia bem para o *anti-herói*, mas o desaparecido Gatolino regressa à mansão e desfaz os sonhos de fortuna de Manda-Chuva. É, portanto, com base nestas considerações que pretendemos levar uma personagem tão irreverente para o espaço escolar, problematizando suas características na construção da narrativa e ampliando, num diálogo intermediário, a compreensão literária dos alunos da educação básica.

4 Quando o gato vai, os alunos fazem a festa: Manda-Chuva na sala de aula

Ao pensarmos que podemos por meio de desenhos animados colaborar na formação do leitor literário no que se refere à compreensão de aspectos da personagem e, assim, da narrativa, estamos considerando um ambiente de leitura, no qual as intermedialidades (denominação para se referir aos meios físicos ou à modalidade material utilizada para produzir significado) estejam presentes e no qual abordagens de ensino sejam utilizadas a serviço da fruição, da compreensão e do diálogo entre os leitores e os textos – culminando no entendimento das obras e no compartilhamento de saberes, materializados em textos, entre os alunos.

Além disso, é preciso considerarmos que a existência de um diálogo interlinguagens é fundamental para compreensão de nós mesmos como sujeitos dessa sociedade multifacetada e fundamental também para os alunos da educação básica – cidadãos desse universo de muitas vozes e possibilidades. Esse hibridismo cultural da era pós-moderna gera novas identidades culturais, num contexto de multiplicidade, de desarmonia e de descontinuidade, assim, se intensifica na literatura, no cinema etc., a figura do *anti-herói*, da personagem *ex-cêntrica*, que busca seu espaço, sua construção, num mundo provisório, precário e incerto.

Dessa maneira, as atividades de leitura e de escrita construídas a partir de desenhos animados com *anti-heróis*, texto verbal, música, artes plásticas etc. tendem a enriquecer o ensino da literatura na escola.

Acreditamos também que a compreensão de uma obra literária é favorecida quando o leitor percebe bem a essência da personagem protagonista, pois é por meio das ações dela que o enredo se constrói, mobilizando as antagonistas e as personagens secundárias (apoiadoras ou não da personagem principal). Perceber bem implica o reconhecimento das características da personagem e o entrelaçamento entre suas motivações, suas atitudes, sua trajetória no cenário e no tempo da ficção. Rosenfeld (2009) destaca que a personagem é quem realmente constitui a ficção nos vários gêneros literários e no cinema. Tudo dela emana e para ela se volta, numa realização de ações narrativas desenvolvidas no conflito. Assim, produzir textos na escola analisando, apreciando ou criticando as personagens de uma obra pode ampliar as ocasiões de formação do leitor literário.

Neste artigo, fazemos sugestões para a utilização do episódio "A recompensa" da série Manda-Chuva (1961) visando a um trabalho motivador, centrado na perspectiva da formação do leitor literário num contexto de intermedialidades. Valemo-nos das estratégias de leitura para favorecer a construção coletiva de sentidos, com diálogos nas aulas, utilização de perguntas para compreender a personagem e seus movimentos na ação narrativa, bem como para ativar os conhecimentos prévios dos alunos e reconhecer relações intertextuais. Já na produção textual, indicamos a elaboração de podcasts literários, a fim de incentivar a oralidade e a criticidade dos alunos, criando situações de ensino e de aprendizagem nas quais a leitura tenha o objetivo de compreender o texto, mas também de produzir sentidos para divulgar literatura a outros colegas da escola e a membros da comunidade, por exemplo.

O roteiro que aqui apresentamos é flexível, sugestivo, não pretendemos que ele seja visto como uma sucessão de etapas mecânicas. Pensamos em situações de ensino para alunos do 6º ao 9º ano do ensino fundamental, no intuito de ampliar o repertório artístico-cultural deles, com um ensino de literatura midiático e culturalmente informado. A Base Nacional Comum Curricular – BNCC (2018) – destaca no campo artístico literário a particularidade e importância das estratégias de leitura, da análise do efeito da intertextualidade entre livros literários e outras manifestações artísticas, além das produções

de texto na modalidade oral, usando gêneros discursivos da era tecnológica e digital, como os podcasts.

A seguir apresentamos o roteiro com quatro atividades distribuídas entre leitura e produção textual. O quadro 1 explicita o título, o foco e o objetivo de cada atividade:

Quadro 1: Organização das atividades

Título da atividade	Objetivo geral da atividade
A miada da fama: identificando gatos da ficção (foco: leitura)	Ativar os conhecimentos prévios dos alunos para favorecer a compreensão leitora. Identificar a estrutura da narrativa em diferentes histórias que envolvem gatos como personagens.
Manda-Chuva está na área! Episódio “A recompensa” e as ações do protagonista (foco: leitura)	Assistir ao episódio “A recompensa” e sintetizar o enredo a partir da atuação do protagonista.
As pegadas do felino revelam a identidade dele (foco: leitura)	Compreender, por meio de questionamentos ao texto (episódio) e conexões com outros textos, as características do <i>anti-herói</i> e <i>herói ex-cêntrico</i> .
Miando para o mundo: podcasts literários (foco: produção textual)	Produzir podcasts literários, materializando saberes literários por meio da oralidade e da criatividade.

Fonte: elaborado pelos autores.

Atividade 1 – A miada da fama: identificando gatos da ficção

É importante notarmos que a maioria dos discentes do ensino fundamental possivelmente não conhecerá os felinos criados por Hanna-Barbera, tampouco compreenderá a busca "politicamente incorreta" para sair do estado de miséria em que Manda-Chuva e os outros gatos de sua turma se encontram. Neste sentido, o professor poderá elaborar aulas para a etapa “antes da leitura” a fim de ampliar o conhecimento dos estudantes sobre as personagens felinas e sobre a estrutura do texto narrativo – seja impresso ou televisivo.

Neste sentido, chamamos de ampliação do conhecimento prévio do aluno, a ação de aumentar sua bagagem cultural, a partir de uma informação já construída, para detalhes sobre determinado tema ou fundamentar algo ainda não elaborado no consciente do leitor. Girotto e Souza (2010) falam de um repertório de compreensão que envolve várias estratégias de leitura entre elas, – conexões, inferências, visualizações, questionamentos, sumarizações e sínteses –, "há uma estratégia essencial, a de ativar o conhecimento prévio,

em que ficam evidentes todas as demais estratégias, tais como: a previsão, a interlocução, o questionamento, a indagação. Os norte-americanos chamam-na *de estratégia-mãe* ou *estratégia guarda-chuva*, pois agrega todas as demais.” (GIROTTO e SOUZA, 2010, pp. 65-66)

A compreensão de um texto, segundo Kleiman (2009, p.13), é um processo que se caracteriza pelo emprego de conhecimento prévio: "o leitor utiliza na leitura o que ele já sabe, o conhecimento adquirido ao longo de sua vida. [...] sem o engajamento do conhecimento prévio do leitor não haverá compreensão." Nessa mesma perspectiva teórica Ferro (2012, p. 70-71) define que “[...] os conhecimentos prévios são ‘esquemas’, conhecimentos armazenados para o processo de interpretar novas informações e combiná-las com as já existentes. Trata-se, na verdade, de toda a bagagem cultural, linguística, de experiências de mundo que o leitor carrega consigo, em um constante movimento entre a sua singularidade/totalidade”.

Assim, em se tratando de uma primeira atividade com os gatos do desenho animado propomos uma ação antes de apresentá-los aos alunos. Recomendamos o levantamento dos conhecimentos prévios dos alunos sobre gatos. Quais são as personagens de histórias infantis em livros, histórias em quadrinhos, filmes ou desenhos animados que os alunos conhecem? Como já levantado na primeira parte desse artigo, são muitos, no entanto, há alguns que podem não estar no imaginário dos discentes, principalmente Manda-Chuva, por ser anterior ao nascimento dos alunos. Mas, há outros "bichanos" que talvez o docente possa desconhecer, mas os alunos podem ter informações sobre eles, como a série italiana para crianças pequenas, os *44 Gatos*. Além disso, alguns estudantes podem ter assistido ao longa-metragem lançado no Brasil em 2011: “Manda-Chuva- o filme”, que apresenta uma história também de muitos apuros vividos pelo nosso *anti-herói* e sua turma.

Desse modo, uma primeira atividade seria um quadro em que os alunos pudessem resgatar da memória todas as personagens felinas que conhecem, do Gato Félix ao Cheshire, do Gato de Botas ao Cruel, das Aristogatas ao Garfield, de Frajola a Hello Kitty. Ficaria a critério do professor, a depender da turma de alunos, elaborar uma lista com a procedência desses gatos e a que gênero literário estão ligados. Como por exemplo: Cheshire – criador Lewis Carrol – Alice no País das Maravilhas – livro; Mingau – Estúdios Maurício de Souza –

Magali – história em quadrinhos; Cruel – Peyo – Smurfs – história em quadrinhos/desenho animado/filme; Manda-Chuva – Hanna-Barbera – desenho animado/filme.

A partir de um quadro como o sugerido, o docente poderá debater com os alunos o que aqueles nomes têm em comum, além de se tratar de personagens felinas. O professor poderá, então, apresentar algumas histórias, mostrando aos discentes que todos esses gatos aparecem em narrativas, sejam elas impressas e/ou televisivas. E, que tais personagens vivem ações e contracenam com outras personagens "inimigas". O gato Cruel, por exemplo, é de propriedade de Gargamel, o vilão dos Smurfs, ele é um aliado do "inimigo" quando a história diz respeito a prejudicar as criaturinhas azuis. Com isso, a discussão em sala de aula, pode centrar-se no ensino da estrutura do texto narrativo. Pois, a partir do momento em que o aluno compreende esse ir e vir de ações, boas ou ruins, arquitetadas ou não, fica mais fácil prever os acontecimentos e interpretar os fatos do enredo.

Bremond (1966 *apud* VIEIRA, 2001, p. 600) se refere às personagens e a algumas esferas em que elas atuam. Ou seja, estas esferas correspondem aos participantes das narrativas e às funções que eles desempenham na trama. Na discussão sobre as personagens do episódio "A recompensa" vimos, na primeira parte desse artigo, uma boa caracterização do *herói ex-cêntrico*, representado por Manda-Chuva, que trabalha articulado às personagens aliadas a ele: seus amigos do beco. Identificar as características da personagem em articulação ao enredo é essencial à compreensão dos textos, por isso sugerimos a atividade 2.

Atividade 2–Manda-Chuva está na área! Episódio “A recompensa” e as ações do protagonista

No decorrer das atividades em sala de aula, ao iniciar as ações da etapa “durante a leitura”, seria hora de apresentar o episódio "A recompensa". Na sala de vídeo ou em outro espaço que o professor escolher, todos poderão conhecer Manda-Chuva e seu grupo. Antes da exibição é interessante dar objetivos para a leitura, ou seja, explicar aos alunos que todos assistirão ao episódio observando as ações que a personagem principal desempenha na história e que, futuramente, a turma da sala produzirá podcasts literários para divulgar suas leituras e descobertas sobre a personagem e aventuras dela. Kleiman (2013) aponta que definir objetivos para a leitura colabora no processo de atenção e compreensão das ideias, já que na vida ninguém lê sem uma intenção. Ademais, na atividade 1, os alunos já viram como

as narrativas são constituídas e poderão identificar tais elementos na visualização do episódio: personagens, tempo, espaço/ambiente, enredo.

Alunos e professor, depois da exibição, poderão conversar sobre o episódio, tentando colocar os acontecimentos na ordem em que foram aparecendo e destacando as ações de Manda-Chuva no conflito e na solução do problema. A conversa no início deve ser feita oralmente e depois conduzida a um trabalho em grupo, no qual cada equipe deverá colocar as cenas principais em um quadro, bem como, identificar como Manda-Chuva atua em cada momento. Sugerimos ao professor utilizar a Figura 1, na qual há vocábulos indicadores de temporalidade (primeiro, depois, então, depois que etc.) para ajudar os alunos a perceberem o desenrolar e o encadeamento da história:

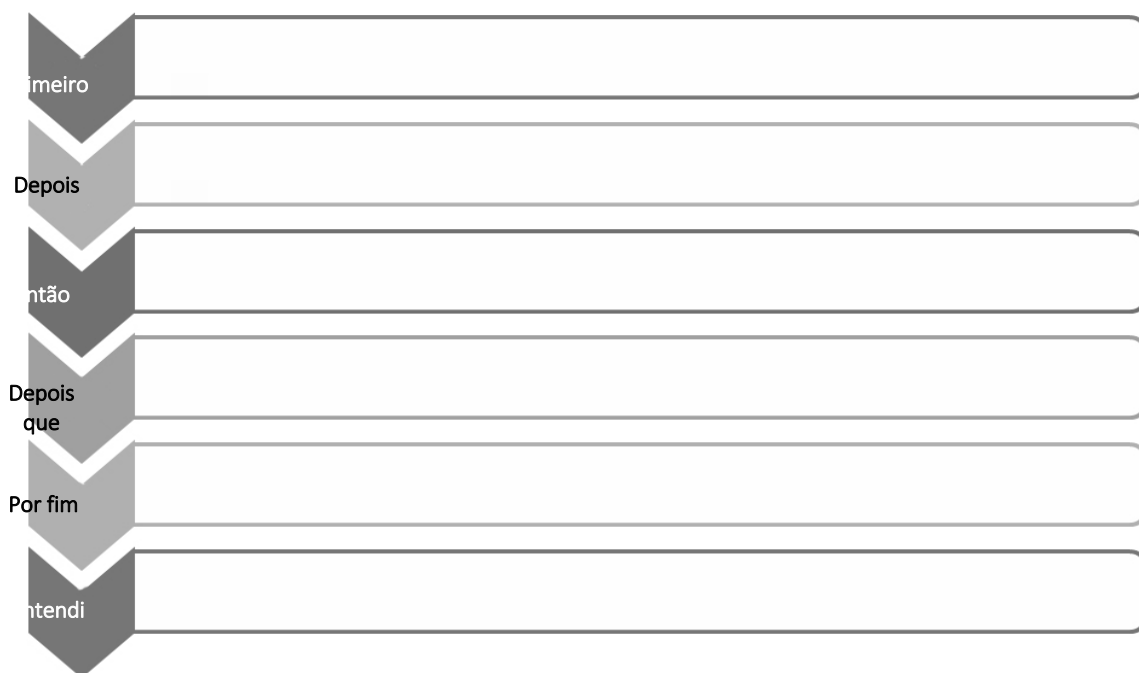


Figura 1: Gráfico organizador da história – Sintetização
Fonte: elaborado pelos autores.

O preenchimento desse gráfico em meio à conversa entre os colegas ajudará os alunos a “enxergarem” a síntese do episódio animado de Hanna-Barbera, como também levará os alunos à compreensão dos aspectos mais importantes do texto. As autoras Souza, Giroto e Silva (2012, p. 175) entendem que a síntese "ocorre quando articulamos o que

lemos com nossas impressões pessoais, reconstruindo o próprio texto. Ao sintetizar, não relembramos apenas fatos importantes do texto, mas adicionamos novas informações ao nosso conhecimento prévio alcançando uma compreensão maior do texto”.

Ao final da atividade de sintetização, o professor poderá organizar uma exposição e discussão oral dos gráficos organizadores feitos pelas equipes que, com certeza, não serão iguais, pois aquilo que na disputa pela herança de Batatinha foi importante para um grupo, pode não ter sido para outro, por exemplo. Quando os leitores utilizam a estratégia da síntese, “resumem a informação, ouvem a voz interior e ‘fundem’ o pensamento para que o texto faça sentido. Conectam o novo com o conhecido, fazem perguntas, escolhem os fatos mais importante. Todas essas estratégias se interconectam, se articulam para permitir sintetizar a informação e usá-la ativamente” (GIROTTI; SOUZA, 2010, P. 104).

A maneira aberta para aceitar as ideias de cada grupo fará com que os alunos se sintam seguros para se colocarem diante do professor e, mais uma vez, ampliem a compreensão do texto. O vocábulo final do gráfico organizador – “entendi” – permite a cada grupo elaborar uma ideia-nuclear sobre a narrativa, a qual, quando compartilhada no grande grupo, dará indícios ao professor acerca das intervenções que poderá fazer para que a compreensão da turma se amplie, por exemplo, depois de ouvir todos os grupos é possível perceber se os elementos da narrativa foram contemplados na exposição dos alunos; caso seja necessário, é interessante retomar na lousa os elementos e fazer perguntas para que a classe perceba a construção da ação narrativa e os passos de Manda-Chuva na história – sempre zelando pela conversa sobre o texto, num clima tranquilo e prazeroso, de construção colaborativa do sentido do texto.

Atividade 3 – As pegadas do felino revelam a identidade dele

Depois de os alunos compreenderem a sequência narrativa (atividade 2), é momento de descobrirem o que o felino Manda-Chuva “esconde embaixo do próprio pelo”: a identidade de um (quase) pícaro, malandro, categorizado como *anti-herói* e *ex-cêntrico*. Para isso, é significativo trabalhar com a ideia de oposição entre *herói tradicional* e *anti-herói*, usando, para se contrapor a Manda-Chuva, o Superman, por exemplo. Valendo-se da experiência de vida dos alunos, é possível fazer perguntas a eles para que respondam em

grupo e depois socializem com a turma e, se necessário, recebam a ajuda e intervenção do professor. Algumas questões: a) Quais são os ideais de Superman e quais são os de Manda-Chuva?; b) Quem parece mais preocupado com seu próprio bem-estar? Por quê?; c) Vocês consideram que ambas as personagens são “espertas”? Por quê?; d) Onde e como cada personagem vive?; e) Geralmente ela é bem vista pela sociedade? Por quê? Com essas e outras perguntas que o docente pode propor, é possível realizar uma roda de conversa na sala que culmine em uma sistematização compartilhada entre todos e registrada na lousa acerca dos conceitos e exemplos de *herói* e *anti-herói*, bem como sobre a compreensão do que é uma personagem *ex-cêntrica*.

Em seguida, sugerimos que o professor e os alunos façam a leitura em voz alta de um texto literário no qual a personagem também tenha características de um *anti-herói*. Mantendo a temática dos gatos, indicamos o mencionado conto Gato de Botas, de Perrault. A leitura em voz alta favorece o uso da estratégia de leitura conhecida como questionamento, que é uma conversa do leitor com o texto para desfazer dúvidas e compreender a história. O professor pode ler alguns parágrafos do texto, parar a leitura em pontos estratégicos e questionar os alunos sobre o enredo que estão a ler, sobre características da personagem que já foram mencionadas, sobre o conflito que está no trecho lido, sobre inferências que sejam possíveis etc. Ensinar os alunos a conversarem com o texto é fundamental para a formação do leitor (GIROTTI; SOUZA, 2010).

Após a leitura, o professor pode solicitar aos alunos que encontrem semelhanças e diferenças entre Manda-Chuva e Gato de Botas, proporcionando a reflexão da turma sobre o tipo que ambos representam: o sujeito que realiza falcatruas, roubos etc. em busca de ascensão social. Os alunos podem elaborar uma tabela com duas colunas – uma para as semelhanças e outra para as diferenças. A construção coletiva das respostas, com registro na lousa, favorece a produção de sentido, pois, de acordo com Chambers (2007), quando leitores conversam compartilhando padrões de relação que encontraram nos textos ampliam a interpretação e juntos atribuem significados às leituras. No fim da conversa, é importante garantir que os alunos tenham percebido a construção do *anti-herói* nas duas personagens, portanto cabe a escrita coletiva de uma frase que explique isso.

Considerando o bando de Manda-Chuva e a forma como vivem, na perspectiva do *ex-cêntrico*, é possível também realizar uma atividade de leitura (buscando semelhanças e diferenças) com a letra da canção História de uma gata – de Chico Buarque – e com a obra A dança – do pintor Henri Matisse. Possivelmente os alunos verão que a gata da música deseja uma vida de liberdade, na rua, como o bando de felinos de Manda-Chuva e, com a ajuda do professor, podem identificar na obra de Matisse as cores do Fauvismo que compõem os gatos de Manhattan e a dança que os une (festa realizada pelo grupo de Manda-Chuva na mansão). Quando identificarem isso, os alunos terão feito conexões texto-texto, que, para Girotto e Souza (2010), ocorrem quando os leitores reconhecem, no texto que estão lendo, semelhanças temáticas, estruturais ou de situações/enredo/personagens com algum outro texto já lido.

Atividade 4–Miando para o mundo: podcasts literários

Atividades de produção textual podem colaborar para o ensino de literatura à medida que criam um ambiente de reflexão sobre aspectos essenciais das obras e proporcionam aos alunos-leitores a oportunidade de construir sentido acerca do que foi lido. A manifestação de ideias ou apreciações a respeito do texto, a comparação de obras, de personagens etc. são caminhos possíveis na sala de aula para estabelecimento de um ambiente de aprendizagem e de discussão literária. Nesse sentido, Cosson (2009, p. 120) destaca que “ser leitor de literatura na escola é mais do que fruir um livro de ficção ou se deliciar com as palavras exatas da poesia. É também posicionar-se diante da obra literária [...], afirmando ou retificando valores culturais, elaborando e expandindo sentidos”.

Todas as aprendizagens realizadas ao longo das três atividades de leitura podem se transformar em roteiros de análise literária sobre a personagem Manda-Chuva, sobre a organização da narrativa no episódio “A recompensa”, sobre as relações de semelhanças e diferenças entre os outros personagens que apareceram nas tarefas, como: a gata da letra de música, o gato do conto de Perrault. Nesse sentido, os podcasts favorecem a criação e divulgação de conteúdos pelos alunos.

A mídia podcast [...] é um programa/atração em áudio distribuído pela Internet, é um recurso flexível e que pode ser explorado em diversos níveis de ensino. De forma geral, sua utilização em contextos de ensino e de

aprendizagem vai desde a criação de podcasts por parte de professores e alunos até sua utilização como objeto de aprendizagem. (SILVA, 2019, p. 9)

De acordo com Silva (2019, p. 20), o termo podcast diz respeito a um método de distribuir automaticamente, pela internet, gravações de áudios feitos com um arquivo Feed RSS, que é "um formato de arquivo no qual é possível adicionar informações sobre uma determinada mídia, de modo que os agregadores de feed possam disponibilizar de forma automática, mediante assinatura, o conteúdo aos usuários". Assim, o referido autor explica que o podcast é, na verdade, um programa de informática que permite criar áudios; cada criação/distribuição pode ser chamada de episódio de podcast. Contudo, na prática social, os áudios feitos com um arquivo Feed RSS são chamados de podcasts, sendo também essa a nomenclatura citada pela BNCC (2018), quando menciona gêneros textuais a serem trabalhados nos eixos de ensino da Língua Portuguesa.

Podcasts são, portanto, textos produzidos – com arquivos Feed RSS – na forma de áudio que tematizam assuntos variados. Podem conter música, análise de um assunto, opinião do produtor, leitura de textos ou trechos, entrevistas, debates etc. Similar a um conteúdo produzido para a rádio, mas sem a transmissão ao vivo, já que a gravação pode ser fixada em um *site* ou em uma plataforma de áudio para ser acessada pelos interessados a qualquer tempo. Diante disso (e pensando em possibilidades de realização da atividade com alunos na escola), é possível usar serviços gratuitos para a elaboração e publicação dos podcasts, como o portal PodBean. *Sites* e *blogs* da escola podem ser usados também para a distribuição das produções orais dos alunos.

Há diversos *sites* na internet com podcasts literários, que podem servir de inspiração para os alunos. O primeiro passo para produção textual desse gênero discursivo oral é ampliar a bagagem de conhecimentos dos alunos sobre os podcasts: ouvir vários sobre literatura e identificar com a turma qual a função social do gênero e quais características ele tem. Depois, é essencial definir o público-alvo dos podcasts da turma (que pode ser os demais alunos da escola) e onde os podcasts serão elaborados e ficarão hospedados (*site*, plataforma de streaming – ou alguma maneira adaptada de criação e circulação dos áudios). Em terceiro lugar, é hora de combinar os temas que serão tratados nos podcasts (análise, apreciação, crítica literária e da personagem, por exemplo) e criar os roteiros escritos com o que cada

grupo de alunos pretende gravar nos áudios (a criatividade e o uso de diferentes recursos são bem-vindos). Depois cabe a revisão dos roteiros pelo professor e a gravação da versão preliminar dos áudios pelos alunos. Tais gravações podem ser ouvidas na aula para que a turma sugira alterações e ajustes ao material de cada grupo. Em seguida, é o momento de regravar os podcasts e, por fim, divulgá-los para acesso do público-alvo. Caso a turma deseje coletar o impacto dos podcasts sobre os ouvintes, é possível abrir nos *sites* um espaço para comentários ou um mural físico na escola para os bilhetinhos dos ouvintes etc.

5 Considerações finais

Acreditamos que o trabalho com desenho animado na sala de aula para ensino de literatura amplia a compreensão leitora dos alunos, porque envolve um contexto de intermedialidades na sala de aula, assim como ocorre na vida. A leitura e a escrita existem em sistemas semióticos diversos, portanto ensinar literatura não pode se restringir ao uso do texto verbal.

A série *Top Cat* (1961), conhecida no Brasil como *Manda-Chuva*, apresenta potencialidade para o ensino de literatura, especialmente no que diz respeito ao protagonista: o felino Manda-Chuva, categorizado como um de *anti-herói* e *ex-cêntrico*. Acompanhando e compreendendo as ações dele, a narrativa pode ser lida, uma vez que seus mirabolantes planos de fortuna e sucesso desencadeiam atitudes nas demais personagens, que agem em apoio ou em oposição a tais desejos do gatuno.

Com o objetivo de colaborarmos na formação de professores da área de Letras, propusemos um roteiro de ensino de literatura com base no episódio “A recompensa”, com quatro atividades voltadas à leitura e à produção textual, com auxílio das estratégias de leitura para formação do leitor literário, envolvendo também um conto, uma letra de música, uma obra de arte e com a proposta de elaboração de podcasts pelos alunos como uma forma criativa e contemporânea de produzir conteúdo sobre literatura, ressignificando o saber dos alunos.

Referências

BOTOSO, A. A recriação do pícaro na literatura brasileira: o personagem malandro. *In*: BOTOSO, A. **Malandros ou Pícaros**: figurações do anti-herói na literatura brasileira. São Paulo: Editora Todas as Musas, 2017.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 17 jun. 2020.

CANDIDO, A. Dialética da malandragem. *In*: ALMEIDA, M. A. **Memórias de um Sargento de Milícias**. Rio de Janeiro: LTC, 1989.

CHAMBERS, A. **Dime**: los niños, la lectura y la conversación. Traducción del inglés Ana Tamarit Amieva. Ciudad de México: FCE, 2007.

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

DENIS, S. O. **Cinema de Animação**. Lisboa: Edições Texto e Gráfica, 2010.

FERRO, M. C. **A leitura através do currículo**: uma análise do PCN de Língua Portuguesa – a compreensão em foco. 2012, 118 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Ciências e Tecnologia, Universidade Estadual Paulista, Presidente Prudente, 2012.

FOSSATTI, C. Cinema de Animação: uma trajetória marcada por inovações. *In*: ENCONTRO NACIONAL DE HISTÓRIA DA MÍDIA: MÍDIAS ALTERNATIVAS E ALTERNATIVAS MIDIÁTICAS. 19-21 agosto de 2009. Fortaleza, 2009. **Anais...** Fortaleza: Unifor, 2009. p. 01-21.

GIOTTO, C. G. G. S.; SOUZA, R. J. Estratégias de leitura: para ensinar alunos a compreender o que leem. *In*: SOUZA, R. J. *et al.* **Ler e compreender**: estratégias de leitura. Campinas: Mercado das Letras, 2010. p. 45-114.

GOTLIB, N. B. **Teoria do Conto**. São Paulo: Ática, 2000.

GREGÓRIO, M. vídeo (25min40s). **O Manda Chuva – A Recompensa – dublado**. Publicado pelo canal Dailymotion, 2012. Disponível em: <https://www.dailymotion.com/video/xyfl3n>. Acesso em 15 abr. 2020.

HUTCHEON, L. **Poética do Pós-modernismo**. Tradução de Ricardo Cruz. Rio de Janeiro: Imago, 1991.

KLEIMAN, A. **Texto e leitor**: aspectos cognitivos da leitura. Campinas: Pontes, 2013.

LUCENA JR, A. **Arte da animação**: técnica e estética através da história. São Paulo: Editora Senac, 2001.

LURKER, M. **Dicionário de simbologias**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

ROSENFELD, A. Literatura e personagem. *In*: CANDIDO, A.; ROSENFELD, A.; PRADO, D. A.; GOMES, P. E. S. **A personagem de ficção**. 11. ed. São Paulo: Perspectiva, 2009. p. 9-50.

SILVA, M. S. **O uso do podcast como recurso de aprendizagem no ensino superior**. 2019. 154 f. Dissertação (Mestrado em Ensino) – Universidade do Vale do Taquari (Univates), Lajeado, 2019.

SOUZA, R. J.; GIROTTO, C. G. G. S.; SILVA, J. R. M. Educação Literária e formação de leitores: da leitura 'em si' para leitura 'para si'. **Ensino em Re-vista**, v. 19, n. 1, p. 194-214, 2012. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/114926>. Acesso em: 20 jun. 2020.

VIEIRA, A. G. Do conceito de estrutura narrativa à sua crítica. **Psicol. Reflex. Crit.** [online], v. 14, n. 3, p. 599-608, 2001. DOI: <https://doi.org/10.1590/S0102-79722001000300015>.

Received on: 17.08.2020

Accepted on: 29.01.2021