

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
CAMPUS SANTA MONICA

SOPHIA PACELI SALOMÃO XIMENES

DIRETRIZES BASICAS PARA O DESENVOLVIMENTO DE UMA HQ FOCADA NO
ENSINO DO FOLCLORE BRASILEIRO PARA PESSOAS COM TDAH

Uberlândia-MG
2026

SOPHIA PACELI SALOMÃO XIMENES

DIRETRIZES BASICAS PARA O DESENVOLVIMENTO DE UMA HQ FOCADA NO
ENSINO DO FOLCLORE BRASILEIRO PARA PESSOAS COM TDAH

Trabalho de Conclusão de Curso à
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e
Design da Universidade Federal de
Uberlândia como requisito para obtenção
do título de bacharel.

Área de concentração: Design Gráfico

Orientador: João Carlos Riccó Placido da
Silva

Uberlândia-MG

2026

FICHA CATALOGRAFIA

Ficha Catalográfica Online do Sistema de Bibliotecas da UFU
com dados informados pelo(a) próprio(a) autor(a).

X6 2026	Ximenes, Sophia Paceli Salomão, 2002- DIRETRIZES BASICAS PARA O DESENVOLVIMENTO DE UMA HQ FOCADA NO ENSINO DO FOLCLORE BRASILEIRO PARA PESSOAS COM TDAH [recurso eletrônico] / Sophia Paceli Salomão Ximenes. - 2026. Orientador: João Carlos Riccó Plácido da silva. Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Uberlândia, Graduação em Design. Modo de acesso: Internet. Inclui bibliografia. 1. Desenho (Projetos). I. silva, João Carlos Riccó Plácido da, 1985-, (Orient.). II. Universidade Federal de Uberlândia. Graduação em Design. III. Título. CDU: 741
------------	--

Bibliotecários responsáveis pela estrutura de acordo com o AACR2:
Gizele Cristine Nunes do Couto - CRB6/2091
Nelson Marcos Ferreira - CRB6/3074

Dedico esse trabalho a minha a
minha família, principalmente
aos meus pais, que sempre mi
apoiaram a segui os meus
sonhos.

RESUMO

Histórias em quadrinhos, as famosas HQs apesar do que os antigos falavam quando nós e nossos pais era crianças, de que “HQ isso HQ aquilo”. Elas na verdade além de uma grande ferramenta na contação e disseminação de contos e histórias, as HQs também oferece uma singularidade que os livros não têm, sua natureza híbrida entre texto e imagem ajuda na imaginação, concentração, cognição e foco. E modificando um pouco sua estrutura podemos criar um projeto gráfico pensado especificamente para a jornada cognitiva do público com Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH). Juntando essa ideia com o outro lado dessa pesquisa, que é reviver o folclore brasileiro, focado em lendas menos conhecidas pelo público em geral. O objetivo dessa pesquisa é produzir uma HQ do folclore brasileiro para pessoas com TDAH para o trabalho de conclusão de curso (TCC) usando as diretrizes de HQs para pessoas com TDAH.

ABSTRACT

Despite what older generations used to say when we and our parents were children—dismissing them as mere "comic books"—comics are actually a powerful tool for storytelling and the dissemination of tales. They offer a unique quality that traditional books lack: their hybrid nature, combining text and imagery, fosters imagination, concentration, cognitive processing, and focus. By slightly modifying their structure, we can create a graphic design specifically tailored to the cognitive journey of audiences with Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD). This project combines that approach with another key element: reviving Brazilian folklore by focusing on legends that are lesser-known to the general public. The goal of this research is to produce a Brazilian folklore comic book for people with ADHD as a final course project (TCC), applying specific guidelines for creating comics for this audience.

LISTA DE ABREVIATURA E SIGLAS

UFU	Universidade Federal de Uberlândia
TDAH	Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade
DDA	Distúrbio do Déficit de Atenção
HQ	História em Quadrinhos
OMS	Organização Mundial de Saúde
TOD	Transtorno Opositor Desafiador
TDA	Transtorno de Déficit de Atenção
E.E	Edição Especial

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	10
2. FOLCLORE MANIFESTAÇÕES DA SABEDORIA.....	11
2.1. O Que é Folclore?.....	11
2.2. Origem do folclore.....	11
2.3. O Folclore Brasileiro.....	14
2.4. As Características e Manifestações do Folclore de Cada Região.....	15
2.4.1 Região Norte.....	15
2.4.2. Região Sul.....	17
2.4.3. Região Centro-Oeste.....	19
2.4.4. Região Sudeste.....	22
2.4.5. Região Nordeste.....	24
3. TUDO SOBRE HISTÓRIA EM QUADRINHOS.....	26
3.1. História em quadrinhos: A Origem.....	26
3.2. História em Quadrinhos: Internacional.....	28
3.3. História em Quadrinhos: Brasileira.....	30
3.4 Tipos de Histórias em Quadrinhos.....	31
3.4.1. Mangá: Histórias em quadrinhos japonesas.....	31
3.4.1.1. Mangá e seus estilos.....	32
3.4.2. Tirinhas: Histórias em Quadrinhos curtos.....	35
3.4.3. Cartum ou Cartoom: Um quadro uma sátira.....	35
3.4.4. Charge: Sátiras das atualidades.....	36
3.4.5. Gibis: Histórias em quadrinhos infanto-brasileira.....	36
3.4.6. Comics: As Histórias em Quadrinhos dos Super-herói.....	37
3.4.7. Graphic Novel: Romances Gráficos.....	38
3.5. Escritores Famosos.....	39
3.5.1. Manga: quadrinhos japoneses.....	39
3.5.2. Gibis: quadrinhos brasileiros.....	41

3.5.3.Comics	43
3.5.4. Graphic Novel.....	45
4. TRANDORNO DE DÉFICIT DE ATENÇÃO HIPERATIVIDADE.....	47
4.1. O Que é TDAH.....	47
4.2. A História Sobre o TDAH.....	48
4.3. Tipos de TDAH.....	50
4.3.1. Hiperativo/impulsivo.....	50
4.3.2. Tipo desatento.....	51
4.3.3. Tipo misto/combinado.....	51
4.4. TDAH e HQs.....	52
5. DIRETRIZES DO QUE E NECESSARIO PARA UMA HQ PARA PESSOAS COM TDAH.....	53
6. DESENVOLVIMENTO DA HQ.....	57
6.1. Definições.....	57
6.2. Moodboard.....	57
6.3.Persona.....	59
6.4 Roteiro.....	60
6.5. Concept art os personagens.....	60
6.6 Storyboard.....	63
6.7 Briefing da Capa.....	65
6.8 Infográfico da capa.....	65
6.9 Tipografia usada.....	66
7.HQ AS DIRETRIZES NAS HQS.....	67
8. HQ AMOR ENTRE LINHAS E LENDAS.....	68
CONCLUSÃO.....	78
REFERÊNCIAS.....	79
Anexo1.....	91
Anexo2.....	96

1. INTRODUÇÃO

Os quadrinhos, ou Nona Arte, têm raízes históricas muito mais antigas do que se costuma imaginar. Nas últimas décadas, consolidaram-se como importante forma de expressão cultural, entretenimento e veículo de ideias. Sua popularidade cresceu exponencialmente, impulsionada por adaptações cinematográficas de sucesso, especialmente nos gêneros de ação, aventura, super-heróis e ficção científica, o que ampliou ainda mais seu alcance.

Dentro dos quadrinhos, há desde obras que criticam a sociedade até aquelas voltadas ao lúdico e ao entretenimento puro. O que importa é que essas histórias têm o poder de provocar emoções profundas nos leitores. Embora seja relevante buscar inovação, influência mercadológica e formação de opinião, o essencial reside na essência artística: contar histórias e causar impactos, mesmo que sutis — como despertar o gosto pela leitura em uma criança ou tocar um jovem ou adulto com temas dramáticos e sensíveis, em variados gêneros. Como propagadora de ideias, essa mídia é uma das ferramentas artísticas mais potentes já criadas. É esse desejo de inspirar e emocionar que motiva este trabalho, ciente de que cada história pode afetar os leitores de maneiras únicas e significativas.

A sigla TDAH refere-se ao Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade, uma neurodivergência que gera impactos profundos no desempenho acadêmico e social. Frequentemente, o TDAH está vinculado a dificuldades de aprendizagem como a Dislexia e a Disgrafia, que resultam em problemas de interpretação, leitura lenta e limitações na fala, exigindo estratégias diferenciadas para que o indivíduo consiga absorver conteúdos de forma eficaz.

E aí que as Histórias em Quadrinhos (HQ) entram em cena, combinando linguagem verbal e visual, apoiando-se mutuamente. Elas são consideradas eficazes, especialmente no ensino de pessoas com TDAH. Isso ocorre porque as pessoas reagem positivamente aos recursos visuais, o que torna a leitura mais envolvente e dinâmica, facilitando a absorção do conteúdo e estimulando a criatividade. E o conteúdo selecionado para as histórias em quadrinhos foi o folclore brasileiro, pois essa rica mistura de povos que abrange lendas, mitos e criaturas mágicas.

2. FOLCLORE MANIFESTAÇÕES DA SABEDORIA

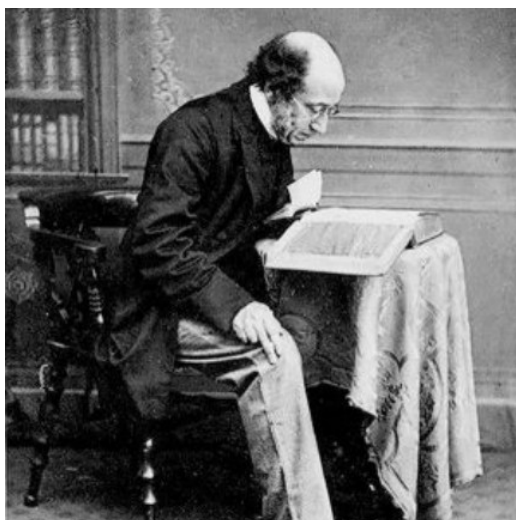
2.1. O Que é Folclore?

O folclore derivado da palavra “folklore” vinda do inglês, significa conjuntos de tradições e manifestações da sabedoria popular como suas lendas, mitos, provérbios, danças e costumes, passando de geração em geração. Criando assim sua identidade como um povo (Fernandes, 2025).

2.2. Origem do folclore

O “Folclore” como termo que conhecemos hoje, veio do Willian John Thoms, figura 01, em 1846, para designar o estudo das tradições populares e suas Características são oralidade, coletividade, tradicionalidade, funcionalidade e variedade, das lendas, contos, mitos, danças músicas e rituais (Campos, 2024).

Figura 1: Foto de Willian John Thoms



Fonte: Clickipedia

A história do folclore vem dos primórdios da sociedade, passadas oralmente pelas suas tradições, e documentadas a parti da idade Média, com maiores interesses durante o século XIX com a Revolução Industrial e as mudanças que a acompanharam, Veio o aumento expressivo no interesse ao folclore, por meio de buscar as Tradições folclóricas uma forma de reafirma as identidades culturais e históricas (Campos,2024).

O folclore se manifesta em todas as culturas existentes, cada sociedade tem seus mitos e tradições, que si projeta nas suas histórias e vivencias. Exemplos de folclores pelo mundo: A famosa mitologia grega (com seus deuses, heróis ...). Figura 2 a imagem dos principais deuses gregos. A mitologia nórdica (com Thor, Loki, os gigantes de gelo...). Figura 3 ilustração do Loki o deus da trapaça nórdica. Os famosos

Contos de fadas, (como a cinderela, João e maria)como mostrado na Figura 4 ilustração conto Joao e Maria. O folclore japonês (os youkais, kami deuses, espíritos...) entre outros folclores mais conhecidos (Campos, 2014). Figura 5 ilustração da deusa do sol Amaterazu e rainha dos deuses japoneses.

Figura 2: Imagem dos Principais Deuses Gregos



Fonte: Thiago Souza, Toda Matéria

Figura 3: Ilustração do Loki Deus da trapaça Nórdica



Fonte: Rafael Mello, Yggdrasil Estudos Nórdicos

Figura 4: Ilustração do conto João e Maria



Fonte: Laura Aida, cultura Genial.

Figura 5: Ilustração da Deusa do Sol Amaterazu e Rainha dos Deuses.



Fonte: Dicionário da Mitologia

2.3. O Folclore Brasileiro

Uma mistura de várias tradições e culturas que formam a identidade nacional esse é o Folclore Brasileiro (Theodoro,2025). Uma parte importante foi a xilogravura em cordel como visto na figura 6.

Figura 6: Serigrafia do Cordel Brasileiro



Fonte: Tiago Soares, História do Mundo

Folclore brasileiro é nascida, principalmente das tradições africanas, portuguesas e indígenas. São a junção das lendas, contos, mitos e histórias, de seres e criaturas mitológicas e fantásticas do imaginário, de todos os povos brasileiros (Theodoro,2025).

O folclore não é só as lendas e mitos, mas também são as festas populares (como as congadas), as brincadeiras tradicionais (como a vaca amarela), também as crenças e costumes transgeracionais (Theodoro,2025). As danças da congada da Nossa Senhora do Rosario figura 7.

Figura 7: imagem da congada de Nossa Senhora do Rosario



Fonte Cezar Felix, Sagarana

O folclore brasileiro é muito rico por causa da sua variedade de povo, mas foi depois do século XIX que ele teve mais visibilidade, tendo até O Dia Nacional do Folclore Brasileiro, 22 de agosto (Theodoro,2025).

O movimento folclórico brasileiro, que ocorreu nos anos de 1947 a 1964, é responsável pela maior parte da revolução do folclore brasileiro entre crianças e jovens. Esse movimento perdeu força nos anos do Regime Militar (1964-1985) mas alimentou as forças nas últimas décadas (Theodoro,2025).

Algumas das obras mais conhecidas são o Curupira, boto cor de rosa. É cuca, entre outros (Theodoro,2025). E até o curupira figura 8

Figura 8: Ilustração do Curupira



Fonte: Duval; Soares; Leao, MultiRio

2.4. As Características e Manifestações do Folclore de Cada Região.

2.4.1 Região Norte.

A região norte do país, abrangendo os estados do Acre, Amapá, Amazonas, Pará, Rondônia, Roraima e Tocantins. Contém um folclore rico e vasto com a influência dos europeus, africanos, indígenas e imigrantes (Ramos, 2025).

Os elementos mais marcantes do folclore na região norte é a fauna e a flora, por causa da floresta amazônica (Guitarrara, 2025).

As Características Marcantes do Folclore do Norte:

- No norte do Brasil, há uma grande diversificação. de povos indígenas, que a sua mitologia, rituais e cosmologia influenciar o folclore no Norte (Ramos, 2025).
- A florestas, rios, animais e os fenômenos naturais são em grandes partes, as manifestações do folclore no Norte (Ramos, 2025).
- As miscigenações entre as tradições indígenas, africanas e portuguesas que se manifestam através das lendas (Ramos, 2025).
- O folclore do norte é predominantemente oral (Ramos, 2025).
- O folclore do norte também está interligado à religiosidade Santos padroeiros, devoções locais (Ramos, 2025).

A lenda da região norte

A lenda de Ticê: A deusa brasileira do sagrado feminino e do submundo

Ticê era uma feiticeira muito poderosa e ambiciosa, que ao buscar conhecimentos mágicos até conseguiu elevar seus poderes a de deusa, ficando conhecida por dominar a maldade e a inveja em todos os corações (Vinicius, 2020). Figura 9 Ilustração de Ticê usando feitiços.

Figura 9: Ilustração de Ticê Recitando feitiços



Fonte: Rafael Bassa, Portal dos Mitos

Ticê ao si encontra com Anhangá figura 10, deus do submundo, que castigava os maus e cruéis, também protetor da flora e das mulheres, que tem o poder de matar de loucura os pecadores que olharem em seus olhos, ele estava em sua forma de cervo branco e estava atrás de Ticê, quando o olho dos dois se encontraram ao invés do poder de anhangá mata Ticê ela o encarou como um igual e com isso os dois se apaixonaram e se casam e Ticê si tornou uma deusa por completo e virou rainha do submundo ao lado de Anhangá (Vilas-Boas 2025).

Figura 10: Encontro de Ticê e Anhangá



Fonte: Natalie Duarte Vozes Ancestrais

2.4.2. Região Sul

A região sul do país, composto por Rio Grande do Sul, Paraná e Santa Catarina. Contém uma grande popularidade, folclórica e cultural. Contendo elementos Indígenas, espanhóis, portugueses, africanos, alemães, italianos, açorianos, eslavos e japoneses (Francisco, 2025).

Um dos elementos mais marcantes do folclore do sul é o clima. O clima frio e as estações do ano bem definidas, com verões amenos e invernos rígidos que pode chegar abaixo de zero, definindo a sua identidade única (Walter, 2025).

As Características Marcantes do Folclore Da Região Sul:

- A coexistência das tradições indígenas e a herança europeia se junta nas lendas, os do Sul (Ramos, 2025).
- As lendas se envolvendo entre as matas do dos Pampas e aos rios e Montanhas Que a cercam (Ramos, 2025).
- Os mitos das criaturas encantadas e misteriosas ou protetoras das matas (Ramos, 2025).
- Os climas frios e marcantes que rodeia o folclore do sul (Ramos, 2025).

Lenda da Região Sul

Constantina: A bruxa de Curitiba

No século XIX com a imigração Italiana, chegaram duas mulheres, mãe e filha, que deixaram seus nomes e história no antigo mundo, em nome de uma nova vida, e apagando o passado de perseguição e sofrência (Wommer, 2023).

Seus novos nomes dona Lola e filha Constantina, tinha um segredo eram descendentes de uma antiga linhagem de bruxas. E após serem descobertas em sua cidade natal, vieram para um novo mundo, em Curitiba foram instaladas em uma casa e trabalhar na lavoura (Wommer, 2023).

Constantina queria viver uma vida onde não precisasse usar sua magia e pudesse se relacionar com os outros sem preocupações. Mas sua mãe dona Lola sempre insistiu que ela estudasse e abraça sua herança como bruxa (Wommer, 2023).

E apesar de não aceita suas heranças tinha poderes e habilidades incomuns como conversar com mortos e ver o futuro, mas escolheu usa seus poderes para ajuda as pessoas ao invés de usá-lo para fins próprios e obscuros (Wommer, 2023).

Uma noite, Constantina e sua mãe foram ao cemitério realizar rituais e feitiçaria. No entanto a jovem se sentia desconfortável com os rituais e fugiu de casa, achou abrigo em uma casa dentro da mata. La ela encontra ervas medicinais e curativas poderosas (Wommer, 2023).

Suas habilidades se espalharam rapidamente pela região, todos iaô atras da jovem em busca de ajuda. Só que quando alguém chegava em sua casa a noite, só tenha uma idosa que sempre fala que Constantina não estava. E dia a jovem estava presente, mas não tinha rastro da idosa pela casa (Wommer, 2023).

Um dia um garoto chamado Zé foi a procura de Constantina para pedi que ajudasse sua mãe doente, ao chegar na casa viu a jovem se transformando em velha. Assustado saiu contando para todos o que tinha visto. Constantina ficou furiosa com a revelação do garoto, porque foi sua própria mãe que li lançou essa maldição pois ela não queria aceitar seu destino como bruxa. Segue de raiva e vergonha lançou várias maldições e medos sobre Zé (Wommer, 2023).

E ao chega em casa a mãe de Zé estava falecendo misteriosamente tendo um destino trágico. Já o garoto, consumido pela culpa e remoço entrou em um destino sombrio sumindo da cidade. E dêz daquele dia a lenda da bruxa Curitiba criou vida (Wommer, 2023). A uma suposta foto dela na Figura 11.

Figura 11: Suposta foto da Bruxa de Curitiba.



Fonte: Fernando Delangeles, Retro Punk

2.4.3. Região Centro-Oeste.

A região Centro-Oeste é formada pela Goiás, Mato Grosso, Mato Grosso do Sul e Distrito Federal. Tendo um vasto folclore e uma rica cultura com grandes tradições de povos indígenas. Bolivianos, paraguaias, portuguesas e africanas (Araujo, 2020).

Um dos elementos mais marcantes do folclore do centro-oeste é sua deslumbrante fauna, com uma fauna exótica que vai do cerrado aos pantanais mato-

grossenses, os animais assumem uma narrativa de protetores, ou. Adversários criando uma conexão Entre o povo e o seu meio ambiente (Daniel, 2025).

As Características Marcantes do Folclore Da Região Centro-Oeste:

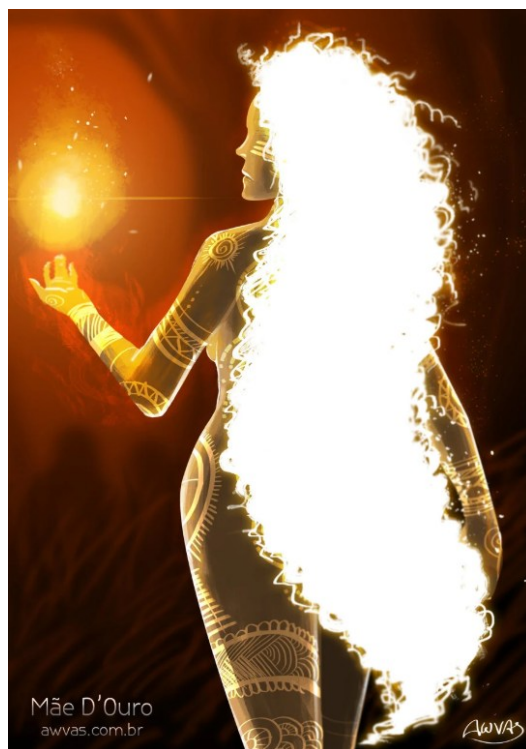
- A região centro-oeste é rica em lendas e mitos sobre seres fantásticos que habitam as matas e rios (Guitarrara, 2025).
- A cultura e o folclore da centro-oeste são fortemente marcados pela manifestação de da religião predominantemente católica (Guitarrara, 2025).
- O folclore do centro-oeste é um mosaico de miscigenação em várias etnias com várias etnias de fora, de dentro do país (Guitarrara, 2025).

Lenda da Região Centro-Oeste

Mae de Ouro

A Mae-de-Ouro e uma bela mulher envolta em cabelos dourados que brilham como ouro, ela também tem outra forma como uma grande bola de fogo que viaja pelo país nas noites mais escuras a procura de tesouros e ouros (Diana,2025). Uma das retratações da Mae-de-Ouro na figura 12

Figura 12: Ilustração da Mae-de-Ouro



Fonte: Fantastipedia

Ela encontra tesouros escondidos e jazidas de ouro seu motivo é proteger o ouro Tesouro e A natureza em volta para que não sejam extintas e destruídas pela ganância humana (Diana,2025). Um dos acordos da Mae-de-Ouro figura 13.

Figura 13: uma aparição da Mae-de-Ouro



Fonte: marcos Nach guia dos quadrinhos

Ela também é defensora das mulheres maltratadas pelos seus maridos e infelizes em seus casamentos, E usando sua beleza, ela atraiu os maridos para uma caverna os prendendo os ali pelo resto de suas vidas e assim arrumando outros maridos que farão suas esposas felizes (Diana,2025).

A história mais conhecida é sobre um escravo que trabalhavam dias procurando ouro para o seu senhor cruel. E muito cansado de procurar. E sabendo que enfrentaria maus tratos de seu senhor cruel, a Mae-de-Ouro aparece para ele indicando onde ele deveria procurar em troca o escravo, lhe deu-se uma oferenda com o que ela pediu, fitadas colorida e eu espelho, mas em troca das dessa localização, ela diz que ele nunca deveria contar às pessoas o local da mina de ouro. Mas após ele levar o ouro para o seu patrão, ele quis saber onde o escravo tinha encontrado (Diana,2025).

Embora ele tenha tentado guardar o segredo depois de receber vários açoites de seu cruel senhor, sele acaba Ele acaba com revelar o segredo e ao chegar ao local

e começar a escavar um grande desabamento matou todos principalmente o chefe cruel (Diana,2025). Figura 14 o poder da Mae-de-Ouro.

Figura 14: Ilustração de Mae-de-Ouro e suas formas.



Fonte: portal dos mitos

2.4.4. Região Sudeste

A região do sudeste é formada por Minas Gerais, São Paulo, Rio de Janeiro e Espírito Santo, tendo como cultura o folclore fortemente influenciado por tradições indígenas, africanas, europeias e asiáticas (Araujo, 2020).

Um dos elementos da cultura do sudeste do país mais marcantes é a urbanização das cidades, o desenvolvimento da economia, o passado do cultivo de café e da expansão e das Minas. Esse desenvolvimento rápido dessa parte do país se aderiu nos seus costumes e culturas (Marques, 2020).

As Características Marcantes do Folclore Da Região Sudeste:

- As Minas encontradas em sua região tomaram forma em seu folclore (Marques, 2020).
- O mosaico de sua cultura sua propõem criando tradições e mitos únicos (Marques, 2020).

- A urbanização crescente que vem desde a sua colonização e algo que está bem estabelecido no seu imaginário popular (Marques, 2020).

A Lenda da Região Sudeste

A Lenda da Cachoeira da Amorosa

A lenda difundida no Rio de Janeiro, em especial na cidade de Macabu, a lenda começa com Ipojucan e Jandira indígenas sucurus de tribos diferentes, Ele, caçador que vivia na parte da comunidade de cima aonde o Rio Carumango e vermelho se encontram e Jandira conhecida pelo seu artesanato em palha, morava na parte de baixo, perto do grande bambuzal (Teófilo, 2021).

Eles se apaixonaram desde crianças e ficaram noivos, e nas vésperas do casamento, Ipojucan ofereceu uma grande caça ao deus Tupã criador do céu e da terra indígenas, para que o casamento fosse abençoado (Teófilo, 2021).

O deus Anhangá da morte e da inveja, com inveja do índio e sua habilidade de caçada, e para destruí-lo ele apareceu em forma de onça para mata Ipojucan, que então o desafiou (Teófilo, 2021).

A onça foi morta, anhangá indignado ressuscita a onça, que foi perseguida pelo índio até a cachoeira, onde estava Jandira, e ao ver a índia a onça resolve atacá-la para si vinga de Ipojucan, mas foi derrotado de novo (Teófilo, 2021).

Se sentindo humilhado Anhangá, si transforma em uma tromba d'água levando Jandira e Ipojucan para o fundo da água, que ao pedido dos deuses passou a chama cachoeira amorosa (Teófilo, 2021). Figura 15 imagem da cachoeira Amorosa no estado do Rio de Janeiro.

Figura 15: Imagem da Cachoeira Amorosa



Fonte Alan Siqueira em Trilhas e aventuras

2.4.5. Região Nordeste

Formado por Alagoas, Bahia, Ceará, Maranhão, Paraíba, Pernambuco, Piauí, Rio Grande do Norte e Sergipe, tendo uma cultura rica e um folclore, vasto marcado pelos povos indígenas, africanos e europeus criando um mosaico bem distinto em sua totalidade (sena, 2020).

Alguns dos elementos mais marcantes do folclore nordestino, em suma, o Sertão nordestino em contraste com as praias paradisíacas e as dunas de Areia. Outro elemento muito marcante no folclore nordestino são os famosos cordéis em contratos somente no Nordeste, contam a história dos folclores, uma por uma (Couto, 2023).

As Características Marcantes do Folclore Da Região Sudeste:

- É um folclore miscigenado entre africanos, europeus e indígenas.
- A influência das religiões de matriz africana e católica estão bem estabelecidas nessa cultura E folclore (Couto, 2023).
- O Sertão sempre em destaque no folclore, principalmente do Ceará (Couto, 2023).
- Os contos e brigas em meio ao São João marcam presença na região (Couto, 2023).
- Uma das grandes marcas da região é o folclore contado através dos Cordéis e deixando uma marca única de como contar o folclore (Couto, 2023).

A lenda da região nordeste

Lenda de Suindara a coruja Rasga Mortalha

Suindara uma jovem avantajada, de pele e cabelos brancos, filha do maior feiticeiro da região, ela trabalhava como carpinteira (mulher que trabalha chorando em velórios). Suindara começou a namorar Ricardo filho da condessa da cidade. A condessa não aceitava o relacionamento dos dois, e para acabar com o namoro deles, ela contratou pessoas para mata Suindara (Fontes, 2015).

Suindara foi sepultada e na lapide foi colocada uma coruja de mármore branco para homenageá-la. E assim que o feiticeiro descobre quem é a responsável pela morte de sua filha, ele vai na sepultura de sua filha e faz um feitiço colocando a alma de sua filha no corpo da coruja. E assim que a coruja cria vida ela sobrevoa a região durante aquela noite com seu canto que parecia seda sendo rasgada, e nos aposentos da condessa poderia ouvir o mesmo canto de pano rasgando, ao amanhecer a condessa estava morta e todas as roupas e tecidos do quarto estavam rasgados (Fontes, 2015). Figura 16 Imagem da coruja Suindara mais conhecida como Rasga Mortalha

Figura 16: Imagem da Coruja Suindara



Fonte: "Anda" ventos do nordeste

E desse dia em diante quando alguém mau está prestes a morrer ouve o rasgar de seu canto pela casa e pelas proximidades, avisando sobre a morte iminente (Fontes, 2015). Figura 17 Rasga Mortalha em meio aos seus gritos estridentes.

Figura 17: Rasga Mortalha em Meio aos Seus Gritos



Fonte: Fabiano Souza, Revista Amazonia

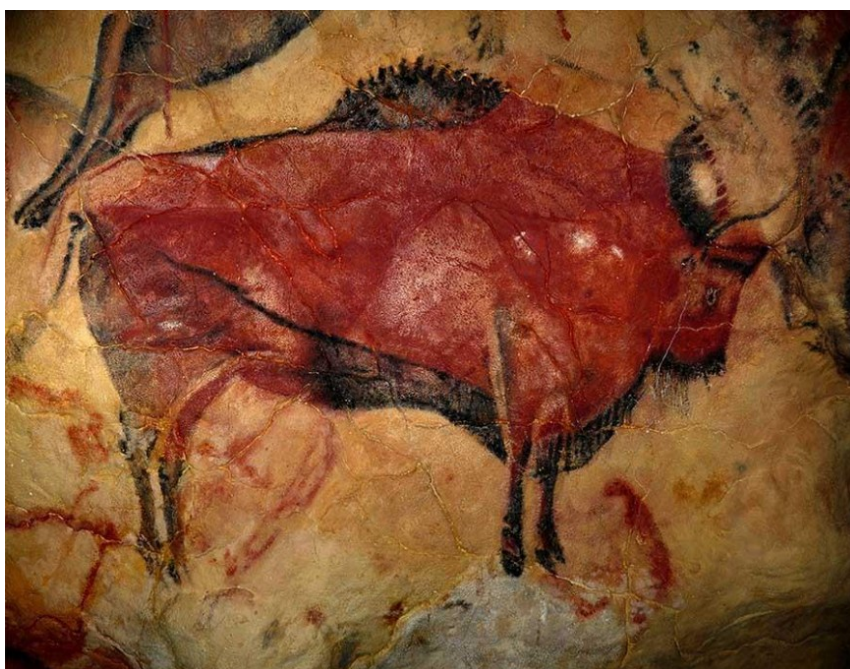
3. TUDO SOBRE HISTÓRIA EM QUADRINHOS

3.1. História em quadrinhos: A Origem

O que é História em Quadrinhos (HQ): É um tipo de artes baseada na descrição de uma história através de desenhos e textos comumente dentro de quadrinhos (Marinho, 2025).

As Histórias em Quadrinhos vêm dos primórdios da humanidade na pré-história, pois nasce com necessidade de usar gravuras para poder se comunicar. Foram encontradas várias, gravuras nas cavernas, por historiadores. Que mostravam como funcionava vida na pré-história, como mostrado na imagem 18 (Sena, 2020). A Figura 18 Bisão uma gravura pré-histórica.

Figura 18: Bisão da Caverna de Altamira, na Espanha



Fonte: Jornal USP e IPHAN (Instituto do Patrimônio Histórico Artístico Nacional)

Com o passar das eras, diversos povos utilizaram os desenhos para contar histórias, o comércio, e a religião, como por exemplo, o Egito antigo, Grécia antiga, e a mesopotâmia. E um dos principais exemplos, hieroglifos egípcios pois, além de desenhos eles também eram uma forma de escrita criada pela humanidade (sena, 2020). Figura 19 Hieroglifos egípcios de 3.000 anos.

Figura 19: Hieroglifos e Egípcios de 3.000 anos



Fonte: "DOMINGUES, Sérgio. Introdução à escrita hieroglífica do Egito. Clube de Autores: Joinville, 2022."

Mas foi no XIX que surgiu as Histórias em Quadrinhos (HQ), da forma que conhecemos hoje. Mais especificamente no ano de 1896, com o surgimento do “The Yillow Kid”, como mostrado na figura 20. Criada Por Richard Outcalt. Esta história é até em tão a considerada a primeira história em quadrinhos por parte de alguns estudiosos (Moutinho, 2024).

Figura 20: O Primeiro The Yillow Kid



Fonte: *Lambiek Comiclopedia*

E Durante a Segunda Guerra Mundial e Guerra Fria, veio os surgimentos dos heróis que combatia os vilões. Entre eles Têm o “Superman” (1936), “capitão América” (1940) e “Mulher Maravilha” (1941) (Moutinho, 2024).

3.2. História em Quadrinhos: Internacional.

Nos Estados Unidos, na primeira parte do século XX. As histórias em quadrinhos foram ganhando força por meio de publicações, nos jornais e revistas, nas décadas seguintes se destacavam em especial as histórias de super-heróis, mesclando o mundo real e o fantasioso. Com o “Superman” 1938, “Batman” 1939, “Capitão América” 1940 como na figura 21. Fazendo com que os quadrinhos uma grande forma de comunicação norte-americana. Com isso, os Estados Unidos fizeram com que as HQs fossem proibidas na Itália Fascista e na União Soviética (Abruc, 2022).

Figura 21: A primeira revista do Capitão América 1940



Fonte: Novidade Marvel Insider

Mas nem todo esse sucesso bastou para que, as histórias em quadrinhos não fossem demonizadas por Apoiadores que se baseava na teoria que eram contra aos

efeitos nocivos de imagens violenta que era retratadas nas histórias em quadrinhos, para crianças e adolescentes. E por causa disso, os quadrinhos foram banidos pelos pais que os proibiam de lerem. A maioria das histórias se tornou chata e monótona, com quase nenhuma ação com isso, ela tinha um selo que autenticava que ela era apropriada no país e filhos (Abruc, 2022).

Por causa das proibições o controle da HQ que os Estados Unidos tinham pelo mundo foi se deteriorando, pois, essas histórias não tinham mais nenhuma criatividade, mas surgiram outros quadrinhos independentes que buscavam outro tipo de público, como romance, humor, faroeste e detetives, entre outros. O código criado para as proibições da época aceitou o selo que diferenciava os perfis de leitores. Já que a maior parte dos leitores era maior de idade e a maioria era mulheres na faixa dos 20 anos (Abruc, 2022).

Já nos anos 60, teve uma grande renovação nas HQs de super-heróis, pois grandes editoras, como a DC Comics e a Marvel, surgiram com vários novos heróis para revitalizar a indústria. Mas foi na final dos anos 90 que a HQ deixou de ser malvista pela sociedade, após vários estudos culturais e desenvolvimento mundial, fez com que surgisse uma grande mudança na mentalidade (Abruc, 2022). Figura 22 capa da primeira revista dos X-men de 1963, a renovação dos quadrinhos um dos exemplares dessa época.

Figura 22: Capa da Primeira Revista dos X-men de 1963



Fonte: Omelete 25 anos

3.3. História em Quadrinhos: Brasileira.

Os quadrinhos do Brasil começaram no final do século XIX, com as Primeiras sátiras em Litogravura Para jornais e revistas. Porém, foi só no início do século de XX, mas preciso em 1905, que surgiu a “Tico-Tico” figura 23, primeira revista em quadrinhos nacional. Já em 1930, várias tirinhas personagens famosos do exterior, passaram a compor a revista brasileira (Sena, 2020).

Figura 23: A Revista Tico-Tico de 1905



Fonte: Linha do Tempo, Memória Ilustrada

Já em 1959, surgiu as primeiras tirinhas Em jornal do que hoje conhecemos como “Turma da Mônica”. Mas foi em 1960 que veio a existir a primeira história em quadrinhos colorida, “A turma do Pererê” Publicada pela editora O Cruzeiro, ela também tinha como especificação a cultura. Brasileira como Saci Pererê. Junto com

essa revistinha foi lançada a revistinha, “O Menino Maluquinho” figura 24 (Sena, 2020).

Figura 24: A Revista do Menino Maluquinho de 1994



Fonte: Carol Resende Galeria de Capas

Atualmente, a “Turma da Mônica” é a revistinha brasileira mais conhecida no mundo, já que é pouco já foi publicado em mais de 40 países (Sena, 2020).

3.4 Tipos de Histórias em Quadrinhos

3.4.1. Mangá: Histórias em quadrinhos japonesas.

O Mangá surgiu no período feudal no Japão, no século XVII, quando artistas viajavam contando lendas através de marionetes. As lendas acabaram sendo escritas e ilustradas em rolos de papel, dando assim origem aos Mangás (Caetano, 2025).

O primeiro mangá no estilo atual foi Hokusai Mangá, escrito no final do século XIX, com 15 volumes. As histórias em quadrinhos passaram a ser aplicadas. Na década de 20 e teve sua fama reconhecida na década de 40. Mas por causa da Segunda Guerra Mundial eles pararam de serem publicadas, e só voltaram depois do final da segunda guerra. E se tiver sua estreia no Brasil em 1988 (Caetano, 2025).

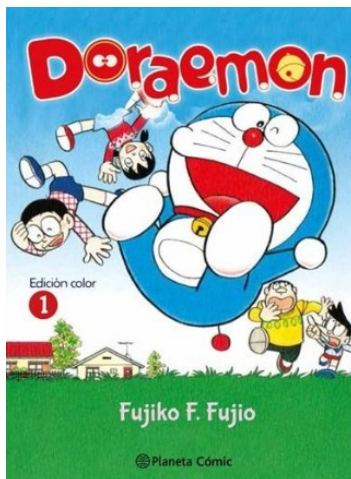
O mangá tem um traço distinto e marcante, como olhos grandes e expressivos, expressões exageradas, vários estilos de linhas entre outros. Eles também são em

preto e branco e lidos da direita para a esquerda. E uma grande diferença das histórias em quadrinhos acidentais, em que cada revista é marcada como um capítulo de uma história maior e aprofundada (Caetano, 2025).

3.4.1.1. Mangá e seus estilos:

Kodomo: É feito para um público infantil, com histórias leves e lições moral (Caetano, 2025). Figura 25 capa de doraemon como exemplo de mangá kodomo.

Figura 25 : Capa do Mangá de doraemon



Fonte: Departamento de Pesquisa e Cultura ABRA

Shonen: Histórias de ação, aventura e esporte mais populares no ocidente (Caetano, 2025) Figura 26 capa do mangá Demon Slayer: Kimetsu No Yaiba Primeira edição, exemplo de mangá Shonen.

Figura 26: Capa de Demon Slayer: Kimetsu No Yaiba



Fonte: Carnificina, Galeria de Capas

Shoujo: Histórias de romance com traços mais leves. E delicados, mas pode conter ação e aventura (Caetano, 2025). Figura 27 capa do mangá Horimya, um romance para o exemplo de Shoujo.

Figura 27: Capa do Mangá Horimya



Fonte: Luan Santos Maiores e Melhores

Yaoi, Yure: São uma variação do shoujo mais voltado para relações homoafetivas (Caetano, 2025). Figura 28 capa do mangá Abarenbo Honey 2018, como exemplo de yaoi.

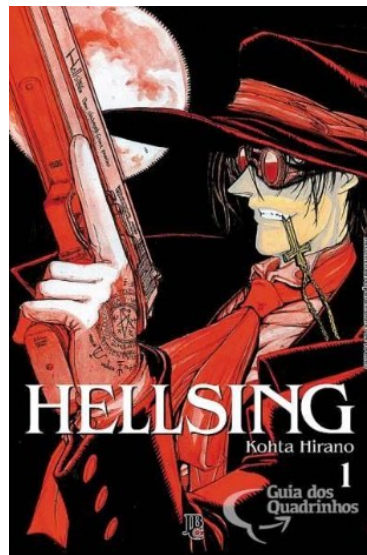
Figura 28: Capa de Abarenbo Honey 2018



Fonte: Pachi Autora

Seinen: Feito para o público adulto maduro, com temas e história mais aprofundados (Caetano, 2025). Figura 29, capa do primeiro Mangá da segunda edição de Hellsing como exemplo de seinen.

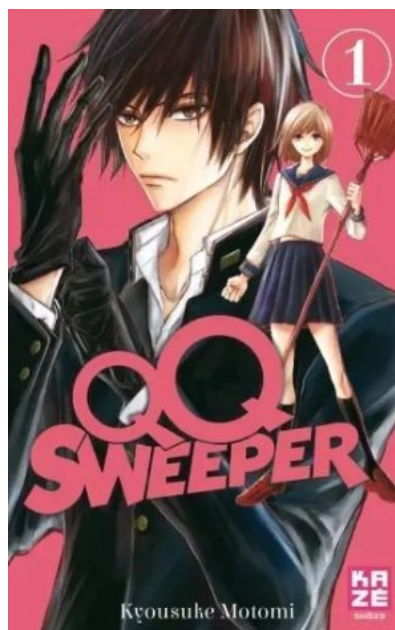
Figura 29: Capa do Primeiro Mangá da segunda edição de Hellsing



Fonte: Victor Campos Galeria de capas

Josei: Também são histórias mais voltadas para o público adulto, mas são mais focadas no cotidiano e no romance (Caetano, 2025). Figura 30 capa do mangá QQ Sweeper para o exemplo de Josei.

Figura 30: Capa do Mangá QQ Sweeper



Fonte: Kyouzuke Motomi Shogakukan

3.4.2. Tirinhas: Histórias em Quadrinhos curtos

Tirinhas são fragmentos ou segmentos de histórias em quadrinhos, curtos com 3 ou 4 quadrados, que tem como objetivo de deixar algo subentendido durante a história, podendo ser de gêneros de ação, drama, romance, comédia, entre outros. É publicado geralmente em jornais, revistas, diárias, mas também é muito usado nos livros é escolares do em geral (Homes,2025). Figura 31 tirinha do Angeli como exemplo de tirinha.

Figura 31: Tirinha Do Angeli do Wood & Stock



Fonte: Depósito de Tirinhas

3.4.3. Cartum ou Cartoom: Um quadro uma sátira.

Cartum é um gênero de ilustração, animada ou não, que se caracteriza pela crítica, sátiras, momentos e circunstâncias sociais por meio de humor. Atualmente é vistas em jornais, Revistas e internet (Oliveira, 2019).

O Cartum foi criado para expor um debate, colocando um ponto de vista com apenas um desenho, com ou sem legenda. Os cartuns têm como características mais marcantes a sátiras, humor, ironia, cômico e Imagens atemporais (Oliveira, 2019). Figura 32 um cartum de Ivan Cabral como exemplo.

Figura 32: Cartum Pedra no Rins



Fonte: Pedra nos rins, cartum de Ivan Cabral.

3.4.4. Charge: Sátiras das atualidades

A charge satiriza atualidade com traços exagerados de caracteres de alguém ou algo deixando os burlescos. Este gênero é confundido com Cartoon, mas ao contrário a charge trata-se de criticar ao estado atual do mundo. Já o cartum trata-se de algo do dia a dia da sociedade (Oliveira, 2019).

As charges surgiram no início do século XIX para protestar contra o governo da época. E, apesar de serem odiados pelo governo, eram prestigiados pela população e por isso se manteve o sucesso que é até hoje (Oliveira, 2019). Figura 33 charge sobre poluição para exemplo.

Figura 33: Charge dos Peixes sobre a poluição



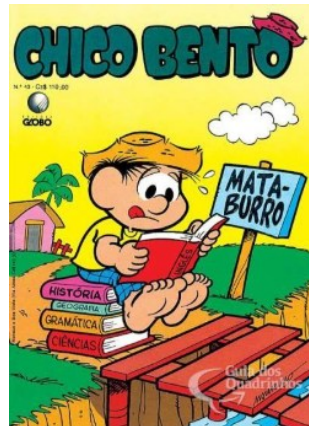
Fonte: mcartuns.wordpress.com

3.4.5. Gibis: Histórias em quadrinhos infanto-brasileira

O que começou com um nome racista para uma revista de Histórias em Quadrinho, virou a definição para revista em quadrinhos infanto-juvenis. Atualmente os gibis representam as HQs brasileiras para o público infantil usando do estilo Cartoon

para isso (Veiga, 2024). Figura 34 gibi do Chico Bento 43 de 1988 como exemplo de gibis.

Figura 34: Gibi do Chico Bento 43 de 1988



Fonte: Maniadegibi Galeria de Capas

3.4.6. Comics: As Histórias em Quadrinhos dos Super-herói

As comics são atualmente conhecidas no mundo como as HQs de Super-heróis estadunidenses, que si destaca pelas histórias elaboradas e focadas na ação, Apesar de hoje em dia as comics serem conhecidas assim ela começou com quadrinhos humorísticos nos Estados Unidos por isso o nome comics que vem da palavra cômico (Martins, 2012). Figura 35 capa de Homem-Aranha e Wolverine número 1 de 1990 como exemplo de comics.

Figura 35: Capa de Homem-Aranha e Wolverine número 1 de 1990



Fonte: Nerdbully

3.4.7. Graphic Novel: Romances Gráficos

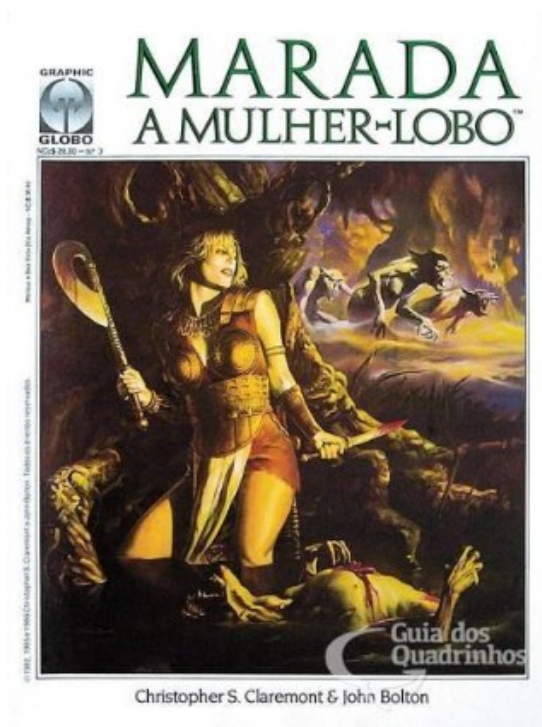
As Graphics novels que conhecemos hoje só foi totalmente desenvolvida nas décadas de 60 e 70, quando passaram a ser uma evolução artística e sofisticadas das técnicas usadas nas HQs convencionais. As graphics novels tendem a ter uma narrativa mais aprofundada e erudita, fazendo com que seja uma forma literária mais séria, abrangendo uma grande variedade de gêneros, tanto da ficção quanto da não ficção (Frágil, 2024).

Um formato, não um gênero as graphic novels apesar de si parecerem com os quadrinhos por terem a arte da contação sequencial, as graphics novels além de serem histórias mais completas e independentes e em arcos fechados (Frágil, 2024).

Como a Graphic novel é um formato e por isso existem várias categorias, as mais famosas são os mangás, histórias de super-heróis, narrativas pessoais (“perzines”) e não ficção (Frágil, 2024).

Em definição simples a Graphic novel é um livro ilustrado com texto em formato de quadrinhos. Suas principais características são as imagens estilizadas, uso intenso de balões de fala, e quadro de narração, efeito sonoro, o comprimento de um livro de capa de romance, com encadernamento de livro, obras completas e independentes (Frágil, 2024). Figura 36 capa de Marada a Mulher-lobo de 1989 como exemplo de Graphic novel.

Figura 36: Capa de Marada a Mulher-Lobo de 1989



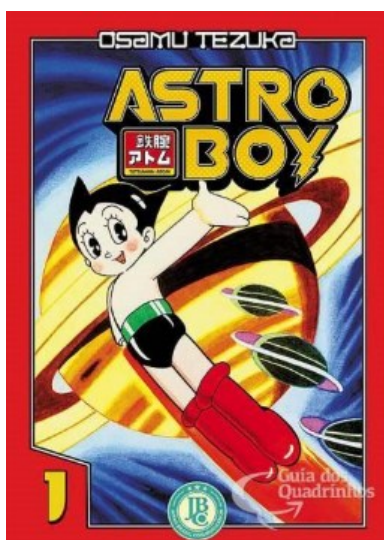
Fonte: Edson Diogo Galeria de Capas

3.5. Escritores Famosos

3.5.1. Manga: quadrinhos japoneses

- **Osamu Tezuka** (03.11.1928 - 09.02.1989) Japão - Mangaká e Quadrinista, conhecido como “Pai do Mangá”. Obras mais conhecidas: “Astro Boy” figura 37, “Kimba o leão branco”, “Dororo”(Katayama et al ;2025).

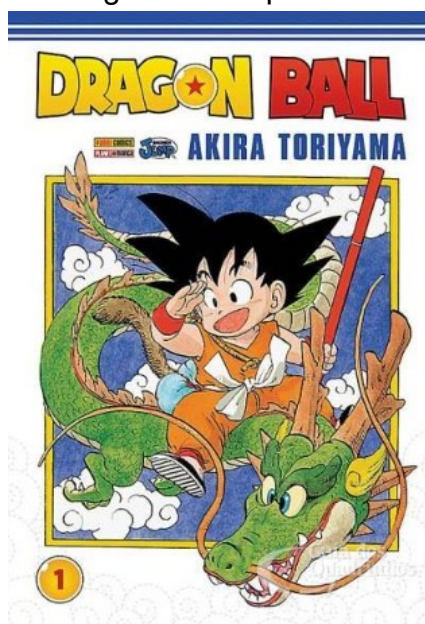
Figura 37: Capa da primeira edição de Astro Boy



Fonte: Carnificina, Galerias de Capas

- **Akira Toriyama** (05.04.1928 - 1.3.2024) Japão - mangaká e criador. Obras conhecidas: “Dragon Ball” figura 38 e “Dr. Slump”(Brothers et al;2025)

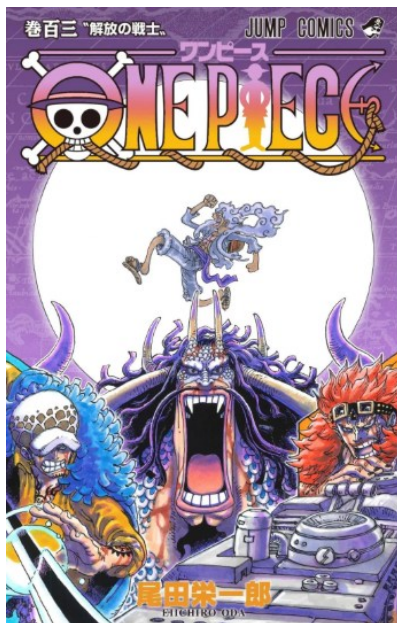
Figura 38: Capa de Dragon Ball Capítulo Um Buma e Son Goku



Fonte: Fabio Marchi Galeria de capas

- **Eiichiro Oda** (01.01.1955 - presente) Japão - Mangaká. Obra mais conhecida: “One Piece” figura 39 (Orich et al; 2025).

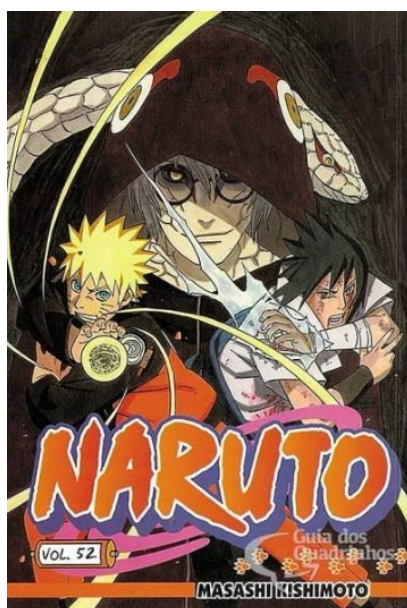
Figura 39: Capa do Volume de 103 do manga de One piece



Fonte: Octávio Ferreiraz One Piece

- **Massashi Kishimoto** (08.11.1974 - presente) Japão - Mangaká e criador. Obras mais conhecidas: “Naruto” figura 40 e “Karakuri”(Kido et al; 2025).

Figura 40: Capa de Naruto volume 52 de 2011



Fonte: Cinthiassj Galeria de Capa

- **Tite Kubo** (06.06.1977 - presente) Japão - Mangaká. Obra mais conhecida: “Bleach” figura 41, “Zonbiepowder”(Kido et al; 2025).

Figura 41: Capa de Bleach Número oito De 2008



Fonte: Leandro Andrade Galeria de Capas

3.5.2. Gibis: quadrinhos brasileiros

- **Mauricio de Sousa** (27.10.1935 - presente) Brasil - Quadrinista e empresário. Obra mais conhecidas: “Turma da Monica” figura 42 (Souza et al: 2025).

Figura 42: Capa da Primeira edição da Turma da Monica 1970



Fonte: Galileu

- **Ziraldo Alves** (24.10.1932 - 06.04.2024) Brasil - Quadrinista, desenhista e escritor. Obras mais conhecidas: “O Menino Maluquinho” e “Turma do Pererê” figura 43 (Fonseca et al;2025).

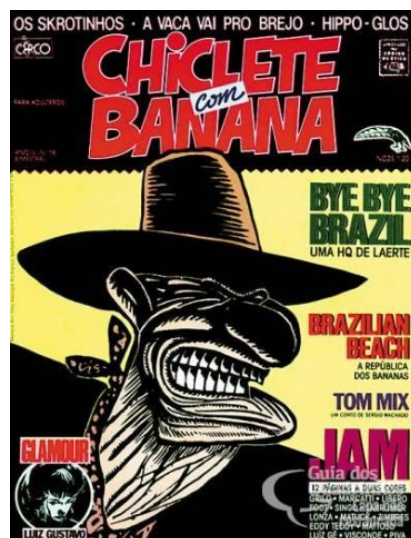
Figura 43: Primeira Edição da Turma do Pererê de 1972



Fonte: Maniadegibi Galeria de capas

- **Angeli** (31.08.1956 - presente) Brasil - Quadrinista Obras mais conhecidas: “revista Chiclete Com Banana” figura 44 e “Skrotinhos”(Santos et al; 2025).

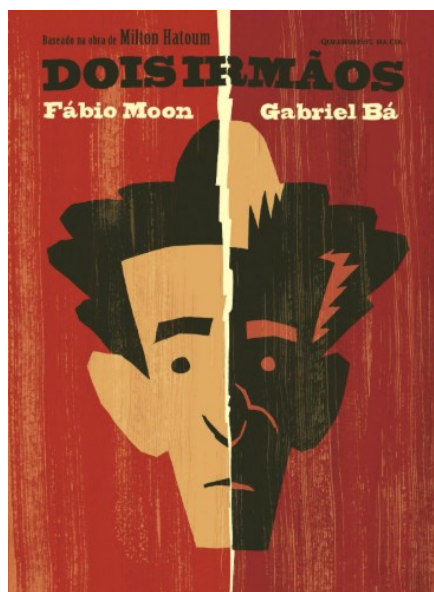
Figura 44: Capa da Revista Chiclete Com Banana Número 18 de 1989



Fonte: Ricardo Marques Lanes Galeria de Capas

- **Fábio Moon** (05.06.1976 - presente) e **Gabriel Bá** (05.06.1976 - presente) Brasil-quadrinistas. Obras mais conhecidas: “dois irmãos” figura 45 (Awards et al; 2025). Figura

Figura 45: Capa da Primeira Edição das Dois Irmãos

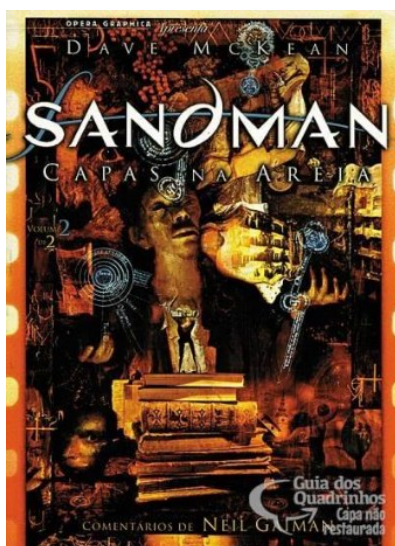


Fonte: Bruno Capelas IGN

3.5.3. Comics

- **Neil Gaiman** (10.11.1960 - presente) Inglaterra – Escritor. Obras mais conhecidas: “Sandman” figura 46 (Hoad et al; 2025).

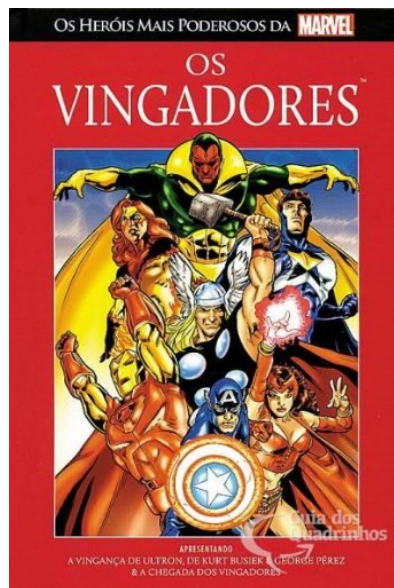
Figura 46: Capa de Sandman Capas Na Areia Número 2



Fonte: Rafael Porolein Galeria de Capas.

- **Stan Lee** (28.12.1922 - 12.11.2018) Estados Unidos – Escritor e quadrinista. Obras mais conhecidas: “Homem – Aranha”, “X-men” e “Vingadores” figura 47 (kupperbeg et al; 2025).

Figura 47: Capa Os Vingadores Os Heróis mais Poderosos da Mavel



Fonte: Dolg_alex Galerias de Capas.

- **Jack Kirby** (28.08.1917 - 06.02.1994) Estados Unidos – desenhistas. Obras conhecidas: “Hulk”, “Thor”, “Homem de Ferro” figura 48 (Codespoti, et al; 2025)

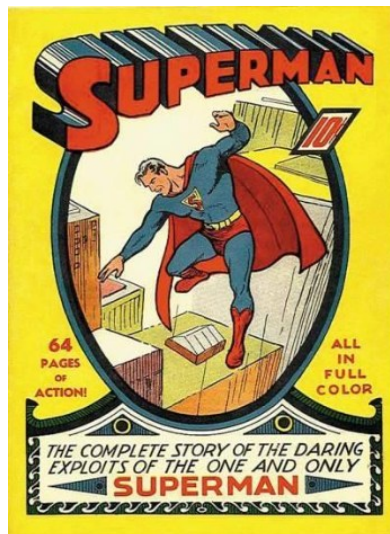
Figura 48: Capa do Homem De Ferro o Iron Man de 1968



Fonte: Carnificina Galería de Capas.

- **Jerry Siegel** (17.10.1914 - 28.01.1996) **Joe Shuster** (10.07.1914 - 30.07.1992) Estados Unidos – Desenhistas e Cocriadores. Obras mais conhecidas: “Superman” figura 49 (Jones et al; 2025). Figura 49 capa número um de Superman de 1939.

Figura 49: Capa Número Um de Superman de 1939

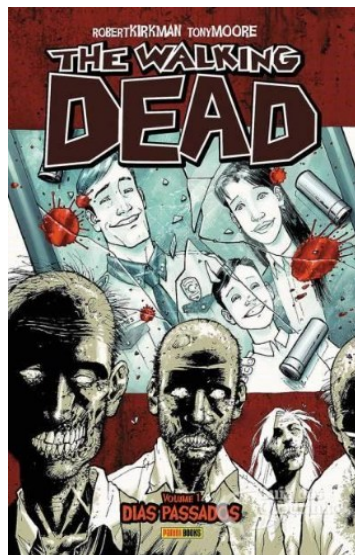


Fonte: Carnificina Galeria de Capas.

3.5.4. Graphic Novel

- **Robert Kirkman** (30.11.1978 - presente) "Estados Unidos – Escritor e quadrinista. Obras mais conhecidas: “the walking Dead” figura50 e “Invencíveis” (Asked et al; 2025).

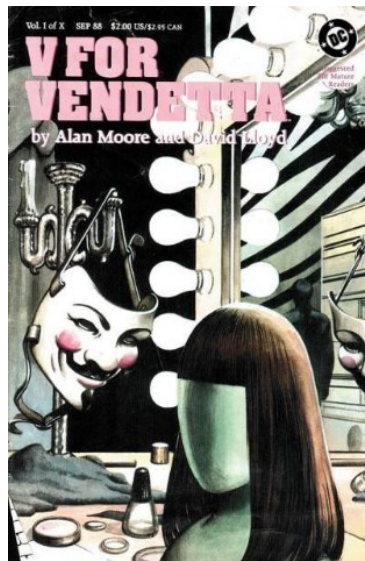
Figura 50: Capa da Primeira Edição de The Walking Dead



Fonte: Carnificina, Galeria de Capas

- **Alan Moore** (18.11.1953 - presentes) Reino Unido – Escritor e quadrinistas. Obras mais conhecidas: “V de Vingança” figura 51, “Batmam: The Kiling joke” e “Do inferno” (khoury et al; 2025).

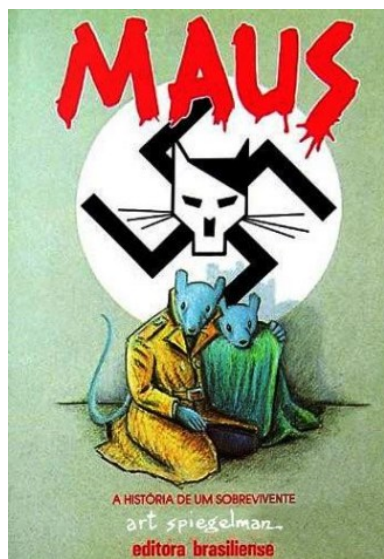
Figura 51: Capa de V de Vingança Primeira Edição de 1988



Fonte: Paulo Heimoski Galeria de Capas

- **Art Spiegelman** (15.2.1948 - presente) Suécia - Ilustrador e quadrinista. Obras mais conhecidas: “Maus” figura 52 (McCLOUD, 2024).

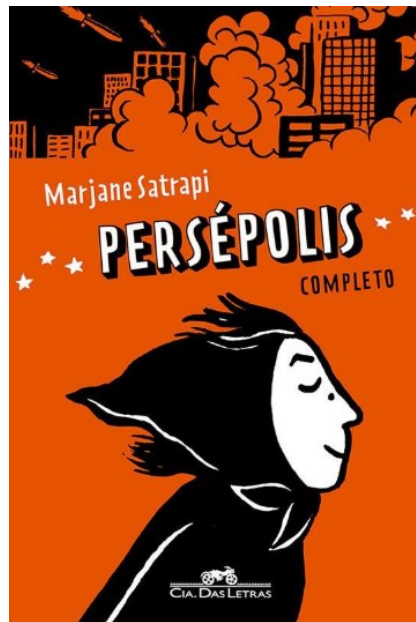
Figura 52: Capa de Maus Edição Brasileira.



Fonte: Marcelo Naranjo, Universo HQ

- **Marjane Satrapi** (22.12.1969 - presente) Irã - Romancista – Obras mais conhecidas: “Persépolis” figura 53 (Bulcher et al; 2025).

Figura 53: Capa De Persépolis Edição de 2007



Fonte: Ricardo Malta Barbeira, Universo HQ

4. TRANSTORNO DE DÉFICIT DE ATENÇÃO HIPERATIVIDADE

4.1. O Que é TDAH

A Sigla TDAH significa Transtorno de Déficit Atenção Hiperatividade, e um transtorno de ordem neurobiológica. Geralmente aparece nos primeiros anos de vida da pessoa e se prolonga pelo resto da vida dela. O TDAH figura 54 também e chamado de Distúrbio do Déficit de Atenção ou DDA (Unimed Campinas, 2025).

Figura 54: imagem da sigla do TDAH



Fonte: CAPES Intranet

A Organização Mundial de Saúde (OMS), reconhece o TDAH, apontando os cuidados especiais e tratamentos para pessoas com esse diagnóstico, por exemplo terapias ocupacional e comportamental, suporte educacional e medicamentos (Unimed Campinas, 2025).

E um transtorno que traz consequências serias se não tratado, atrapalha as relações pessoais do indivíduo, no desempenho acadêmico e socialização entre outros aspectos do cotidiano. Alguns exemplos e a desatenção, erros e descuido ou impaciência, entre outros (Unimed Campinas, 2025).

4.2. A História Sobre o TDAH

A referência em muitos livros que demonstra indivíduos com sérios problemas de hiperatividade, falta de atenção pouco controle de impulsos como em Shakespeare, que fala sobre essa doença em **Rei Henrique VIII** figura 55. E Conta sobre uma criança hiperativa no poema alemão, **Fidgety Phil**. No livro **Os Princípios da Psicologia** de 1890 de William James descreveu uma diferença no caráter que chamou de “vontade explosiva” que se parece com o que hoje é chamado de TDAH. Mas o primeiro artigo médico sobre os distúrbios de atenção assim como o TDAH foi um pequeno artigo em 1775 por Weikard (Dr. Maia, 2025).

Figura 55: capa do livro A Famosa História de Rei Henrique VIII



Fonte: Francisco Guimarães, Skoob

Já em 1798 Crishton escreveu uma descrição mais detalhada sobre esse distúrbio que era a baixa capacidade de focar a atenção. Mas só foi só em 1902 com as palestras do médico Frederic Still para Royal Academy of Physicians, que ele relatou 20 crianças em sua clínica tendo um déficit do que ele chamou de “inibição volitiva” que gerava segundo ele “um defeito no controle moral” sobre se próprio

comportamento. Eram descritas como agressivas, apaixonadas, fora da lei, desatentas, hiperativas e impulsivas, muitas dessas crianças hoje seria diagnosticada com TDAH, mas também o Transtorno Opositor Desafiador (TOD). Ele descreveu brilhantemente, muita das características associadas ao TDAH, são elas (Dr. Maia, 2025):

- Mais representação do sexo masculino com proporção de 3 meninos para 1 menina (Dr. Maia, 2025);
- Alta apreço com a conduta antissocial e depressão (Dr. Maia, 2025);
- Grande inclusão ao alcoolismo, conduta criminosa (Dr. Maia, 2025);
- Predição familiar ao distúrbio, provavelmente hereditária (Dr. Maia, 2025);
- E pode surgir derivado de lesão no sistema nevoso (Dr. Maia, 2025);

Em 1917 e 1918 na América do Norte com a grande epidemia de encefalite houve um grande interesse pelo estudo por essas crianças pois as crianças que sobreviviam a essas infecções tinham os problemas comportamentais semelhantes ao TDAH. Esse e outros casos deram origem ao conceito de “síndrome da criança com lesão cerebral” que mais tarde evoluiu para “disfunção cerebral Mínima”, pois não tinha evidência de lesão cerebral óbvia na maioria dos casos (Dr. Maia, 2025).

Embora esse termo perdurasse até os anos 90 em alguns países, seu uso já entrou em declínio na década de 60. Com os estudos mais voltados para hiperatividade e o baixo controle de impulso a nomenclatura passou a ser “transtorno hipercinético” ou “síndrome da criança hiperativa”. E essa nomenclatura só veio a mudar com a segunda edição do Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtorno Mentais, onde passou a ser chamado de “Reação hipercinética da infância” (Dr. Maia, 2025).

Em 1970 a pesquisa enfatizou os problemas de atenção, e a hiperatividade com a teoria que os portadores do transtorno tinham três déficits principais, sendo eles (Dr. Maia, 2025):

- Investimento, manutenção e organização da atenção e do esforço (Dr. Maia, 2025);
- A capacidade de inibir o comportamento impulsivo (Dr. Maia, 2025);
- A capacidade de medir os níveis de excitação para atender as demandas situacionais;

Os inúmeros estudos sobre falta de atenção e impulsividade levaram a renomear o transtorno como “Transtorno de Déficit de Atenção (TDA)” figura 56 em 1980. E em 1987 para demonstrar a importância da diferença esse transtorno dos outros ele foi renomeado de Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade. Em 1994 foram criadas duas listas correlativas dos sintomas do TDAH motivadas pelas dimensões dos

comportamentos encontrados em pessoas com TDAH, uma lista para desatenção e a outra para o comportamento hiperativo-impulsivo (Dr. Maia, 2025).

Figura 56: Imagem da Sigla TDA e TDAH



Fontes: Maria Eduarda Morato uniaeso

Atualmente o TDAH é reconhecido como o único transtorno, que varia em gravidade em suas duas dimensões de sintomas altamente relacionados, em vez de ser composto por grupos distintos de um transtorno, agora especificam qual conjunto de sintomas é mais predominante, qualificando e diagnosticando o indivíduo com uma “apresentação” que varia com os sintomas (Dr. Maia, 2025).

4.3. Tipos de TDAH

4.3.1. Hiperativos/impulsivo

Pessoas com o TDAH hiperativo/impulsivo tem a necessidade de se movimentar constantemente, são inquietos tem dificuldade em ficar sentados. Costuma falar muito, interrompem as outras pessoas e termina suas frases antes que eles consigam raciocinar, seu diagnóstico é feito quando a pessoa tem pelo menos 6 dos sintomas a seguir (Brides, 2019):

1. Inquietação (Brides, 2019);
2. Não consegue ficar sentado (Brides, 2019);
3. Si movimentar excessivamente principalmente em momentos inadequados (Brides, 2019);
4. Incapaz de fazer silêncio principalmente na Hora de lazer (Brides, 2019);
5. Incapaz de ficar parado por um longo de tempo sem sentir desconforto (exemplo: em restaurantes e reuniões) (Brides, 2019);
6. Fala excessiva (fala sem parar) (Brides, 2019);]

7. Responde antes que a pessoa complete a pergunta e complete a falas das pessoas antes delas (Brides, 2019);
8. Tem dificuldade de espera sua vez como em conversas ou filas de qualquer tipo (Brides, 2019);
9. Si intromete ou interrompe em conversas, ou atividade e até jogos de outas pessoas sem pedir permissão (Brides, 2019);

4.3.2. Tipo desatento

Pessoas com TDAH tipo desatento vivem cometendo erros por descuido, porque tem dificuldade em manter a atenção, em seguir instruções e organizar atividades. E podem ter uma memória fraca, tem facilidade em si distrair com estímulos externos e vivem perdendo as coisas, seu diagnóstico é feito quando a pessoa tem pelo menos 6 dos sintomas a seguir (Brides, 2019):

1. Não tem atenção aos detalhes ou comete erros por descuido durante trabalhos ou tarefas do dia, dia (Brides, 2019);
2. Dificuldade em si manter focado em tarefas ou atividades longas e lúdicas como uma reunião, palestra ou principalmente em leituras demoradas (Brides, 2019);
3. Não ouve quando falam com ele diretamente, estando mentalmente em outro lugar, mesmo sem distrações (Brides, 2019);
4. Tem dificuldade em seguir as instruções dadas e não tem foco para termina as tarefas, começa bem animado, mas perdem o foco e as deixa inacabadas (Brides, 2019);
5. Dificuldades em organizar, gerencia, manter os pertences em ordem, e trabalha o tempo nas tarefas e atividades (Brides, 2019);
6. Evita, e não gosta em mexer com tarefas que exigem esforço mental contínuo (Brides, 2019);
7. Vivem perdendo as coisas como matérias, lápis, livros entre outros (Brides, 2019);
8. Se distrai facilmente por qualquer estímulo como pensamentos e sensações (Brides, 2019);
9. Esquece de fazer as atividades do dia a dia como tecido, ligações, mensagens contas entre outros (Brides, 2019);

4.3.3. Tipo misto/combinado.

Pessoas com o TDAH tipo misto e combinado tem o diagnostico quando a pessoa apresenta a diretrizes dos dois TDAH, ou seja, ele deve apresentar 6 a 9 sintomas de cada um dos TDAH listados acima (Brides, 2019).

E muito importante conhecer as diferenças dos tipos de TDAH para poder identificá-los e só pode ser feito por um médico especializado (Brides, 2019). Figura 57 os três tipos de TDAH

Figura 57: Os Três tipos de TDAH



Fonte: Vanessa Sardinha dos Santos Mundo Educação

4.4. TDAH e HQs

O Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH) ou Distúrbio de Déficit de Atenção (DDA) elaborado acima, atrapalham muito na vida, trabalho e tarefas simples do dia-dia das pessoas com esse transtorno e a comorbidades principalmente atrapalhando o estudo das línguas como a Dislexia, ou a disgrafia, transtornos esses que acarretam vários problemas muitos deles relacionados com a habilidades de aprendizagens como dificuldade de leitura, vocabulário, na interpretação das ideias, incapacidade de se expressar por meio da fala, vocabulário reduzido, falta de atenção ao si escutar entre outros (Oliveira; Duarte, 2017).

E Sabendo que a língua falada e a língua escrita, são as formas mais usadas para si expressar para os outros, e a pessoa com TDAH sempre terá dificuldade em uma ou em ambas dessas expressões. A língua portuguesa e a língua falada aqui no Brasil e tem origem latina e tem como função a de si comunicar. Pois o importante e o diálogo entre pessoas, pois é atreves da língua que se expressa e se posiciona, pois, a língua e vida e movimento, sempre em constante transformação (Oliveira; Duarte, 2017).

E por isso as Histórias em Quadrinhos (HQ) que unem as duas linguagens, a verbal e a visual, servindo de apoio uma para outra são consideradas prestigiadas

quando se trata de aprendizagem e principalmente aprendizagem de pessoas com TDAH. Pois as pessoas respondem de maneira positiva aos recursos visuais e isso torna a leitura bem mais atrativa e dinâmica, fazendo com que absorva o conteúdo e desperte a criatividade (Oliveira; Duarte, 2017).

As imagens sozinhas têm como prioridade comunicar de uma forma mais prazerosa e os estímulos e principalmente as coloridas que estimular a curiosidade, prendendo a atenção e estimulando a imaginação de um jeito que o livro não faz. Esses fatos são extremamente importantes para o desenvolvimento cognitivo para pessoas com TDAH que encontra nesse recurso cognitivo ferramentas para a concentrações. Outra vantagem e a linguagem verbal pois aliadas as imagens complementam prendendo o leitor e construindo o sentido, pois, a linguagem verbal traz um vocabulário claro, uma linguagem simplificada, favorecendo a compreensão (Oliveira; Duarte, 2017).

A partir do final do século XX, As HQs passaram a ser de grande importância no ensino e aprendizagem brasileira, como nos livros didáticos. E desenvolvendo as habilidades de leitura e oral, ajudando tanto as pessoas sem e com TDAH a entender as mateias (Oliveira; Duarte, 2017). Figura 58 tirinhas.

Figura 58: Tirinha de um Livro Didático Linear



Fonte: Galileu, Sistema CFB

5. DIRETRIZES DE ATRIBUTOS NECESSARIOS PARA UMA HQ QUE FACILITEA A LEITURA PARA PESSOAS COM TDAH

Neste tópico serão elencados pontos identificados pela literatura especializada, que podem funcionar como diretrizes, que facilitam a compreensão de uma história em quadrinhos para pessoas com TDAH. (Oliveira; Duarte 2017 e Brides, 2019).

1. Ilustrações coloridas. (Pois isso atixa a curiosidade, ajuda na identificação de tudo o que está acontecendo nas HQs, ajuda a manter o foco e a atenção.)
2. Ilustrações o menos rebuscadas possível, não pode ser muito escura, e com informações jogadas de qualquer jeito. (A cena tem que ser fácil de

compreender, sem rasuras em excesso para que a pessoa não perca o foco na cena.)

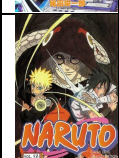
3. Tem que ser uma narrativa envolvente, sem lacunas na história mantendo a coerência. (o enredo pode se complexo só garanta que ele tenha coerência do começo ao fim, pois si em alguma parte da história ela começa a ficar sem sentido, entediante e sem saída pode ter certeza de que a pessoa com TDAH pode e vai parar no meio e não vai volta.)
4. Um contexto claro, que preda e mantenha o foco. (Contextualize bem a ambientação em que está se passando a história, o contexto histórico se tiver e como funciona o mundo da história em questão de informações para que a pessoa submerge na história e faça parte dela, si não quer mostrar o mundo no começo mostre o protagonista o porquê devemos gostar dele ou odiá-lo, você só tem que garantir para o leitor com TDAH que que o mundo da sua história vai ser legal já no começo.)
5. Capítulos menores (para mater uma linha de raciocínio coerente, pessoas com TDAH não leem por folha leem por capítulo, si os capítulos forem muito grandes ou desconexos eles não leem, ou desistem ali mesmo ou pula aquela parte. Garanta que os capítulos serão pequenos ou de rápida legalidade. Você tem que entender que pessoas com TDAH tem uma noção do tempo bagunçada, o capítulo que uma pessoa neuro típica olha e fala vai levar uma Hora, a com TDAH olha e fala vai levar cinco horas eu não vou ler. Por isso e bom colocar vários capítulos menores em uma história grande, do que colocar poucos capítulos grandes em uma história pequena. Assim você vai alimentando o cerebro do TDAH com dopamina para cada vez que ele termina um parágrafo o prendendo o foco dele até o final da História.)
6. Tipografia de alta legibilidade. (Deem preferência serifada mais limpa, pois uma serifada garante que o TDAH não perde o fio da meada. Também é bom que as letras não serem muito rasuradas, para ter uma boa leitura em geral, letras sem serifas impedem que o leitor mantenha uma leitura fluida e acabem relendo o mesmo lugar várias vezes.)
7. Nomes próprios de fácil pronúncia e legibilidade ou marcantes. (Nomes muito difíceis de lê ou pronúncia, são muito difíceis de guarda na memória, assim fazendo com quer o leitor com TDAH si perca na história todas as vezes que esse nome aparece falado ou citado. O mais importante na HQ e manter o foco do leitor do começo ao fim.)

8. As ilustrações têm que ser mais expressivas. (Pois ela não é um recuso secundário da história e é tão o mais importante para a história que o texto em si para que a pessoa compreenda o que se passa na história, então garanta que todas as imagens façam sentido entre si e com a história.)
 9. Notas de explicação para coisas pouco conhecidas ou que não é de conhecimento comum. (as notas não são para explicar o que está acontecendo na história em si, mas para palavras complicadas, momentos Históricos ou figuras históricas, moeda da época, entre outros, pois fazendo isso a pessoa não precisa para e ir procurar ou ficar com isso na cabeça e acaba perdendo o foco.)
 10. Tendo também narrações para ajudar o leitor a entender melhor a história, sem achar que está se perdendo no meio da história. (Não precisa narrar toda a história e nem deve, mas é bom ter narrações estratégicas para situar o leitor em momentos-chaves sem que ele precise voltar à história ou fique perdido nos acontecimentos, mantendo a continuidade sem interferência, como quando aparece uma pessoa que apareceu só no começo, e agora é importante para a história, ou quando tem passagem de tempo, ou uma recapitulação simples para si situar, ou quando tem que mostrar o passado de um personagem, entre outros, esse é um artifício que ajuda a e muito a história a si manter coesa e a manter o foco.
- (Oliveira; Duarte 2017 e Brides, 2019).

Após elencar esses pontos foi realizado um comparativo com as HQs mais famosas e quais pontos eles convergem com essas diretrizes, como pode ser visto na Tabela 01. Foi também atribuído uma pontuação conforme as diretrizes, valendo um ponto para cada uma delas, e 0 sendo a menor nota considerada difícil de ler para pessoas com TDAH e 10 mais fáceis.

Tabela 01 – tabela de HQs segundo as Diretrizes

Diretrizes	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	total
	Não Funciona	Não Funciona	Funciona 1	Não Funciona	Funciona 1	Não Funciona	Não Funciona	Não Funciona	Não Funciona	Funciona 1	3

	Não Funci ona	Funci ona 1	Funci ona 1	Não Funci ona	Funci ona 1	Funci ona 1	Funci ona 1	Funci ona 1	Não Funci ona	Funci ona 1	7
	Não Funci ona	Não Funci ona	Funci ona 1	Funci ona 1	Não Funci ona	Funci ona 1	Funci ona 1	Funci ona 1	Não Funci ona	Funci ona 1	6
	Funci ona 1 (E.E)	Funci ona 1	Funci ona 1	Não Funci ona	Não Funci ona	Funci ona 1	Funci ona 1	Funci ona 1	Não Funci ona	Não Funci ona	6
	Não Funci ona	Não Funci ona	Funci ona 1	Não Funci ona	Não Funci ona	Não Funci ona	Não Funci ona	Não Funci ona	Não Funci ona	Não Funci ona	1
	Funci ona 1	Funci ona 1	Funci ona 1	Não Funci ona	Funci ona 1	Não Funci ona	Funci ona 1	Funci ona 1	Funci ona 1	Funci ona 1	8
	Funci ona 1	Não Funci ona	Não Funci ona	Funci ona 1	Funci ona 1	Não Funci ona	Funci ona 1	Não Funci ona	Funci ona 1	Funci ona 1	6
	Não Funci ona	Não Funci ona	Não Funci ona	Não Funci ona	Funci ona 1	Não Funci ona	Funci ona 1	Não Funci ona	Funci ona 1	Funci ona 1	4
	Não Funci ona	Não Funci ona	Funci ona 1	Funci ona 1	Não Funci ona	Não Funci ona	Não Funci ona	Não Funci ona	Não Funci ona	Funci ona 1	3
	Funci ona 1	Não Funci ona	Funci ona 1	Não Funci ona	Funci ona 1	Não Funci ona	Não Funci ona	Não Funci ona	Não Funci ona	Funci ona 1	4
	Funci ona 1	Não Funci ona	Funci ona 1	Não Funci ona	Funci ona 1	Não Funci ona	Não Funci ona	Não Funci ona	Não Funci ona	Funci ona 1	4
	Funci ona 1	Não Não Funci ona	Funci ona 1	Não Funci ona	Funci ona 1	Não Funci ona	Não Funci ona	Não Funci ona	Não Funci ona	Funci ona 1	4

	Funci ona 1	Não Funci ona	Funci ona 1	Não Funci ona	Não Funci ona	Não Funci ona	Não Funci ona	Não Funci ona	Não Funci ona	Funci ona 1	3
	Não Funci ona	Funci ona 1	Funci ona 1	Funci ona 1	Funci ona 1	Funci ona 1	Não Funci ona	Funci ona 1	Não Funci ona	Não Funci ona	6
	Funci ona 1	Não Funci ona	Funci ona 1	Funci ona 1	Funci ona 1	Não Funci ona	Não Funci ona	Não Funci ona	Não Funci ona	Não Funci ona	4
	Não Funci ona	Não Funci ona	Não Funci ona	Funci ona 1	Funci ona 1	Não Funci ona	Não Funci ona	Não Funci ona	Não Funci ona	Funci ona 1	3
	Não Funci ona	Não Funci ona	Funci ona 1	Funci ona 1	Funci ona 1	Não Funci ona	Não Funci ona	Não Funci ona	Funci ona 1	Funci ona 1	5

(As notas são dos primeiros capítulos de cada História.) (OBJ) (E.E, Edição Especial)

“Elaboração Própria”

6. DESENVOLVIMENTO DA HQ

6.1. Definições

A HQ foi elaborada trabalhando com três dos cinco contos do folclore mostrados anteriormente, os escolhidos foram “Ticê e Anhangá”, “Cachoeira Amorosa” e “Suindara a coruja Rasga Mortalha”. O público-alvo e jovens e adultos com TDAH ou com dificuldade em concentração, A ambientação e Brasil antigo envolto e magia e deuses indígenas e seres mágicos: contendo 30 a 34 páginas para história digital. Usando as diretrizes definidas anteriormente como requisitos para HQ.

6.2. Moodboard

O Moodboard também chamado painel semântico e ferramenta usada para definir e transmitir conceitos de projetos. Eles são definidos em arranjos de imagens, elementos textos e matérias que facilitam compreensão de uma ideia (Canva Brasil,2026).

Foi feito um moodboard para cada um dos três contos escolhidos neles tem os personagens, ambientações, e definições de cada uma das Histórias. Figura 59, figura 60, figura 61 e figura 62 contendo as análises das Histórias.

Figura 59: Moodboard da Cachoeira Amorosa



“Elaboração própria”

Figura 60: Moodboard de Ticê e Anhangá



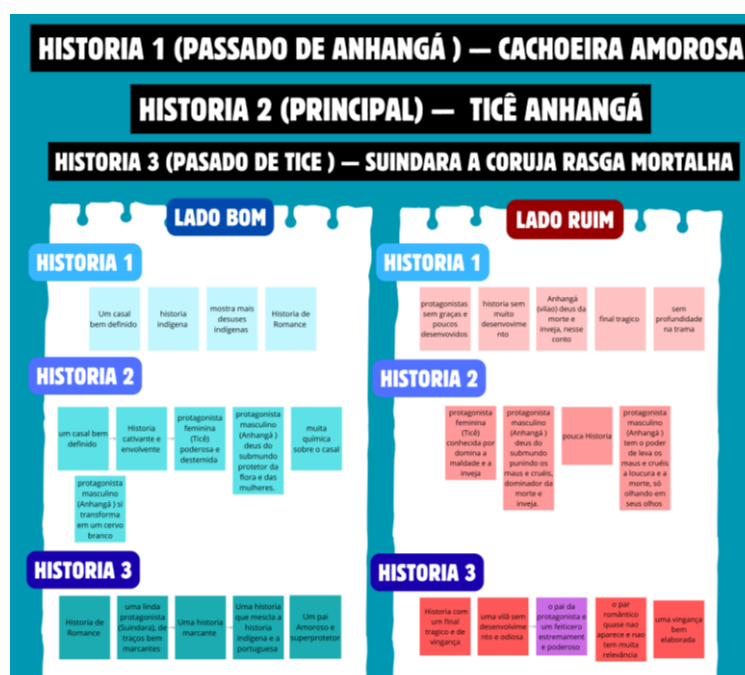
“Elaboração Própria”

Figura 61: Moodboard da história de Suindara a coruja rasga mortalha



“Elaboração Própria”

Figura 62 análises da história



“Elaboração Própria”

6.3. Persona

A persona é artifício usado para criar uma narrativa para um modelo de comportamento diário, usando detalhes específicos para a criação do modelo (Ronnie, Rinde 2024)

Com a parte do moodboard pronta foi criado as personas para cada um dos personagens principais da história. Segue em anexo.

6.4 Roteiro

O roteiro, e a forma escrita de qualquer espetáculo, escrito por um ou vários profissionais que são chamados de roteiristas (Roman Bruni, 2025).

Com tudo já definido foi escrito o roteiro, que foi separado em quadros com aproximadamente 120 quadros contando as três histórias. Segue em anexo.

6.5. Concept art os personagens

Concept art ou arte de conceito é uma forma de pré-produção no mundo do entretenimento, usada em jogos, filmes e series entre outros, com objetivo de criar uma ideia que poderá ser utilizado no produto. Chegando na arte conceitual (Wikipedia, 2023).

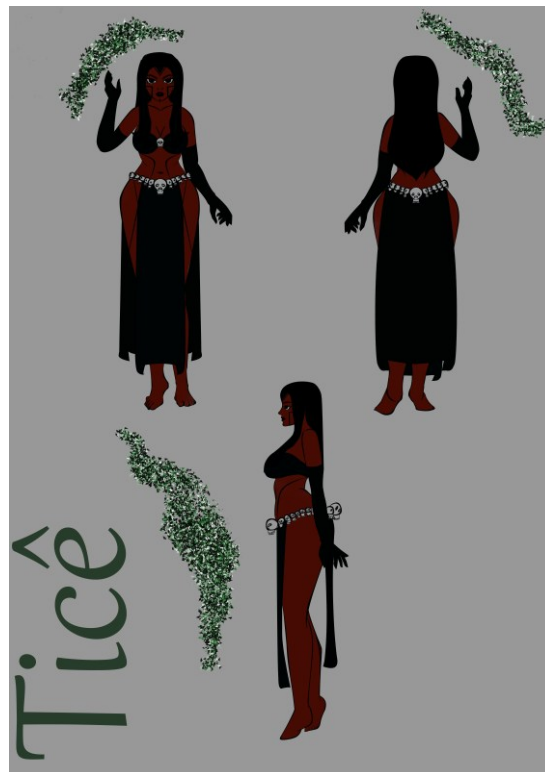
Com a parte do roteiro pronta foram feitos Concept arts dos personagens principais da trama, Figura 63 protagonistas Anhangá, figura 64 protagonista Ticê, figura 65 principal Ipojucan, figura 66 principal Jandira, Figura 67 principal Suindara, Figura 68 vilã Duquesa.

Figura 63: Anhangá



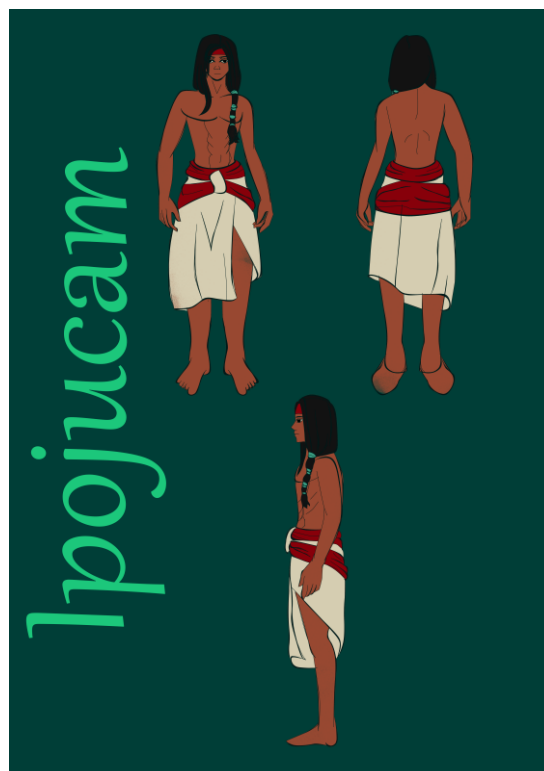
"Composição própria"

Figura 64:Ticê



"Composição própria"

Figura 65 Ipojucan



"Composição própria"

Figura 66: Jandira



"Composição Própria"

Figura 67: Suindara



"Composição própria"

Figura 68: Duquesa



"Composição própria"

6.6 Storyboard

Storyboard ou Esboço sequencial, são uma series de ilustrações ou imagens colocada em sequência para visualiza um filme, HQ, animação entre outros, sendo um roteiro desenhado (Wikipedia,2025).

Foi feito um storyboard para definir como seria a composição de cada página da HQ, figura 69 Storyboard da HQ:

Figura 69: Storyboard da HQ



"Composição própria"

6.7 Briefing da Capa

Briefing é um conjunto de informações coletadas produzindo um roteiro de ação para mapear o problema e criar soluções (wikipedia, 2026).

Foi criado um briefing usando os estudos da HQ para a concepção da capa inicial e final Figura 70 Briefing Elaborado da capa.

Figura 70 Briefing Elaborado da capa

BRIEFING

Nome: Sophia Paceli Salomão Ximenes
Email: sophia.ximenes@ufjf.br / sophiasalomaor@gmail.com
Informações sobre a empresa (região, com o que atua, website ou redes sociais): Criação de HQs

01. Qual é o produto ou serviço a ser desenvolvido?
Capa para uma HQ digital

02. Qual o objetivo desse projeto?
Uma Capa, para HQ digital que faça que trabalhe junto com o Design digital

03. Qual mensagem quer passar com a ilustração?
O que quer comunicar? A ilustração da capa tem que passar o sentimento dos personagens ao mesmo tempo que demonstre que é uma história do folclore brasileiro.

04. Qual é o público-alvo? (Faixa etária; gênero; classe social, perfil consumidor)
Adolescentes e jovens adultos, principalmente com TDAH

05. Possui preferência de cores a serem usadas?
A mesma paleta da história

06. Possui algum estilo de ilustração que tenha preferência, ou algum elemento que deseja que faça parte da composição?

07. Tem algum(s) projeto(s) de referência? (Se houver, e caso puder, mande em anexo juntamente com este documento).
Não

08. Onde a ilustração será usada? Produtos impressos? Digitais?
Será usada em um projeto digital

09. Possui alguma informação adicional que seja importante no projeto?
Não

10. Possui alguma condição e/ou restrição que influencie no projeto?
Não

11. Qual é o prazo disponível para a produção desse projeto? Alguma data específica? Em caso de urgência pode haver um acréscimo no valor final.
Antes do dia 29

Cores

#E9F1F0	#9A4321
RGB 239, 241, 240	RGB 239, 241, 240
CMYK 1%, 0%, 0%, 5%	CMYK 0%, 56%, 79%, 40%
#0A1517	#7A9C0B
RGB 10, 21, 23	RGB 122, 152, 11
CMYK 57%, 9%, 0%, 91%	CMYK 0%, 90%, 91%, 52%
#81681D	#81681D
RGB 121, 107, 37	RGB 85, 186, 170
CMYK 0%, 12%, 69%, 53%	CMYK 54%, 0%, 9%, 27%

Moodboard

Inspirações

Sketch

Capa inicial

Capa final

"Composição própria "

6.8 Infográfico da capa

Infográfico significa a união entre texto e ilustrações elementos visuais para transmitir as informações. Ele tem como objetivo mostrar os dados de forma clara e atraente (Pugges Luiza,2026).

Foi feito um infográfico das características da capa. Figura 71 Infográfico da capa da HQ:

Figura 71: Infográfico da capa da HQ



"Composição Própria"

6.9 Tipografia usada

Tipografia e a arte de dispor de letras, palavras e texto de forma atraente e interessante, envolvendo a escolha e de fontes seus tamanhos, espaçamentos entre outras composições para criar algo que funcione (Pinti Redação, 2024).

As Tipografias escolhidas para HQ foram Figura 72 tipografias usadas na HQ:

Figura 72: Tipografias da HQ



"Composição própria"

7. AS DIRETRIZES NAS HQS.

Foi feito um mapa mostrando como foi usado as diretrizes na HQ, Amor entre linhas e lendas.

Figura 72 Mapa de Diretrizes na HQ



"Composição própria"

8. HQ AMOR ENTRE LINHAS E LENDAS

Figura 73 e 74



"Composição própria"

Figura 75 e 76



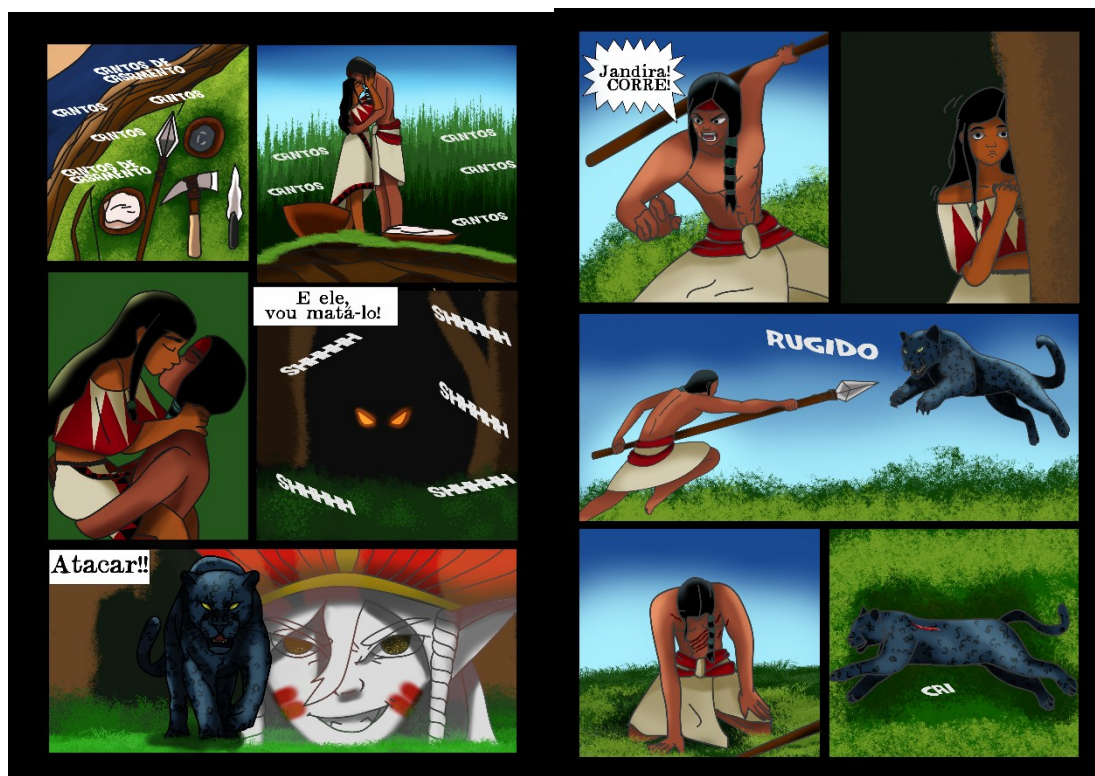
"Composição própria"

Figura 77 e 78



"Composição própria"

Figura 79 e 80



"Composição própria"

Figura 81 e 82



"Composição própria"

Figura 83 e 84



"Composição própria"

Figura 85 e 86



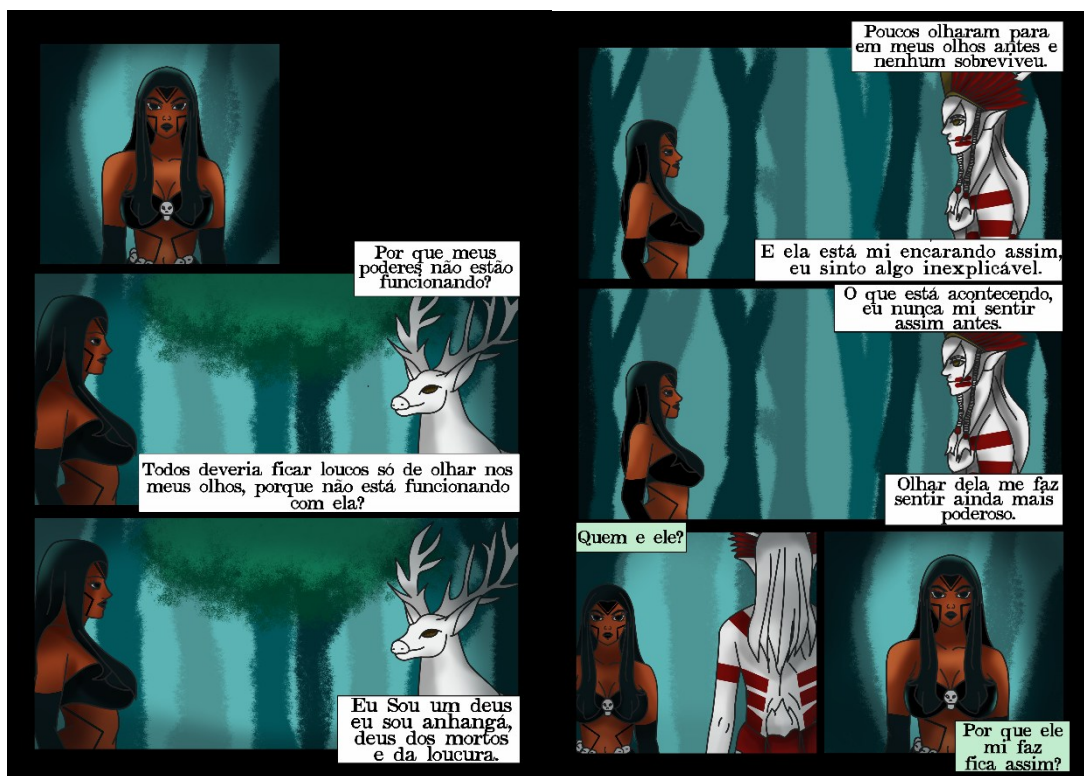
"Composição própria"

Figura 87 e 88



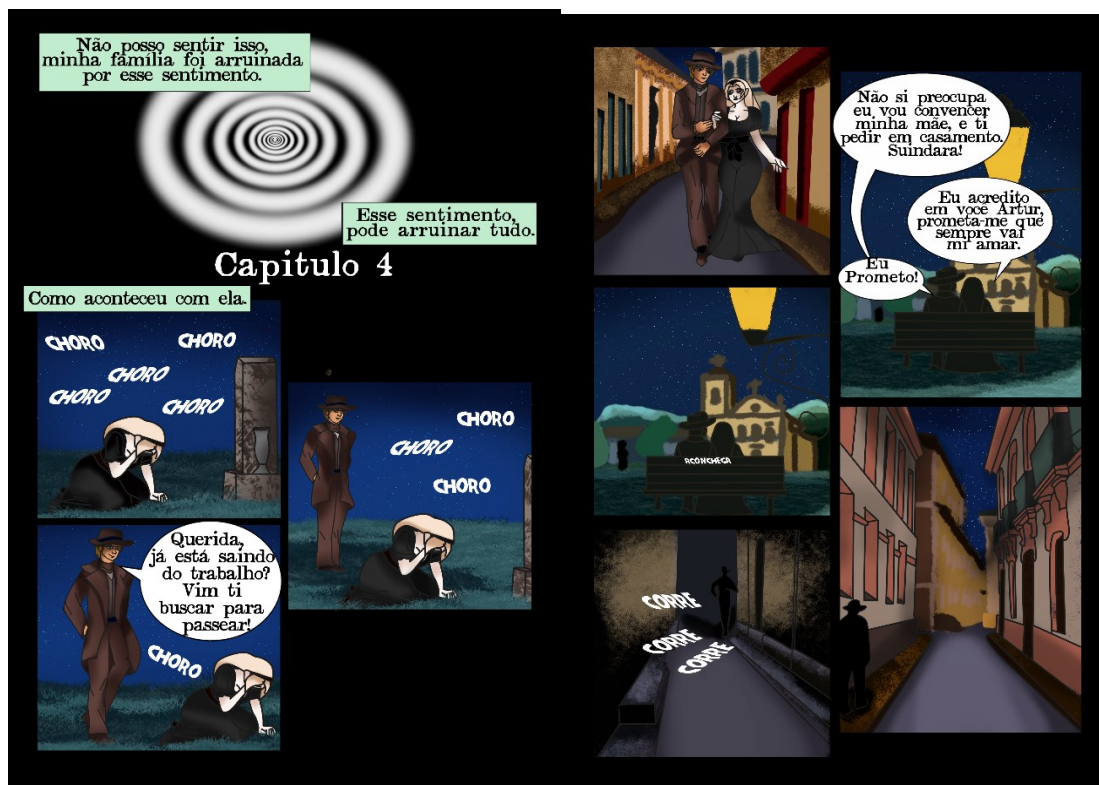
"Composição própria"

Figura 89 e 90



"Composição própria"

Figura 90 e 91



"Composição própria"

Figura 92 e 93



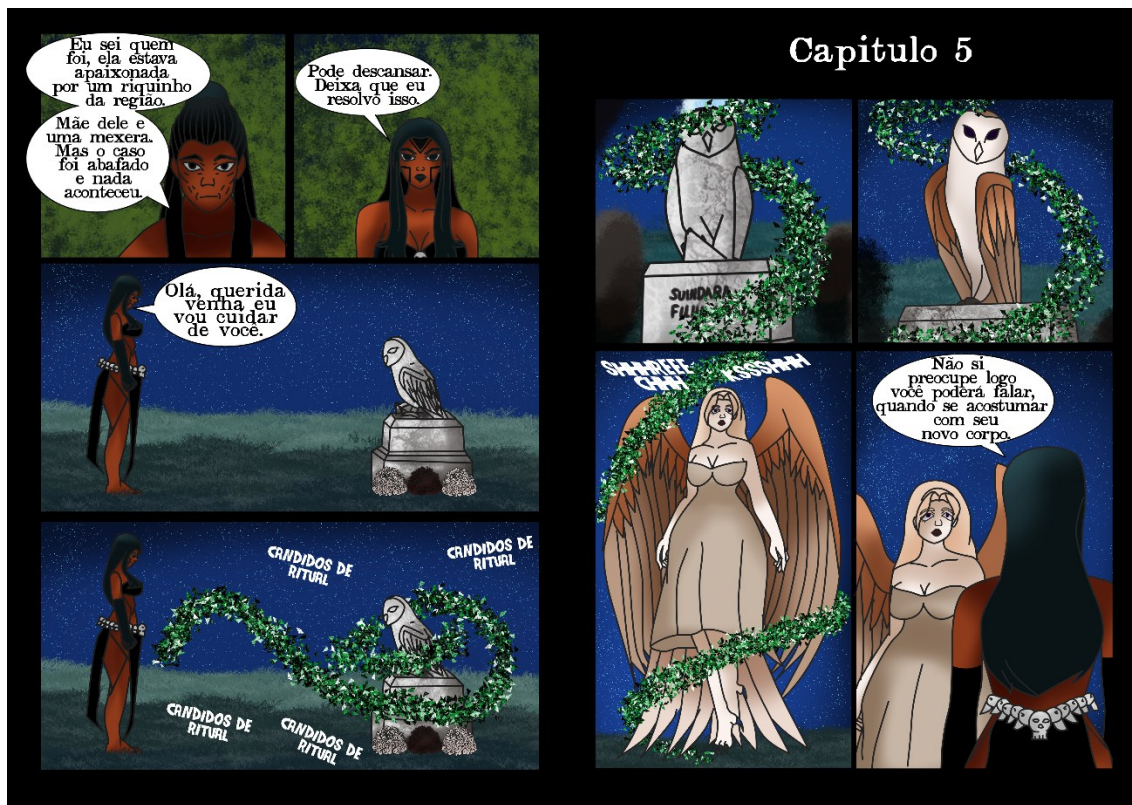
"Composição própria"

Figura 94 e 95



"Composição própria"

Figura 96 e 97



"Composição própria"

Figura 98 e 99



"Composição própria"

Figura 100 e101



"Composição própria"

Figura 102 e 103



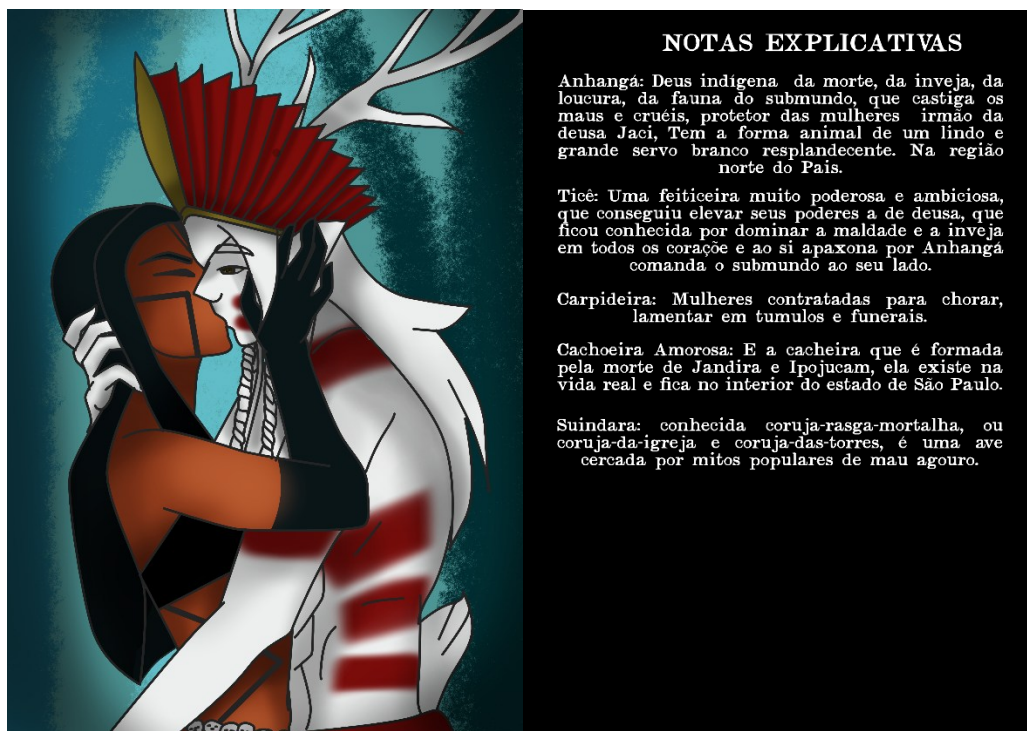
"Composição própria"

Figura 104 e 105



"Composição própria"

Figura 106 e 107



"Composição própria"

Figura 108



"Composição própria"

Notas Conclusivas

Esse trabalho teve como objetivo explorar a intersecção entre o universo das Histórias em Quadrinhos, a compreensão e estudo do TDAH e a valorização do folclore brasileiro. A pesquisa revelou que, mesmo com as dificuldades que o TDAH e apesar de ter problemas na qualidade de vida principalmente nos meios acadêmico e social, é possível oferecer apoio através de recursos que utilizam estímulos visuais de forma planejada e dinâmica.

A investigação sobre o folclore brasileiro demonstrou a riqueza de nossa identidade cultural, justificando a escolha de contos regionais pouco difundidos para a composição deste trabalho. Apesar deste estudo ser o foco do trabalho se tornou necessário compreender como uma pessoa com dificuldades de compreensão pode ler ou se apropriar de uma história em quadrinhos de forma mais fácil e prática. Compreender estes aspectos foram necessários e para isso se tornou básico levantar diretrizes que facilitem a compreensão para poder direcionar novos projetos nessa área.

E partir desse estudo, veio a criação da HQ “ Amor entre linhas e lendas” que junta a beleza e intensidade do folclore brasileiro com a necessidade e sendo chamativo para pessoas com TDAH .

Conclui-se que o uso das lendas nos formatos de HQ adaptadas não apenas preserva o patrimônio imaterial brasileiro, mas também oferece às pessoas com TDAH uma forma prazerosa e eficaz de adquirir cultura. Em suma, este trabalho reafirma que a acessibilidade cultural e o resgate das lendas brasileiras podem caminhar juntos, utilizando o design inclusivo para democratizar o acesso ao conhecimento e lazer.

REFERÊNCIAS

- ABRA. Kodomo: conheça o gênero de mangá feito para crianças.** ABRA, 2022. Disponível em: <https://abra.com.br/artigos/kodomo-conheca-o-genero-de-manga-feito-para-criancas-2>. Acesso em: 24 nov. 2025.
- ABRUC. Histórias em Quadrinhos – trajetória e importância a partir de pesquisas científicas.** ABRUC, 2022. Disponível em: <https://www.abruc.org.br/historias-em-quadrinhos-trajetoria-e-importancia-a-partir-de-pesquisas-cientificas/>. Acesso em: 24 nov. 2025.
- AIDAR, Laura. Conheça a história de João e Maria (com resumo e análise).** Cultura Genial, 2025. Disponível em: <https://www.culturagenial.com/historia-joao-e-maria/>. Acesso em: 24 nov. 2025.
- ANDRADE, Leandro. Bleach nº 8.** Guia dos Quadrinhos, 2002. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/bleach-n-8/be011100/63549>. Acesso em: 24 nov. 2025.
- ARAÚJO, Izaura. Folclore da Região Centro-Oeste.** Escola Educação, 2020. Disponível em: <https://escolaeducacao.com.br/folclore-da-regiao-centro-oeste/>. Acesso em: 24 nov. 2025.
- ARAÚJO, Izaura. Folclore da Região Sudeste.** Escola Educação, 2020. Disponível em: <https://escolaeducacao.com.br/folclore-da-regiao-sudeste/>. Acesso em: 24 nov. 2025.
- ASKED et al. Robert Kirkman.** Wikipédia (em português), 2025. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Robert_Kirkman. Acesso em: 24 nov. 2025.
- AWARDS et al. Fábio Moon.** Wikipédia (em português), 2025. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/F%C3%A1bio_Moon. Acesso em: 24 nov. 2025.
- BASSA, Rafael. Ticê.** Portal dos Mitos, 2017. Disponível em: <https://portal-dos-mitos.blogspot.com/2017/02/tice.html>. Acesso em: 24 nov. 2025.
- BATISTOTI, Vitória. Mauricio de Sousa: conheça a trajetória do criador da Turma da Mônica.** Revista Galileu, 2020. Disponível em: <https://revistagalileu.globo.com/Cultura/noticia/2018/05/mauricio-de-sousa-conheca-trajetoria-do-criador-da-turma-da-monica.html>. Acesso em: 24 nov. 2025.
- BLEACH MANGA ONLINE. Bleach, Chapter 1.** Bleach Read, 2026. Disponível em: <https://w38.bleach-read.com/manga/bleach-chapter-1/>. Acesso em: 16 fev. 2026.

BORUTO EXPLORER. Naruto versão colorida oficial. Boruto Explorer, 2026. Disponível em: <https://leitor.borutoexplorer.com.br/manga/naruto-versao-colorida-oficial/volume-1/capitulo-1/>. Acesso em: 16 fev. 2026.

BROTHERS et al. Akira Toriyama. Wikipédia (em português), 2025. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Akira_Toriyama. Acesso em: 24 nov. 2025.

BRITES, Luciana. O que é TDAH: Conheça os diferentes tipos de TDAH e como identificar. Instituto NeuroSaber, 2025. Disponível em: <https://institutoneurosaber.com.br/artigos/conheca-os-diferentes-tipos-de-tdah-e-como-identificar/>. Acesso em: 24 nov. 2025.

BULCHER et al. Marjane Satrapi. Wikipédia (em português), 2025. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Marjane_Satrapi. Acesso em: 24 nov. 2025.

CAETANO, Érica. Mangá. Brasil Escola, 2025. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/artes/o-que-e-manga.htm>. Acesso em: 24 nov. 2025.

CAMPOS, Tiago Soares. Folclore. História do Mundo, 2024. Disponível em: <https://www.historiadomundo.com.br/curiosidades/folclore.htm>. Acesso em: 24 nov. 2025.

CAMPOS, Victor. Hellsing 2ª Série - nº 1. Guia dos Quadrinhos, 2015. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/hellsing-2-serie-n-1/he049200/117162>. Consultada em: 24 nov. 2025.

CAPES. Palestra sobre TDAH no trabalho. CAPES, 2024. Disponível em: <https://intranet.capes.gov.br/noticias/10498-palestra-sobre-tdah-no-trabalho>. Acesso em: 24 nov. 2025.

CAPELAS, Bruno. Gêmeos dos quadrinhos lançam livro Dois Irmãos. IGN Brasil, 2015. Disponível em: <https://br.ign.com/quadrinhos/2329/interview/gemeos-dos-quadrinhos-lancam-graphic-novel-dois-irmaos>. Consultada em: 24 nov. 2025.

CARNIFICINA. Astro Boy nº 1. Guia dos Quadrinhos, 2024. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/astro-boy-n-1/as049100/180388>. Acesso em: 24 nov. 2025.

CARNIFICINA. Demon Slayer: Kimetsu No Yaiba nº 1. Guia dos Quadrinhos, 2020. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/demon-slayer-kimetsu-no-yaiba-n-1/de011149/152066>. Acesso em: 24 nov. 2025.

CARNIFICINA. Iron Man (1968) nº 1. Guia dos Quadrinhos, 2007. Disponível em: [http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/iron-man-\(1968\)-n-1/131/4128](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/iron-man-(1968)-n-1/131/4128). Acesso em: 24 nov. 2025.

CARNIFICINA. Superman (1939) nº 1. Guia dos Quadrinhos, 2007. Disponível em: [http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/superman-\(1939\)-n-1/250/5422](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/superman-(1939)-n-1/250/5422). Acesso em: 24 nov. 2025.

CARNIFICINA. The Walking Dead nº 1. Guia dos Quadrinhos, 2017. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/the-walking-dead-n-1/th011120/134933>. Acesso em: 24 nov. 2025.

CLICKIDEIA. Dia do Folclore ou Dia do Folklore? Clickidea, 2017. Disponível em: <https://www.clickideia.com.br/portal/conteudos/c/27/24661>. Acesso em: 24 nov. 2025.

CODESPOTI et al. Jack Kirby. Wikipédia (em português), 2025. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Jack_Kirby. Acesso em: 24 nov. 2025.

COSTA, Rudhy. Sandman edição definitiva vol. 01 parte 01. SlideShare, 2016. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/slideshow/sandman-edio-definitiva-vol-01-parte-01/71871541>. Acesso em: 16 fev. 2026.

COUTO, Bruna. Cultura na região Nordeste: origem, festas, ritmos, culinária e artes. Jornal da Paraíba, 2023. Disponível em: <https://jornaldaparaiba.com.br/qualaboa/cultura-na-regiao-nordeste>. Acesso em: 24 nov. 2025.

DANIEL. Mistérios Folclóricos do Centro-Oeste. Correio Braziliense, 2025. Disponível em: <https://www.correiobraziliense.com.br/aqui/2025/09/06/misterios-folcloricos-do-centro-oeste/>. Acesso em: 24 nov. 2025.

DIANA, Daniela. Mãe-de-Ouro. Toda Matéria, 2025. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/mae-de-ouro/>. Acesso em: 24 nov. 2025.

DICIONÁRIO DA MITOLOGIA. JAPONESA. Dicionário da Mitologia, 2025. Disponível em: <https://dicionariodamitologia.blogspot.com/p/japonesa.html>. Acesso em: 24 nov. 2025.

DIOGO, Edson. Graphic Globo nº 3. Guia dos Quadrinhos, 2007. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/graphic-globo-n-3/gg00501/18937>. Acesso em: 24 nov. 2025.

DISNEY. #TBT da Marvel: A icônica edição de Capitão América #1. Disney, 2023. Disponível em: <https://www.disney.com.br/novidades/tbt-da-marvel-a-iconica-edicao-de-capitao-america-1>. Acesso em: 24 nov. 2025.

DONATO, Marcos. One piece volume 01(001-008). SlideShare, 2013. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/slideshow/one-piece-volume-01001008/22335650>. Acesso em: 16 fev. 2026.

DUARTE, Juliana. The Walking Dead Historia em Quadrinhos 01. SlideShare, 2014. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/slideshow/the-walking-dead-historia-em-quadrinhos-01/38454528>. Acesso em: 16 fev. 2026.

DUARTE, Natalie. Ticê e Anhangá. Vozes Ancestrais, 2017. Disponível em: <https://vozesancestrais.wordpress.com/2017/05/09/tice-e-anhanga/>. Acesso em: 24 nov. 2025.

DUVAL; SOARES; LEAO. Curupira. MultiRio, 2017. Disponível em: <https://multi.rio/index.php/conteudo-geral/13064-curupira>. Acesso em: 24 nov. 2025.

EQUIPE EDITORIAL. Arte rupestre: o que é e quais são as suas características? Arteref, 2025. Disponível em: <https://arteref.com/movimentos/o-que-e-a-arte-rupestre-e-quais-sao-as-suas-caracteristicas/>. Acesso em: 24 nov. 2025.

FANDOM. Mãe do Ouro. 2025. Disponível em: https://fantasia.fandom.com/pt/wiki/M%C3%A3e_do_Ouro. Acesso em: 24 nov. 2025.

FELIX, Cezar. Congado dos Arturos, em louvor a Nossa Senhora do Rosário. Revista Sagarana, 2023. Disponível em: <https://revistasagarana.com.br/congado-dos-arturos/>. Acesso em: 24 nov. 2025.

FERNANDES, Márcia. O que é folclore, qual a sua origem e o folclore brasileiro. Toda Matéria, 2025. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/o-que-e-folclore/>. Acesso em: 24 nov. 2025.

FERREIRA JUNIOR, Jair Messias. Hieróglifos. Brasil Escola, 2025. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/historiag/hieroglifos-egipcios.htm>. Acesso em: 24 nov. 2025.

FERREIRAZ, Octávio. Mangá de One Piece registra recorde mundial no Guinness Book. IGN Brasil, 2022. Disponível em: <https://br.ign.com/one-piece-2/101001/news/manga-de-one-piece-registra-recorde-mundial-no-guinness-book>. Consultada em: 24 nov. 2025.

FONSECA et al. Ziraldo. Wikipédia (em português), 2025. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Ziraldo>. Consultada em: 24 nov. 2025.

FONTES, Nonato. A lenda da Rasga Mortalha. Leiturartes, 2015. Disponível em: https://leiturartes.com.br/a-lenda-da-rasga-mortalha#google_vignette. Acesso em: 24 nov. 2025.

FRANCISCO, Wagner de Cerqueira e. Cultura da Região Sul. Mundo Educação, 2025. Disponível em: <https://mundoeducacao.uol.com.br/geografia/cultura-regiao-sul.htm>. Acesso em: 24 nov. 2025.

GALILEU. 20 tirinhas sobre paixão por livros. 2022. Disponível em: <https://crb6.org.br/materias/20-tirinhas-sobre-paixao-por-livros/>. Acesso em: 24 nov. 2025.

GUIMARÃES, Francisco. A Famosa História da Vida do Rei Henrique VIII. Skoob, 2023. Disponível em: <https://www.skoob.com.br/pt/book/58334?title=a-famosa-historia-da-vida-do-rei-henrique-viii>. Acesso em: 24 nov. 2025.

GUIARRARA, Paloma. Cultura do Centro-Oeste. Brasil Escola, 2025. Disponível em: <https://brasilescola.uol.com.br/brasil/aspectos-culturais-regiao-centrooeste.htm#:~:text=Possui%20influ%C3%Aancia%20dos%20ind%C3%ADgenas%2C%20dos,multiculturalismo%20caracter%C3%ADstico%20do%20territ%C3%B3rio%20brasileiro.>>. Acesso em: 24 nov. 2025.

GUIARRARA, Paloma. Cultura do Norte. Brasil Escola, 2025. Disponível em: <https://brasilescola.uol.com.br/brasil/aspectos-culturais-regiao-norte.htm>. Acesso em: 24 nov. 2025.

HEIMOSKI, Paulo. V For Vendetta (1988) nº 1. Guia dos Quadrinhos, 2007. Disponível em: [http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/v-for-vendetta-\(1988\)-n-1/266/6599](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/v-for-vendetta-(1988)-n-1/266/6599). Acesso em: 24 nov. 2025.

HISTÓRIA & IMAGEM. Como trabalhar com caricaturas, charges e cartuns. História & Imagem, 2024. Disponível em: <https://www.historiaeimagem.com.br/sala-do-professor/iconografia/como-trabalhar-com-caricaturas-charges-e-cartuns/>. Acesso em: 24 nov. 2025.

HOAD et al. Neil Gaiman. Wikipédia (em português), 2025. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Neil_Gaiman. Acesso em: 24 nov. 2025.

HORMES, Raphael. Gêneros textuais: resenha, tirinha, meme, placa em Português. Descomplica, 2025. Disponível em: <https://descomplica.com.br/d/vs/aula/generos-textuais-resenha-tirinha-meme-placa>. Acesso em: 24 nov. 2025.

INTERNET ARCHIVE. Astro Boy v01. Internet Archive, 2022. Disponível em: https://dn721809.ca.archive.org/0/items/manga_AstroBoy-v01/AstroBoy-v01.pdf#page=1.00. Acesso em: 16 fev. 2026.

INTERNET ARCHIVE. Os Vingadores Vol.1 001 (Marvel Comics/ Setembro de 1963). Internet Archive, 2021. Disponível em: <https://archive.org/details/vingadores-v-1-001-facsimle/page/n5/mode/2up>. Acesso em: 16 fev. 2026.

INTERNET ARCHIVE. Turma da Mônica - Coleção Histórica Vol. 01. Internet Archive, 2014. Disponível em: <https://archive.org/details/monicahistorica01/01.1%20%28M%C3%B4nica%29%20M%C3%B4nica%20C%C3%A9%20Dalt%C3%B4nica/page/46/mode/2up>. Acesso em: 16 fev. 2026.

JONES et al. Jerry Siegel. Wikipédia (em português), 2025. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Jerry_Siegel. Acesso em: 24 nov. 2025.

KATAYAMA et al. Osamu Tezuka. Wikipédia (em português), 2025. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Osamu_Tezuka. Acesso em: 24 nov. 2025.

KHOURY et al. Alan Moore. Wikipédia (em português), 2025. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Alan_Moore. Acesso em: 24 nov. 2025.

KIDO et al. Masashi Kishimoto. Wikipédia (em português), 2025. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Masashi_Kishimoto. Acesso em: 24 nov. 2025.

KIDO et al. Tite Kubo. Wikipédia (em português), 2025. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Tite_Kubo. Acesso em: 24 nov. 2025.

KUPPERBERG et al. Stan Lee. Wikipédia (em português), 2025. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/St%C3%A3o_Lee. Acesso em: 24 nov. 2025.

LANES, Ricardo Marques. Chiclete Com Banana nº 18. Guia dos Quadrinhos, 2007. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/chiclete-com-banana-n-18/ch006100/35159>. Acesso em: 24 nov. 2025.

LEITE, Jefferson. Heróis Mais Poderosos da Marvel, Os nº 1. Guia dos Quadrinhos, 2014. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/herois-mais-poderosos-da-marvel-os-n-1/he105410/112516>. Acesso em: 24 nov. 2025.

LOUREIRO, Juliano. História em quadrinhos: conheça os maiores artistas brasileiros. Livro Bingo, 2020. Disponível em: <https://www.livrobingo.com.br/historia-em-quadrinhos>. Consultada em: 24 nov. 2025.

LOUREIRO, Juliano. O que é um Graphic Novel? Entenda e veja alguns exemplos. Livro Bingo, 2020. Disponível em: <https://www.livrobingo.com.br/o-que-e-um-graphic-novel>. Acesso em: 24 nov. 2025.

LUIZ, Lucio. Chico Bento nº 43. Guia dos Quadrinhos, 2007. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/chico-bento-n-43/pa15001/23513>. Consultada em: 24 nov. 2025.

MÃE-DO-OURO. Portal dos Mitos, 23 jun. 2014. Disponível em: https://portal-dos-mitos.blogspot.com/2014/06/mae-do-ouro.html#google_vignette. Acesso em: 24 nov. 2025.

MAIA, Saulo. Uma Breve História do TDAH. Saulo Maia Martins, 2025. Disponível em: https://saulomaiamartins.com.br/historia_tdah. Acesso em: 24 nov. 2025.

MALTA BARBEIRA, Ricardo. Persépolis Completo. Universo HQ, 2008. Disponível em: <https://universohq.com/reviews/persepolis-completo/>. Acesso em: 24 nov. 2025.

MANGA-NEWS. QQ Sweeper. Manga-News, 2014. Disponível em: <https://www.manga-news.com/index.php/serie/QQ-Sweeper>. Consultada em: 24 nov. 2025.

MARCHI, Fabio. Dragon Ball nº 1. Guia dos Quadrinhos, 2012. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/dragon-ball-n-1/dr011101/97625>. Acesso em: 24 nov. 2025.

MARINHO, Fernando. História em quadrinhos. Brasil Escola, 2025. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/redacao/historia-quadrinhos.htm>. Acesso em: 24 nov. 2025.

MARQUES, Mayanna. Cultura do Sudeste. Educa Mais Brasil, 2020. Disponível em: <https://www.educamaisbrasil.com.br/enem/antropologia/cultura-do-sudeste>. Acesso em: 24 nov. 2025.

MARTINS, Vinicius. O que são comics? Desenho DG, 2012. Disponível em: <https://www.desenhodg.com/2012/08/o-que-sao-comics.html>. Consultada em: 24 nov. 2025.

MCCLOUD. Art Spiegelman. Wikipédia (em português), 2024. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Art_Spiegelman. Acesso em: 24 nov. 2025.

MELLO, Rafael. Loki – deus do caos, trapaça e transformação da Era Viking. Yggdrasil, 2020. Disponível em: <https://yggdrasil.home.blog/2020/04/25/loki-deus-do-caos/>. Acesso em: 24 nov. 2025.

MIYAKE, Marcello. Tirinha: uma narrativa em três quadros e o seu papel fundamental na Educação. Portal Conteúdo Aberto, 2025. Disponível em: <https://portalconteudoaberto.com.br/enem-e-vestibular/tirinha-uma-narrativa-em-tres-quadros-e-seu-papel-fundamental-na-educacao/>. Acesso em: 24 nov. 2025.

MOORE, Alan. V de Vingança. Scribd, 2026. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/653515137/Moore-Alan-V-de-Vinganca>. Acesso em: 16 fev. 2026.

MORATO, Maria Eduarda. TDA e TDAH: você sabe a diferença? Barros Melo, 2024. Disponível em: <https://www.barrosmelo.edu.br/noticia/tda-e-tdah-voce-sabe-a-diferenca>. Acesso em: 24 nov. 2025.

NANQUIM. 1895 – Yellow Kid. Nanquim, 2025. Disponível em: <https://nanquim.com.br/1895-yellow-kid/>. Acesso em: 24 nov. 2025.

NANQUIM. 1905 – O Tico-Tico. Nanquim, 2025. Disponível em: <https://nanquim.com.br/o-tico-tico/>. Acesso em: 24 nov. 2025.

NARANJO, Marcelo. Maus, o holocausto em quadrinhos. Universo HQ, 2001. Disponível em: <https://universohq.com/materias/maus-o-holocausto-em-quadrinhos/>. Acesso em: 24 nov. 2025.

NASH, Marcos. Mãe do Ouro. Guia dos Quadrinhos, 2021. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/mae-do-ouro/43644>. Acesso em: 24 nov. 2025.

NERDBULLY. As capas mais marcantes de quadrinhos. Quadrinheiros, 2017. Disponível em: <https://quadrinheiros.com/2017/11/16/as-capas-mais-markantes-de-quadrinhos/>. Acesso em: 24 nov. 2025.

OLIVEIRA, Filipe. Desenho humorístico de caráter crítico. Educa Mais Brasil, 2020. Disponível em: <https://www.educamaisbrasil.com.br/enem/lingua-portuguesa/cartum>. Consultada em: 24 nov. 2025.

OLIVEIRA, Janaína Quintana de; DUARTE, Glaucius Décio. SEQUÊNCIA DIDÁTICA PARA O TRABALHO COM HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COM ALUNOS TDAH: VANTAGENS E BENEFÍCIOS. *Paralelo*, Pelotas, RS, v. 8, n. 16, p. 110-128, 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufpel.edu.br/index.php/paralelo/article/view/13297>. Acesso em: 24 nov. 2025.

ORICN et al. Eiichiro Oda. Wikipédia (em português), 2025. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Eiichiro_Oda. Acesso em: 24 nov. 2025.

PACHI. Abarenbo Honey. Blyme, 2018. Disponível em: https://blyme-yaoi.com/2018/2018/11/21/desafio-32-dias-de-bl-2018/dke1lyhw4aa3k_7/. Acesso em: 24 nov. 2025.

PAROLIN, Rafael. Sandman - Capas Na Areia nº 2. Guia dos Quadrinhos, 2009. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/sandman-capas-na-areia-n-2/sa012103/80808>. Consultada em: 24 nov. 2025.

PROJETO HQ ONLINE. Dragon Ball (mangá) (1984–1995) - Todos os Volumes. Shueisha, 2018. Disponível em: <https://projetohqonline.blogspot.com/2018/09/baixar-ou-ler-manga-dragon-ball-1984.html>. Acesso em: 16 fev. 2026.

R., Walter. Frio e folclore: a rica cultura e as paisagens do Sul do Brasil. Brazil Channel, 2023. Disponível em: <https://brazilchannel.com.br/frio-e-folclore-a-rica-cultura-e-as-paisagens-do-sul-do-brasil/>. Acesso em: 24 nov. 2025.

RAMONE, Marcus. Os dez quadrinhistas mais importantes da história da nona arte. Universo HQ, 2008. Disponível em: <https://universohq.com/materias/os-dez-quadrinhistas-mais-importantes-da-historia-da-nona-arte/>. Acesso em: 24 nov. 2025.

RAMOS, Jefferson Evandro Machado. Folclore da Região Norte do Brasil. Sua Pesquisa, 2025. Disponível em: https://www.suapesquisa.com/cultura/folclore_regiao_norte_brasil.htm. Acesso em: 24 nov. 2025.

RAMOS, Jefferson Evandro Machado. Folclore da Região Sul do Brasil. Sua Pesquisa, 2025. Disponível em: https://www.suapesquisa.com/folclorebrasileiro/folclore_regiao_sul_brasil.htm. Acesso em: 24 nov. 2025.

RAPHAEL. Graphic Novel ou História em Quadrinho? Escrita Selvagem, 2023. Disponível em: <https://escritaselvagem.com.br/carreira-literaria/graphic-novel/>. Consultada em: 24 nov. 2025.

RESENDE, Carol. Revista do Menino Maluquinho nº 1. Guia dos Quadrinhos, 2008. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/revista-do-menino-maluquinho-n-1/re003102/73443>. Acesso em: 24 nov. 2025.

SANTOS et al. Angeli. Wikipédia (em português), 2025. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Angeli>. Acesso em: 24 nov. 2025.

SANTOS, Luan. Os 21 melhores mangás Shoujo que vão conquistar o seu coração! Maiores e Melhores, 2025. Disponível em:

<https://www.maioresemelhores.com/melhores-mangas-shoujo/>. Acesso em: 24 nov. 2025.

SANTOS, Vanessa Sardinha dos. 10 sinais de TDAH em adultos e em crianças. Mundo Educação, 2025. Disponível em:

<https://mundoeducacao.uol.com.br/psicologia/transtorno-deficit-atencao.htm>. Acesso em: 24 nov. 2025.

SARUBBI, Gilmar Machado. Turma do Pererê, A nº 1. Guia dos Quadrinhos, 2012. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/turma-do-perere-a-n-1/tu616101/101906>. Acesso em: 24 nov. 2025.

SCRIBD. Almanaque Turma Do Perere Ziraldo. Scribd, 2026. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/913192134/Almanaque-Turma-Do-Perere-Ziraldo>. Acesso em: 16 fev. 2026.

SCRIBD. Antologia Chiclete Com Banana - 01. Scribd, 2015. Disponível em: <https://pt.scribd.com/doc/255260512/Antologia-Chiclete-Com-Banana-01>. Acesso em: 16 fev. 2026.

SCRIBD. Dois Irmãos - Preview. Scribd, 2015. Disponível em: <https://pt.scribd.com/doc/262516316/Dois-Irmaos-preview>. Acesso em: 16 fev. 2026.

SCRIBD. Iron Man Vol 1 001 May 1968. Scribd, 2026. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/581489763/Iron-Man-Vol-1-001-May-1968>. Acesso em: 16 fev. 2026.

SCRIBD. Persepolis HQ. Scribd, 2026. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/825985520/persepolis-HQ>. Acesso em: 16 fev. 2026.

SCRIBD. Superman 001. Scribd, 2026. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/858761715/Superman-001>. Acesso em: 16 fev. 2026.

SENA, Ailton. Cultura do Nordeste. Educa Mais Brasil, 2020. Disponível em: <https://www.educamaisbrasil.com.br/enem/antropologia/cultura-do-nordeste>. Acesso em: 24 nov. 2025.

SENA, Ailton. Narrativa gráfica popularizada entre os séculos XX e XXI. Educa Mais Brasil, 2021. Disponível em: <https://www.educamaisbrasil.com.br/enem/artes/historia-em-quadrinhos>. Acesso em: 24 nov. 2025.

SIQUEIRA, Allan. Cachoeira da Amorosa em Conceição de Macabu – RJ. Trilhas e Aventuras, 2016. Disponível em:

<https://www.trilhaseaventuras.com.br/cachoeira-da-amorosa-em-conceicao-de-macabu-rj/amp/>. Acesso em: 24 nov. 2025.

SKARTY. Naruto nº 52. Guia dos Quadrinhos, 2011. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/naruto-n-52/na011100/93963>. Acesso em: 24 nov. 2025.

SPIEGELMAN, Art. Maus. The Teacher's Crate (Wordpress), 2014. Disponível em: <https://theteacherscrate.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/09/maus-1-art-spiegelman1.pdf>. Acesso em: 16 fev. 2026.

SOARES, Arilza. LENDAS E MITOS DO FOLCLORE NORDESTINO : A CORUJA RASGA-MORTALHA (LENDA DA SUINDARA). Papel Jerimum, 2012. Disponível em: <https://papjerimum.blogspot.com/2012/08/lendas-e-mitos-do-folclore-nordestino.html>. Acesso em: 24 nov. 2025.

SOUZA, Fabiano. O som que assusta: o grito da coruja Suindara parece um bebê chorando. Revista Amazônia, 2025. Disponível em: <https://revistaamazonia.com.br/coruja-suindara-grito-bebe-chorando-g4/>. Acesso em: 24 nov. 2025.

SOUZA, Thiago. Deuses Gregos. Toda Matéria, 2025. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/deuses-gregos/>. Acesso em: 24 nov. 2025.

SOUZA et al. Mauricio de Sousa. Wikipédia (em português), 2025. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Mauricio_de_Sousa. Acesso em: 24 nov. 2025.

TEÓFILO, Rosangela. Lenda da Amorosa (Região Sudeste). [S.l.]: [s.n.], 2025. Disponível em: https://apppublico.com.br/educacao_itirapua/pdf/20210819164846_ROSANGELA%2025%20ARTE%205%C2%AAD.pdf. Acesso em: 24 nov. 2025.

THEODORO, Juliana. Folclore brasileiro: o que é, lendas e manifestações culturais. Significados, 2025. Disponível em: <https://www.significados.com.br/folclore-brasileiro/>. Acesso em: 24 nov. 2025.

TUDO SALA DE AULA. Atividade de Interpretação e Compreensão de Texto - Género: Cartum - Anos finais. Tudo Sala de Aula, 2024. Disponível em: <https://www.tudosaladeaula.com/2019/02/atividade-de-interpretacao-e-compreensao-de-texto-genero-cartum-anos-finais/>. Acesso em: 24 nov. 2025.

UNIMED CAMPINAS. TDAH: O que é, significado, características e acompanhamento. Unimed Campinas, 2025. Disponível em: <https://www.unimedcampinas.com.br/blog/saude-emocional/tdah-o-que-e-significado-caracteristicas-e-acompanhamento>. Acesso em: 24 nov. 2025.

VEIGA, Edison. Gibi, 85 anos: a história da revista de nome racista que se transformou em sinónimo de HQ no Brasil. BBC News Brasil, 2024. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/articles/cg3ldpgvgnlo>. Acesso em: 24 nov. 2025.

VERGUEIRO, Waldomiro. X-Men | A criação dos mutantes nos quadrinhos. Omelete, 2014. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/quadrinhos/x-men-criacao-dos-mutantes-nos-quadrinhos>. Consultada em: 24 nov. 2025.

VIANA, Paulo V. Guia de Quadrinhos: Porque comic book, mangá e graphic novel é tudo a mesma coisa, não é? Conversa Cult, 2012. Disponível em: <http://www.conversacult.com.br/2012/09/guia-de-quadrinhos-porque-comic-book.html>. Acesso em: 24 nov. 2025.

VINICIUS, Raul. Ticê – Conheça a história desta Deusa brasileira. Astrocentro, 2020. Disponível em: https://www.astrocentro.com.br/blog/espiritual/deusa-tice/?srsitid=AfmBOoriwWg9_EcNFqz7STmaqA8LcK6PaAfI7fzRmcF02-tmFdCLBYIO. Acesso em: 24 nov. 2025.

WOMMER, Gisele. A bruxa de Curitiba. Jornal do Povo, 2023. Disponível em: <https://www.jornaldopovo.net/noticia/-A-bruxa-de-Curitiba-m6h6>. Acesso em: 24 nov. 2025.

BRIEFING. *In:* WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. [San Francisco: Wikimedia Foundation], 2026. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Briefing>. Acesso em: 2026.

PERSONA (teatro). *In:* WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. [San Francisco: Wikimedia Foundation], 2024. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Persona_\(teatro\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Persona_(teatro))>. Acesso em: 2024.

ROTEIRO. *In:* WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. [San Francisco: Wikimedia Foundation], 2025. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Roteiro>. Acesso em: 2025.

STORYBOARD. *In:* WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. [San Francisco: Wikimedia Foundation], 2025. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Storyboard>. Acesso em: 2025.

PUGLES, Luiza Pezzotti. "Infográfico"; Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/redacao/genero-textual-infografico.htm>. Acesso em 25 de julho de 2026.

Anexo I

Persona

PERSONA 1

1. NOME: Ipojucam (talvez eu mude)
2. IDADE: 19
3. ALTURA: 1.87
4. COR DOS OLHOS: Pretos
5. COR DOS CABELOS: Negros
6. COR DA PELE: Indígena avermelhado
7. VISAO: De agia excelente em caça
8. MATURIDADE: muito maduro para sua idade, superprotetor e extrovertido
9. ORIENTAÇÃO SEXUAL: Hetero
10. MANIAS: Gosta de colecionar e limpar armas para caça
11. DEFEITOS: Apesar do que parece ele e muito ingênuo
12. CONTROLE EMOCIONAL: Extáveis sobre preção
13. INCOPETENCIAS: Não sabe cozinha e fazer coisas delicadas
14. PECULIARIDADES: Ele faz artesanatos em segredos mesmo sendo ruim nisso
15. MEDOS: Ver quem ama morre
16. ESPERA DE SI MESMO: Si torna o maior caçador da tribo, para ser merecedor de Jandira
17. FORMA DE PENSAR E AGIR: Ele e metódico e sabem espera antes de agir
18. E BOM EM: Caça
19. MORA A ONDE: Mata atlântica, rio de janeiro
20. COMO E VISTO PELAS PESSOAS EM VOLTAS: Um esplendido caçado, amoroso e dedicado.
21. O PERSONAGEM QUE MAIS GOSTA: Sua noiva Jandira
22. O PERSONAGEM QUE MENOS GOSTO: A onça de Anhangá
23. AMIGOS: Tupã
24. INIMIGOS: Anhangá
25. FAMÍLIA: Jandira
26. GOSTA DE: Nada no rio
27. NÃO GOSTA: De lugares muito barulhentos
28. HOBBES: Fica em casa criando armas
29. LUGAR PREFERIDO: Lago onde ele conheceu Jandira
30. COMIDA PREFERIDA: Tapioca que a Jandira faz
31. SONHA EM SER: O cacique da aldeia
32. TRALMA: Tem medo de onça, mas ninguém sabe, foi atacado quando criança
33. ODEIA QUANDO: Perde uma caça

PERSONA 2

1. NOME: Jandira
2. IDADE: 18
3. ALTURA: 1.70
4. COR DOS OLHOS: Pretos
5. COR DOS CABELOS: Negros
6. COR DA PELE: Indígena bronzeada
7. VISAO: Excelente em visão de perto
8. MATURIDADE: Um pouco imatura, muito mimada e caridosa
9. ORIENTAÇÃO SEXUAL: Hetero
10. MANIAS: Perfeccionismo ao fazer seus artesanatos
11. DEFEITOS: Ela ousada e muito brava
12. CONTROLE EMOCIONAL: Pavio curto
13. INCOPETENCIAS: Não é muito boa em pesca ou caça
14. PECULIARIDADES: Ela esconde comida nas coisas do noivo para ele comer quando sai
15. MEDOS: Tem muito medo de lagos e rios fundos.
16. ESPERA DE SI MESMO: conhecer o máximo possível de artesanatos
17. FORMA DE PENSAR E AGIR: Ela costuma agir antes de pensar
18. É BOM EM: Artesanato e cozinha
19. MORA A ONDE: Mata atlântica, Rio de Janeiro
20. COMO É VISTO PELAS PESSOAS EM VOLTAS: Como uma pessoa doce e gentil que fala o que pensa
21. O PERSONAGEM QUE MAIS GOSTA: O noivo Ipojucan
22. O PERSONAGEM QUE MENOS GOSTA: A onça de Anhangá
23. AMIGOS: Tupã
24. INIMIGOS: Anhangá
25. FAMÍLIA: Ipojucan
26. GOSTA DE: Nada no rio
27. NÃO GOSTA: De cozinha as caças que Ipojucan traz
28. HOBBES: Subir em árvores
29. LUGA PREFERIDO: Em cima da árvore
30. COMIDA PREFERIDA: Peixes pescados pelo noivo
31. SONHA EM SER: A melhor artesã da tribo
32. TRALMA: Tem medo de ficar sozinha
33. ODEIA QUANDO: não consegue o que quer

PERSONA 3

1. NOME: Anhangá
2. IDADE: imortal
3. ALTURA: forma humana 1.95

4. COR DOS OLHOS: Dourados
5. COR DOS CABELOS: brancos brilhantes
6. COR DA PELE: brancos
7. VISAO: Sua visão cria delírios e enlouquece os pecadores
8. MATURIDADE: Indiferente introvertido, quieto observador e calculista.
9. ORIENTAÇÃO SEXUAL: bissexual
10. MANIAS: Anda pelas matas atrás de pecadores
11. DEFEITOS:
12. CONTROLE EMOCIONAL:
13. INCOPETENCIAS:
14. PECULIARIDADES:
15. MEDOS:
16. ESPERA DE SI MESMO:
17. FORMA DE PENSAR E AGIR:
18. E BOM EM: Governa o submundo, proteger fauna e punir os pecadores
19. MORA A ONDE: No submundo, matas e florestas
20. COMO É VISTO PELAS PESSOAS EM VOLTAS: Ele é visto como deus da morte, da inveja, da fauna de submundo, da loucura, e protetor das mulheres.
21. O PERSONAGEM QUE MAIS GOSTA: Ticê
22. O PERSONAGEM QUE MENOS GOSTA: Ipojuca
23. AMIGOS: A fauna
24. INIMIGOS: Tupã
25. FAMÍLIA: Jaci
26. GOSTA DE:
27. NÃO GOSTA:
28. HOBBES: Corre a noite em forma de animal atrás de pessoas mal intencionadas
29. LUGAR PREFERIDO: florestas e matas fechadas
30. COMIDA PREFERIDA:
31. SONHA EM SER:
32. TRALMA:
33. ODEIA QUANDO: A presa foge

PERSONA 4

1. NOME: Ticê
2. IDADE: Indeterminado
3. ALTURA: 1,65
4. COR DOS OLHOS: Pretos
5. COR DOS CABELOS: negros como a noite
6. COR DA PELE: Oliva bem escuro
7. VISAO: Um olhar indecifrável e indescritível
8. MATURIDADE: indecifrável
9. ORIENTAÇÃO SEXUAL: bissexual

10. MANIAS:
11. DEFEITOS:
12. CONTROLE EMOCIONAL: inabalável
13. INCOPETENCIAS:
14. PECULIARIDADES:
15. MEDOS:
16. ESPERA DE SI MESMO:
17. FORMA DE PENSAR E AGIR: Calculada, e sempre decidida, faz tudo o que é preciso para conseguir o que quer.
18. E BOM EM: magia
19. MORA A ONDE: Adora viajar pelo país.
20. COMO É VISTO PELAS PESSOAS EM VOLTAS: Enigmática, Forte, poderosa, interessante e Atraente.
21. O PERSONAGEM QUE MAIS GOSTA: Anhangá
22. O PERSONAGEM QUE MENOS GOSTA: Duquesa
23. AMIGOS: Não tem
24. INIMIGOS: não tem
25. FAMÍLIA: Um irmão mais velho e uma sobrinha.
26. GOSTA DE:
27. NÃO GOSTA:
28. HOBBES:
29. LUGAR PREFERIDO: (será o submundo)
30. COMIDA PREFERIDA:
31. SONHA EM SER: Uma deusa (conseguiu)
32. TRÁGICA: A morte da sobrinha
33. ODEIA QUANDO:

PERSONA 5

1. NOME: Suindara
2. IDADE: 16
3. ALTURA: 1,58
4. COR DOS OLHOS: Grandes e roxos quase pretos
5. COR DOS CABELOS: Branco Albino
6. COR DA PELE: Albino
7. VISÃO: Olhar grande e inesquecível que nem uma coruja
8. MATURIDADE: Apesar de parecer imatura ela é muito madura para sua idade, mas também, muito mimada e caridosa
9. ORIENTAÇÃO SEXUAL: Hetero
10. MANIAS: Adora ficar observando a cidade à noite
11. DEFEITOS: Não sabe revidar quando maltratada
12. CONTROLE EMOCIONAL: Calma e resiliente
13. INCOPETENCIAS: Não é boa em conversas em grupos, e não consegue se socializar

14. PECULIARIDADES: Ela gosta de cantar em segredo e seu choro acalma e tranquiliza.
15. MEDOS: Não poder cuidar da sua família
16. ESPERA DE SI MESMO: Ser feliz sem que ninguém fale do seu corpo.
17. FORMA DE PENSAR E AGIR: Calma, e serena, mas sonha em aprender como revidar.
18. E BOM EM: Curar e proteger.
19. MORA A ONDE: Em uma cidade entre o Norte o Nordeste.
20. COMO É VISTO PELAS PESSOAS EM VOLTAS: Uma menina amorosa, Forte e fofa.
21. O PERSONAGEM QUE MAIS GOSTA: Artur
22. O PERSONAGEM QUE MENOS GOSTA: Duquesa
23. AMIGOS: Algumas amigas carpideiras
24. INIMIGOS: Duquesa
25. FAMÍLIA: Pai e tia
26. GOSTA DE: Doces
27. NÃO GOSTA: Lugares cheios
28. HOBBES: Tricotar
29. LUGAR PREFERIDO: A floresta a noite
30. COMIDA PREFERIDA: Chocolate e carne
31. SONHA EM SER: Esposa de Artur
32. TRÁGICA: a perda da mãe
33. ODEIA QUANDO: Perde alguém da família

PERSONA 6

1. NOME: Duquesa
2. IDADE: 45
3. ALTURA: 1,65
4. COR DOS OLHOS: Verde
5. COR DOS CABELOS: Ruivos escuros
6. COR DA PELE: Branca
7. VISÃO: Um olhar indecifrável e cruel
8. MATURIDADE: Calculista e má
9. ORIENTAÇÃO SEXUAL: Hetero
10. MANIAS: Quanto brava, quebra tudo no quarto
11. DEFEITOS: crueldade
12. CONTROLE EMOCIONAL: Ache sem pensar
13. INCAPACIDADES: Não sabe pedir perdão e mata sem pensar.
14. PECULIARIDADES: Acha que poder monetário, compra todo e todos.
15. MEDOS: perda do controle
16. ESPERA DE SI MESMO: chega ao topo
17. FORMA DE PENSAR E AGIR: Acha que está no topo, e que manda em todo mundo.

18. E BOM EM: Esbanja
19. MORA A ONDE: A Em uma cidade entre o Norte o Nordeste.
20. COMO E VISTO PELAS PESSOAS EM VOLTAS: Uma rica excêntrica e maluca
21. O PERSONAGEM QUE MAIS GOSTA: Artur
22. O PERSONAGEM QUE MENOS GOSTO: Suindara
23. AMIGOS: Não tem
24. INIMIGOS: Suindara
25. FAMÍLIA: O filho Artur
26. GOSTA DE: dinheiro
27. NÃO GOSTA: de pobre
28. HOBBES: compra joias
29. LUGAR PREFERIDO: Seu quarto no alto da mansão
30. COMIDA PREFERIDA: Escargot
31. SONHA EM SER: Imperatriz
32. TRÁGICA: A morte do marido
33. ODEIA QUANDO: não consegue o que quer

Anexo II

Roteiro

Roteiro da HQ

Capítulo 1

Quadro 1

A floresta amazônica, mata fechada e densa a noite.

Com barulho de gravetos quebrando, e farfalha das folhas.

Quadro 2

Um cervo branco e magnífico e resplandecente, sai correndo de dentro da mata (barulho de cervo trotando e galho quebrando). De noite

Quadro 3

Um close no cervo parado em uma clareira em meio da floresta. De noite

Quadro 4

Surge um clarão onde o cervo estava. De noite

Quadro 5

E se transforma em Anhangá. Começa a amanhecer

Quadro 6

Ele se deita aos pés de uma árvore bem grande (barulho dele deitando-se).
começa a amanhecer

Quadro 7

Um zoom em seu rosto enquanto ele olha fixamente para um lugar. Começa a
amanhecer (Humm

Quadro 8

Em uma árvore tem um casal de pássaros namorando. Caixa de pensamento.
Nascer do sol

“O que é o amor? Como é amar?”.

“Eles mi lembram, dois tolos apaixonados que eu tive o desprazer de conhecer.”

Quadro 9

Tela preta

“Como eles eram mesmo, nossa já faz muito tempo.”

“Deixa-me ver quando começou.”

Capítulo 2

Quadro 10

A mata atlântica, de dia (som de pássaros cantando)

Quadro 11

Um cervo fugindo em meio a uma caçada (som de bicho correndo)

Quadro 12

Um indígena correndo atrás do cervo ferido (som de gente correndo).

Quadro 13

Um foco no rosto de Ipojucan. Caixa de pensamento do narrador.

“Qual era o nome dele mesmo? Deixe-me lembrar, ele só mi deu trabalho”

Quadro 14

Corta para ele voltado para vila com a caça

Quadro 15

Uma linda garota vem correndo. Uma caixa de pensamento do narrador.

“Lembrei era” sobreposta pôr o balão de fala da garota.

“Ipojucan!?” como si o narrador e a garota falassem juntos.

Quadro 16

Eles si abração. Ele Fala. Caixa de texto.

“Jandira!”

Quadro 17

Corta para eles, conversando em um canto afastado da vila. Caixas de textos vazias

Mais caixas de textos

“O nosso casamento está próximo. Já arrumou a caça para a oferenda?” disse Jandira

“Claro, está tudo pronto querida” disse Ipojucan

“Amanhã iremos fazer as oferendas para que Tupã abençoe nosso casamento”

Continuou Ipojucan

Quadro 18

Eles ficam abraçados olhando as estrelas.

Quadro 19

Corta para dia seguinte imagem de cima de um penhasco com as oferendas

Quadro 20

Os dois estão fazendo o casamento. Caixa de texto

“cantos de casamento”

Quadro 21

Ele se beija sobre o penhasco

Quadro 22

Imagem da mata escura e fechada com dois olhos de onça dourado brilhando sobre ele. Caixa de texto

“E ele, vou matá-lo”

Quadro 23

Uma onça gigante aparece próximo a eles com um ar ameaçador, com um expecto de anhangá atrás dela como se fosse uma aura. Caixa de pensamento

“Atacar”

Quadro 24

Ipojucan pega as armas de caça da oferenda enquanto grita. Caixa de texto

“Jandira corre”

Quadro 25

Jandira se põe em modo de defesa mais afastado da onça

Quadro 26

A onça ataca e arranha o peito de Ipojucan. Barulho de luta

Quadro 27

Ipojucan corre para longe a atira uma flexa. Barulho de flexa

Quadro 28

A onça cai morta

Quadro 29

Eles se abraçam e ela tenta carregá-lo para longe. Caixa de texto

“Você está bem-querido” disse Jandira

Quadro 30

A onça ressuscita e se levanta

Quadro 31

Corta para a onça pulando em cima do Ipojucan. Barulho de luta

Quadro 32

Ipojucan acerta uma adaga no olho da onça

Quadro 33

A onça recua.

Gritos de dor da onça

Quadro 34

Foco na onça. Caixa de pensamento

“você não escapa de mim, mesmo que essa marionete morra”

Quadro 35

Jandira e Ipojucan abraçados enquanto tentando levantar-se. Caixa de texto

“Jandira pega essa faca e se esconde. Agora por favor”. Disse Ipojuca

“O que você vai fazer” Disse Jandira

“só vai” disse Ipojuca

Quadro 36

Eles se levantam. Caixa de texto

“Eu te amo” Os dois dizem ao mesmo tempo

Quadro 37

Jandira corre para si esconde

Quadro 38

A onça ataca Ipojuca para a beira do precipício. Barulho de briga

Quadro 39

Jandira cai de cima da árvore, em cima da onça. Barulho da árvore mexendo

Quadro 40

Ela crava a faca na onça. Matando-a

Quadro 41

Ipojuca estava todo ferido pela onça, mas consegue ficar de pé, com ajuda de Jandira

Quadro 42

Os dois abrem um sorriso de alívio

Quadro 43

A onça flutua e começa a si transforma em água

“você morre hoje de um jeito ou de outro, quem deixou você si meter com os deuses”

Quadro 44

O pé d'água enorme aparece em cima deles, com a imagem de Anhangá resplandecendo. Caixa de texto . Enquanto eles olham para a água Caixa de texto

“Anhangá” disse Ipojuca em um sussurro

“Adeus”

Quadro 45

A Água cai sobre eles, eles caem do penhasco

Quadro 46

Do penhasco aparece uma cachoeira. Caixa de Pensamento.

“Então isso é o amor? Aqueles dois idiotas ficaram juntos até na morte...”

Capítulo 3

Quadro 47

Quatro todo preto. caixa de texto

“Nossa isso foi há muito tempo, quase não lembrava.”

Quadro 48

Um zoom de anhangá, seu rosto se movendo enquanto ouve um barulho. Barulho de gente correndo na floresta e de briga

Quadro 49

Ele volta para sua forma de cervo

Quadro 50

Ele começa correr floresta adentro. Barulho dele trotando, e barulho de briga

Quadro 51

Zoom no rosto de Anhangá transformado em cervo. Barulho de gente xingando ao longe

“Vadia”

Quadro 52

Uma mulher de costas usando magia contra um monte de homens bandeirantes.
Caixas de textos

(Ela recitando feitiços)

“xingamentos” vindo dos Homens

Quadro 53

Todos os Homens caem mortos. Vários barulhos

Quadro 54

A mulher se vira

Quadro 55

zoom no rosto da mulher

Quadro 56

Os dois se encaram. Caixa de pensamento

“Porque meus poderes não está funcionando?”

“Eu Sou um deus eu sou anhangá, deus dos mortos e da loucura. “

“Todos deveria ficar loucos só de olhar nos meus olhos, porque não está funcionando com ela?”

Quadro 57

Os dois continuam de encarando só que anhangá está no meio da transformação para homem. Caixa de pensamento

“Poucos olharam para em meus olhos antes e nenhum sobreviveu.”

“E ela está me encarando assim, eu sinto algo inexplicável. ”

Quadro 58

Os dois continuam se encarando agora os dois em forma humana. Barulho do coração de anhangá batendo muito forte. Caixa de pensamento.

“O que está acontecendo, eu nunca me sentir assim antes.”

“Olhar dela me faz sentir ainda mais poderoso.”

Quadro 59

Os dois continuam se encarando só que mais voltado para a mulher. Barulho do coração de Ticê batendo muito forte. Caixa de pensamento

“Quem é ele?”

“Porque ele me faz ficar assim?”

Quadro 60

Os dois continuam se encarando só que Zoom para mulher. Caixa de pensamento

“Não posso sentir isso, minha família foi arruinada por esse sentimento.”

Quadro 61

Tela preta. Caixa texto

“Esse sentimento, pode arruinar tudo. ”

Capítulo 4

Quadro 62

Uma mulher velando um tumulo. Caixa de pensamento.

“Como aconteceu com ela.”

Quadro 63

Angulo diferente mostrando um cara atrás de suindara.

Quadro 64

Foca no cara. Caixa de texto.

“Querida, já está saindo do trabalho”

“Vim ti buscar Para passear”

Quadro 65

Corta para os dois andando pela cidade, um homem na sombra escondida seguindo-os. Caixa de textos vazias

Quadro 66

Os dois de namorico na praça da cidade, com o homem escondido o segundo. Caixas de texto.

“Não si preocupa eu vou convencer minha mãe, e ti pedir em casamento, Suindara” o disse

“Eu acredito em você Artur, prometa-me que sempre vai mi amar” disse Suindara

“Eu Prometo” disse Artur

Quadro 67

OS dois abraçados na praça. Com o homem ainda observando

Quadro 68

Foco no homem que estava escondido. Barulho da cidade a noite.

Quadro 69

O Homem correndo para uma parte escura da cidade. Barulho de corrida

Quadro 70

O homem se encontra com uma mulher distinta e rica. Caixas de texto

“Duquesa, seu filho está se encontrando com uma carpideira.” Disse o Homem

“o nome dela e Suindara.”

Quadro 71

Foco total mulher que está saindo das sombras. Caixas de texto

“Eu, a Duquesa, nunca terei uma pobre carpinteira como nora”

“Eduardo, querido suma com ela.”

Quadro 72

Um capataz sai das sombras com um sorriso no rosto. Caixa de texto

“Pode deixa, senhora!”

Quadro 73

Corta para Suindara voltando para casa à noite saindo do cemitério. Barulho de caminhar

Quadro 74

Tela aberta, Suindara vira a cabeça para traz e ver um monte de homem a seguindo. Barulho de lata caindo

Quadro 75

Ela começa a correr a ladeira desesperada, e os caras a seguem. Barulho de gente correndo

Quadro 76

Ela si esconde em uma viela.

Quadro 77

Corta para o dia seguinte e a suindara e encontrada morta perto de sua casa.

Quadro 78

Seu pai a encontra e começa a chorar perto de seu corpo. Barulho de choro

Quadro 79

Corta para o enterro, tem todas as amigas dela e o pai sobre a sua lapide. Barulho de choro

Quadro 80

Imagem da lapide de Suindara com uma linda estatua de corja branca em cima de sua lapide.

Quadro 81

Corta para seu pai recebendo a notícia. Caixa de Texto

“Desculpa não sabemos quem matou sua filha”

Quadro 82

Ele vai para dentro da mata a noite e começa a toca um Caxixi enquanto chora. Barulho do som saindo do instrumento

Quadro 83

Ela sai das sombras. Caixa de texto

“Irmão o que aconteceu para me chama assim der repente?”

Quadro 84

Foco nele, Ele Fala entre lagrimas. Caixa de texto

“Suindara morreu, Minha Linda Filha morreu!”

Quadro 85

Ticê o abraça e fala. Caixa de texto

“Não se preocupe irmão, eu cuidarei de tudo, você só precisa si cuidar para ver a vingança chegar”

Quadro 86

Eles voltam para casa dele e se senta para conversar. Caixa de texto

“Eu vim para cidade para poder cuidar dela, você sabe disso. Quando ela nasceu eu e sua mãe sabia que seria difícil cria ela, com todo mundo olhado para ela”

Quadro 87

Foco mais fechado focado nele. Caixa de texto

“Eu sei quem foi, ela estava apaixonada por um riquinho da região “

“Mãe dele e uma mexera. Mas o caso foi abafado e nada aconteceu”

Quadro 88

Foco nela. Caixa de texto

“Deixa que eu resolvo”

Quadro 89

Corta para Ticê indo no cemitério.

Quadro 90

Ela fica na frente da lapide Suindara onde tinha duas lindas rosas uma vermelha e uma branca. Caixa de texto

“Olá, querida sobrinha venha eu vou cuidar de você”

“Cândidos de um ritual”

Capítulo 5

Quadro 91

A estátua de coruja começou a si mexer. Barulho de pedra se quebrando

Quadro 92

A estátua cria vida. O Primeiro barulho da Rasga Mortalha

Quadro 93

A coruja Si transforma em uma versão meio Humana meio coruja da suindara. Ela tentou fala, mas som saiu o som típico da rasga mortalha

Quadro 94

Ticê a confortou e falou. Caixa de texto

“Não si preocupe Logo você poderá falar quando se acostumar com seu novo corpo”

Quadro 95

Ticê Segurou sua mão e disse. Caixa de texto

“Você está livre para si vingar”

“Mas não sofra mais por alguém que não tem coragem para nada.”

Quadro 96

Foca na Tice. Caixa de texto

“Você já sabe o que fazer?”

Quadro 97

Foca Na Suindara Acenando com a cabeça

Quadro 98

Ela se transforma de novo em coruja

Quadro 99

Foca na Suindara voando a noite no escuro. Barulho de bater de asas

Quadro 100

Ela pousa na mansão da duquesa no quarto de Artur.

Quadro 101

La dentro ele está sorrindo olhando para um par de rosas.

Quadro 102

Ela sai voando. Barulho de voo

Quadro 103

Ela voa para dentro do quarto da duquesa. Barulho de voo

Quadro 104

Imagem da porta se fechando e trancando. Barulho de porta fechando e dos trincos trancando.

Quadro 105

Imagem do quarto do lado de fora. Com vários. Barulhos de seda rasgando e coisar quebrando

Quadro 106

A imagem do quarto do lado de fora com a luz apagada. Com mais barulho de seda rasgando e coisar quebrando

Quadro 107

A imagem do quarto do lado de fora ao amanhecer com uma coruja voando ao longe. Em um silêncio ensurdecedor

Quadro 108

A duquesa morta em cima da cama com vários arranhes superficiais e panos e penas rasgadas por toda a sala.

Quadro 109

Suindara em forma de coruja pousa em um galho de árvore dentro da floresta. Barulho de floresta

Quadro 110

Olhando pelo olhar de Suindara em cima da árvore, Ticê usando magia para transforma o capataz. Barulho de ossos se quebrando

Quadro 111

Continua olhando até ela transforma o capataz em um corpo seco e sem vida. Barulho de ossos se quebrando

Quadro 112

A Suindara transforma em sua versão humana ao lado de Ticê

Quadro 113

As duas se olham e falam. Caixa de texto

“Adeus Suindara, agora você está livre!”

“Adeeeeus”

Quadro 114

Suindara se transforma em coruja de novo

Quadro 115

Sai voando. Barulho de voo

Capítulo 6

Quadro 116

Tela preta. Caixa de pensamento

“Não posso cometer o mesmo erro que ela e mi apaixonar”

Quadro 117

Volta para Tice e anhangá se encarando. Os dois pensam em uníssono. Caixa de pensamento

“Merda, acho que estou me apaixonando”

“Isso é loucura!”

Quadro 118

Os rostos dos dois aproximasse cada vês mais.

Quadro 119

Eles se beijam