

SMARTOMONSTROS

Florence Breton



edelbra

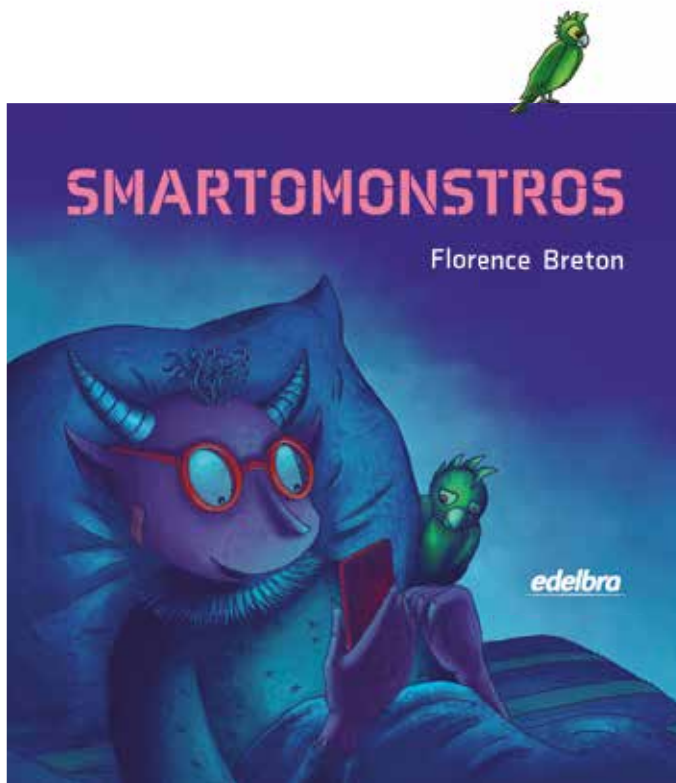


ROTEIRO DE LEITURA

Ana Mariza Filipouski e Diana Marchi



Informações gerais



Autora: Florence Breton

Gênero: Livro de imagens

Leitor iniciante: 1º ao 3º ano do Ensino Fundamental

Edição: 1ª (2026)

Esse livro traz a história, bem-humorada, de um mundo de criaturas – os smartomonstros – repleto de telas que permitem aos seus habitantes ter acesso a todo o tipo de informação. O excesso de *smartphones* provoca o acontecimento de coisas estranhas: o que está longe fica perto, e o que está perto fica distante, afastando os personagens da realidade e convidando o leitor a se questionar como seria a vida sem internet ou com a diminuição das telas.

Florence Breton, nesse livro, une linguagem verbal e visual, utilizando elementos característicos dos quadrinhos, como balões de fala, divisão em quadros (que organizam a história em ordem sequencial) e onomatopeias. Estes recursos atraem especialmente os leitores iniciantes.

Preparação para a leitura

Inicie apresentando o livro: mostre a capa e a contracapa e informe que são partes importantes da identificação de uma obra. Leia o título, identifique a autora e ilustradora, bem como a editora. Peça que observem a imagem da capa auxiliando-os, se necessário, com perguntas: O que veem? Vocês repararam nos olhos do personagem? Por que vocês acham que os olhos estão arregalados e ele usa óculos? Onde ele está? O que ele está segurando nas mãos? Tem alguma luz saindo da tela do celular? Para onde ele está olhando? Como a imagem se relaciona com o título? O que acham que significa “Smartomonstros”?

Dá pra imaginar sobre o que será a história? Incentive-as a criar hipóteses sobre a história. Anote no quadro palavras-chave que indiquem as inferências que fizerem.



NOTA - O smartphone é um telefone de bolso inteligente com múltiplas funções que, além de ligar, tem um sistema operacional, internet, aplicativos para navegar na web, reproduzir mídia e câmeras avançadas.

Leitura e compreensão global do texto

Como são leitores iniciantes, antes da leitura propriamente dita, proponha que formem uma roda e dê um tempo para as crianças explorarem o livro. Convide-os a realizarem a leitura colaborativa, com a ajuda das crianças que já estejam alfabetizadas, e oportunize a leitura em voz alta, de modo que percebam a importância da entonação e da clareza ao enunciar um texto. Incentive os estudantes a alterar o tom de voz conforme os pontos de interrogação, exclamação, travessões e reticências.

Ao longo da leitura, faça pausas, explore os tipos de balões (fala, pensamento, grito, etc.) e estimule os estudantes a compartilharem conhecimentos prévios sobre os elementos visuais (linguagem não-verbal) presentes no livro. Identifique aqueles que contêm a fala do narrador-personagem que participa ativamente da trama. Aproveite para destacar as onomatopeias e os demais recursos gráficos (linhas de movimento, tamanho de fontes, etc.). Possibilite que troquem experiências e exercitem a criticidade ao escutar os colegas.

Ao final, questione-os: O que aparece em praticamente todas as páginas do livro? Como vivem os smartomonstros? O que fazem? Os personagens parecem felizes? Por quê? O que acontece com eles? Vocês perceberam que, além dos smartomonstros, há outro personagem sempre presente? Onde essa história acontece? Como termina essa história?



Estudo do texto

Já a partir da leitura, é provável que os estudantes se deem conta da diferença entre o que diz a ilustração e o conteúdo escrito. Será que a autora se enganou?



NOTA - A incoerência semântica proposital é um recurso retórico que aparece com certa frequência em charges e propagandas. Ele pode provocar humor, ironia, crítica social, etc e causar estranhamento, forçando o leitor a repensar a mensagem.

ANÁLISE EM GRANDE GRUPO

Com o livro aberto nas páginas 18 e 19, realize, colaborativamente, a leitura da sequência de quadros, observando a expressão facial e corporal do personagem. Peça que descrevam o que veem:

1. no primeiro quadrinho, ele está com os olhos arregalados e a boca aberta, indicando surpresa;

2. em seguida, aparece com as sobrancelhas em ângulo - formato V invertido – e pequenas rugas entre elas, indicando brabeza;

3. na página seguinte, ele parece estar furioso, com a boca escancarada, o corpo inclinado para frente em um salto e raios (riscos) saem de sua cabeça.

A sequência dos três quadros indica que houve uma alteração no humor do personagem. Peça que observem o quarto quadro (p.19). É o mesmo personagem? O que indica que é outro personagem? A evidência é a mudança de cor da ilustração que passa a ter tonalidades de azul em contraponto aos três anteriores, com fundo amarelo e a personagem em tons de rosa. Com quem o smartomostro Tagar conversa nesse quadro? Qual é o papel do papagaio? Observe que seu papel é semelhante ao do grilo falante, do Pinóquio; ele procura fazer com que Tagar entenda o que está acontecendo e resista à tentação do celular, ajudando-o em sua jornada para longe das telas.

Análise o texto verbal e destaque os adjetivos (p.18):

Nessas minitelas, temos acesso a jogos muito divertidos, que nos deixam alegres e relaxados.

Questione-os: o que vocês acham dessa afirmação? Ela é verdadeira? Auxilie-os a perceberem que a primeira parte (“jogos muito divertidos”) pode até ser verdadeira, mas a segunda parte (“nos deixam alegres e relaxados”) se opõe ao que diz a imagem, à expressão facial e corporal do personagem que demonstra brabeza e irritação – Se os jogos são muito divertidos, por que o personagem fica furioso? Desafie-os a recriarem o texto verbal de acordo com o que veem na sequência de quadros.



ATIVIDADE EM PEQUENOS GRUPOS

Proponha uma atividade em pequenos grupos, distribuindo entre eles as páginas duplas do livro (Grupo 1 – páginas 4 – 5; Grupo 2 – 6 e 7, ...). Coloque no quadro o roteiro que segue, orientador da leitura crítica:



Leitura da imagem (não verbal): O que vocês veem nas imagens? O que a ilustração mostra? Observem as expressões faciais e corporais, cores, tamanhos, gestos, o cenário, etc.	
Leitura do texto verbal: O que diz o texto escrito? Identifiquem o tom (ordem, súplica, afirmação), os adjetivos usados, o significado literal das palavras, etc.	
Conclusão: O texto verbal apoia o que diz a imagem ou age de forma contrária? Se eles se contradizem, qual seria o objetivo da autora do livro ao utilizar esse recurso?	

Em grande grupo, no momento da exposição dos pequenos grupos, reforce as diferenças entre o que está dito num e noutro texto (escrito e imagético). Mostre que cabe ao leitor construir um terceiro texto, observando a contradição e percebendo aquilo que a autora efetivamente quis dizer.

Explique que em vez de ler o texto “ao pé da letra”, é necessário considerar o contexto, a intenção comunicativa da autora e o tipo de texto/suporte (literatura infantil) para decifrar a mensagem.

Questione-as: O que vocês acham que a autora quis provocar nos leitores ao escrever um livro no qual o celular está presente em todas as páginas e os personagens estão sempre “grudados” nas telas?

Escreva no quadro o que segue e peça que identifiquem a intencionalidade da autora (Ela quis ser irônica? Quis levar os leitores a refletirem? Quis criticar o comportamento dos personagens? O que vocês acham?).

Ironia - Dizer uma coisa e mostrar outra faz o leitor entender que a mensagem real é o oposto do que está escrito.

Provocar reflexão - O choque entre o que está dito num e noutro texto (escrito e imagético) obriga o leitor a sair do “piloto automático” e pensar criticamente sobre o tema.

Criticar um comportamento - Apontar uma contradição/hipocrisia na sociedade, na qual o “discurso” não corresponde com a prática/as ações/ o que efetivamente é feito.

Com o auxílio das crianças, leia o texto na página 47 no qual a autora se posiciona diante das novas tecnologias e do excesso de telas, relacionando-o à imagem das páginas 44 e 45, quando diz que “(...) o mundo espera por nós, lá fora, e quer nos ensinar a viver!”.

Leve-as a concluir que a autora do livro usou a incoerência entre texto verbal e não-verbal de propósito, para mostrar que o uso exagerado do celular deixa a vida sem sentido, desconectada da realidade. Explique que a ironia não é usada para enganar, mas para fazer uma crítica bem-humorada.



Resposta ao texto

Com as crianças em roda, se possível fora da sala de aula, proponha um debate, levando-as a refletir:

- O celular mudou o jeito de nos comunicarmos? Como?

- Quais são as coisas boas dessa tecnologia?

- Quais são os problemas que ela trouxe e que enfrentamos hoje?

Dê um tempo para refletirem sobre essas questões. Depois, pergunte: o que fazem no seu tempo livre e que brincadeiras preferem:

- Vocês jogam muito videogame, celular ou tablet? Quanto tempo passam jogando?

- Como vocês se sentem quando ficam muito tempo mexendo na tela? Ficam felizes ou cansados?

- Vocês acham mais fácil fazer amigos brincando no pátio ou jogando no celular? Por quê?

- Como é possível ficar menos tempo conectado às telas? Que atividades vocês sugerem que os deixariam felizes?

Registre as ideias que surgirem, auxiliando as crianças a pensarem em alternativas divertidas como atividades ao ar livre e contato com a natureza, ou elencando brinquedos antigos e jogos tradicionais (pião, bolinha de gude, peteca, cinco marias, ioiô e vai-e-vem, amarelinha, pular corda, esconde-esconde, passar anel, etc).

Conclua desafiando-as a propor atividades que possam ser realizadas com suas famílias em um piquenique ao ar livre (praça, parque ou pátio da escola, por exemplo). Convide os adultos responsáveis a se integrarem às brincadeiras, demonstrando como brincavam quando eram crianças.



BNCC – Habilidades

EF02LP26 - Ler e compreender, com certa autonomia, textos literários, de gêneros variados, desenvolvendo o gosto pela leitura.

EF15LP14 - Construir o sentido de histórias em quadri-nhos e tirinhas, relacionando imagens e palavras e interpretando recursos gráficos (tipos de balões, de letras, onomatopeias).

EF15LP18 - Relacionar texto com ilustrações e outros recursos gráficos.

EF35LP03 - Identificar a ideia central do texto, demonstrando compreensão global.

EF35LP04 - Inferir informações implícitas nos textos lidos.

Competências Gerais da BNCC (Articulação Transversal)

Competência Geral 5 (Cultura Digital) - Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética. Ênfase à autorregulação no ambiente virtual.

Competência Geral 8 (Autocuidado) - Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, reconhecendo suas emoções e as dos outros, com capacidade de resiliência e autorregulação. Desafiar a uma atitude de equilíbrio entre o mundo digital e as brincadeiras físicas.



Autoria:

Ana Mariza Filipouski e Diana Marchi

Projeto Gráfico:

Laura Spina França
e Camila Garcia Kieling

Ilustrações: Florence Breton

Diagramação: Juliano Dall'Agnol

Porto Alegre, 2026



edelbra

Edelbra Editora Ltda.

CNPJ: 08.652.668/0001-25 – Telefone: (51) 2118-4400
atendimento@edelbra.com.br – www.edelbra.com.br