

## Folclore brasileiro nos quadrinhos: comunicação e o uso da ilustração como meio de conhecimento<sup>1</sup>

Brazilian folklore in comics: communication and the use of illustration as a means of knowledge

Eliane Meire Soares RASLAN\*

**RESUMO:** Este artigo tem por objetivo apresentar os resultados de um Projeto de Pesquisa desenvolvido com crianças de idades entre 6 a 12 anos da Escola Integral e Municipal EMPEV sobre a cultura brasileira, por meio de oficinas de ilustrações de personagens. Nessas oficinas, professores da UEMG e alunos da EMPEV discutiram sobre o folclore brasileiro e criaram seus personagens com base nas informações e ilustrações dadas. Verificamos que a ilustração facilita o aprendizado infantil e aumenta o interesse e a curiosidade das crianças pelo conhecimento cultural, além de aproximar e incentivar alunos do Ensino Superior a participar e comunicar suas experiências acadêmicas com alunos do Ensino Fundamental.

**Palavras-chave:** Cultura Brasileira. Ilustrações e Comunicação. Rede Integrada e Oficina de personagens.

**ABSTRACT:** This research project aims to communicate the Brazilian culture through workshops graphics characters. Individual productions of Brazilian folkloric characters drawn by children of Comprehensive School and Municipal EMPEV, ages 5 to 12 years. In these workshops, the teachers of the UEMG discuss with students of the EMPEV about Brazilian folklore and create characters from information and illustrations given. We realized that the child illustration facilitates learning and increases the interest and curiosity of children by cultural knowledge. Besides approach and encourage students of higher education to participate and communicate their academic experiences with elementary school students.

**Keywords:** Brazilian Culture. Illustrations and Communication. Integrated Network and Office of characters.

### 1 Introdução

As HQs – Histórias em Quadrinhos – servem como ferramenta de suporte no aprendizado. Vilela (2012) confirma que as HQs são “um suporte teórico e metodológico para a utilização das HQs no ensino da história no ciclo 2 do ensino fundamental” (p.05). Nesse contexto, podemos afirmar que a linguagem gráfico-visual no ensino permite aproximar o aluno da arte, da cultura e serve como processo de comunicação humana. Os quadrinhos servem como material de apoio, ajudando nas reflexões sobre a gênese tratada, principalmente no que se refere às representações dos

<sup>1</sup> Trabalho ID HesP0003- *Colloquium Presentation* in português no XII Conferência Internacional sobre Novas Tendências em Humanidades- Universidad San Pablo CEU, Madrid, España, 11-13 Junio 2014. Fonte: <<http://lashumanidades.com/congreso/programa-y-eventos/listado-de-propuestas-aceptadas>>. Projeto de Pesquisa apoiado com bolsa pelo EDITAL 02/2013 Programa de Iniciação Científica Júnior - BIC Jr. PIBIC/CNPq/FAPEMIG/UEMG. Programa de Apoio a Eventos no Exterior FAPEMIG. Currículo Lattes: <<http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4231980U3>>

\* Professora de Educação Superior na Escola de Design da UEMG. Coordenadora do NIQ (Núcleo de Ilustrações e Quadrinhos) do Centro de Estudos em Design da Imagem/ED. Coordenadora do Seminário Bial Design de Imagem. Editora das revistas artísticas Coleções *Fansign* e do Periódico semestral *Legenda Quadrinhos*, ambos do NIQ. <http://lattes.cnpq.br/3081335079399561>

anacronismos de culturas passadas. Existem avanços no aprendizado dos alunos no momento em que são utilizados os quadrinhos como recurso no ensino de história.

Este estudo confirma o uso dos quadrinhos como suporte, ou como meio facilitador do aprendizado, nas oficinas oferecidas aos alunos da EMPEV - Escola Integrada Municipal Professor Efigênia Vidigal, na cidade de Belo Horizonte, Estado de Minas Gerais. Além de incentivar a arte por meio do ato de ilustrar, os alunos ainda podem criar seus próprios quadrinhos com base em personagens folclóricos do Brasil, facilitando a troca de conhecimentos e aguçando o interesse dos alunos ainda mais pelos contos brasileiros.

Os exemplos dados acima ilustram a utilização dos quadrinhos como ferramenta na comunicação entre aluno(s) e professor(es) e, também, podem servir como meio de divulgação, informação e mobilização social. Confiamos que ao municiar e auxiliar a comunidade com as técnicas de produção e a linguagem adequada ao meio utilizado, estaremos colaborando para a divulgação dessa novidade como ferramenta importante no fazer pedagógico. A seguir, explicaremos como foi desenvolvido o trabalho.

O folclore brasileiro pode ser considerado como bem cultural imaterial e está presente nas brincadeiras, nos jogos das crianças e encontra-se difundido nas canções de ninar de nossos pais, passando de uma geração para outra, ou ainda, quando as aprendemos com amigos, parentes e na escola. Através das lendas e mitos populares, criaram-se diversos personagens do folclore brasileiro, manifestações essas que surgiram da cultura popular. De acordo com o *Blog Pedagogiando*<sup>2</sup>, esses mistérios e temores naturais que viram figuras folclóricas e tentam entender o mundo e as dificuldades da vida através de criações imaginárias, passadas de uma geração para outra, em especial, na forma oral, atualmente, está presente em diversas publicações, como é visto, por exemplo, nas obras de Cascudo (2012) ou Salemo (2006), ou ainda, Sousa (2009) com livros e quadrinhos cujo foco direto é o folclore brasileiro. Esse material pode ser considerado um incentivo das mais variadas formas, e conta com o recurso de diversas ilustrações e diferentes narrativas, que vão dos diferentes preços ou mesmo digitais e gratuitas, publicações essas que permitem escolhas de leitura e aumento do conhecimento e da criatividade infanto-juvenil. Abaixo (Fig.1), trazemos um exemplo de texto ilustrado que foi utilizado para explicar aos alunos da EMPEV sobre o folclore brasileiro – conhecimento popular – disponível no site Projeto Vamos Ler Jornal.

---

<sup>2</sup> Pedagogiando. *Folclore*. 16/08/2010. Fonte:

<<http://pedagogiadaserwi.blogspot.com.br/2010/08/folclore.html>> Acesso: 01 novembro 2013.

Fig. 1: Folclore Brasileiro



## Será que foi real? Nº18

### O FOLCLORE BRASILEIRO

Folclore é o "conhecimento popular", já que o termo surgiu a partir da junção de duas palavras em inglês: Folk (povo) e Lore (conhecimento), que compôs um artigo do pesquisador William Jonh Thoms, em 1846. O Dia do Folclore é comemorado em 22 de agosto no Brasil.

De acordo com a Carta do Folclore Brasileiro, aprovada pelo primeiro Congresso Brasileiro de Folclore, em 1951, o fato folclórico é constituído pelas "maneiras de pensar, sentir e agir de um povo, preservadas pela tradição popular, ou pela imitação" e pode ser percebido na alimentação, na linguagem, no artesanato, na religiosidade e nas vestimentas de uma nação. Assim, o folclore inclui mitos, lendas, contos populares, brincadeiras, provérbios, adivinhações, orações, maldições, encantamentos, juras, xingamentos, gírias, apelidos de pessoas e de lugares, desafios, saudações, despedidas, trava-línguas, festas, encenações, artesanato, medicina popular, danças, música instrumental e canções, definiu o IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística).

A partir das tradições e dos costumes de cada povo é que surgem as lendas e os mitos, explicou o professor da Universidade Estadual da Bahia (Uneb), Gildeci Leite. "As narrativas [como gosta de definir as lendas] são criadas por autores coletivos de forma espontânea e traçam comportamentos dos valores de determinados grupos." O professor salientou as diferentes maneiras de se contar uma mesma narrativa. Ele utilizou o ditado "quem conta um conto aumenta um ponto" e as diferentes culturas para justificar a causa da mudança das narrativas. O Boitatá, por exemplo, é contado de formas diferentes no Norte/Nordeste e no Sul. A mitologia também foi considerada por Gildeci Leite como pedagógica: "As narrativas unem o maravilhoso e o pedagógico. Chama a atenção das crianças para a diversidade cultural".

**Mitos e Lendas no Folclore:** As lendas são histórias contadas por pessoas e transmitidas oralmente através dos tempos. Misturam fatos reais e históricos com acontecimentos que são frutos da fantasia. Procuraram dar explicação a acontecimentos misteriosos ou sobrenaturais. Os mitos são narrativas que possuem um forte componente simbólico. Como os povos da antiguidade não conseguiam explicar os fenômenos da natureza, através de explicações científicas, criavam mitos com este objetivo: dar sentido as coisas do mundo. Os mitos também serviam como uma forma de passar conhecimentos e alertar as pessoas sobre perigos, defeitos e qualidades do ser humano. Deuses, heróis e personagens sobrenaturais se misturam com fatos da realidade para dar sentido a vida e ao mundo.

BRASIL NÃO É SÓ  
http://pedagogiaservi.blogspot.com.br/2010/08/folclore.html

Fonte: Projeto Vamos Ler Jornal, n.18<sup>3</sup>

Como forma de incentivar as crianças a conhecerem parte da cultura brasileira, buscou-se trabalhar com textos que introduzissem os personagens do folclore do Brasil para que, em seguida, fosse possível a criação de personagens pelos alunos na sala de aula. A criança deve ser motivada a praticar a leitura das mais variadas formas, cada um dos alunos tem afinidade com determinados personagens e, certamente, haverá crianças que irão gostar mais da leitura de livros de aventura e outras de HQs e ilustrações. Estudos comprovam que há pessoas mais visuais, outras aprendem melhor de forma auditiva, outras, por meio da expressão com o corpo e etc. Temos, como exemplo, o estudo de Tosetto (2005), o qual aborda a percepção háptica, ou seja, do tato e cinestésicas (p.7), conforme modalidade sensorial na categoria visual e não-visual.

Para que exista compreensão adequada desse tipo de percepção nas situações cotidianas – ou no caso de nosso estudo, entendimento do folclore – a percepção visual deve ser desenvolvida com estratégias, ou seja, por meio de narrativas. Da mesma forma que um bom livro ilustrado contribui para o interesse da criança ao ler ou ouvir uma história, o uso da

<sup>3</sup> Fonte: <<http://www.vamoslerjornaldamanha.com.br/livraria/CamposGeraisEmQuadrinhos/CGQ-N18-Folclore-Brasileiro.pdf>> Acesso em mar.2013.

ilustração serve como meio de estímulo ao aprendizado, quando as próprias crianças desenham para registrarem o que entenderam após a contação de histórias.

A sensibilidade para a apreciação estética e o refinamento das emoções em relação aos personagens da cultura brasileira são habilidades desenvolvidas no ensino infantil e fundamental das escolas no Brasil, portanto, é nesse ambiente que vamos trabalhar o conhecimento sobre o folclore brasileiro por meio da ilustração.

Nas oficinas desenvolvidas na EMPEV os alunos precisaram levar apenas uma borracha, um lápis, um apontador e oito folhas no formato A4. O projeto de extensão<sup>4</sup> abordou em 10 oficinas de criação, propostas pelo NIQ – Núcleo de Ilustrações e Quadrinhos, da Escola de Design da Universidade UEMG – a produção de personagens da tradição e do uso popular brasileiro por crianças da Escola Integrada EMPEV, ambas situadas em Belo Horizonte/MG/Brasil. O projeto teve por objetivo incentivar os alunos, por meio das oficinas ofertadas, a conhecerem a própria cultura tendo como ponto de partida o uso da arte e de ilustrações de personagens. O produto final são as produções individuais de personagens folclóricos brasileiros – existentes em nossa cultura – retratados pelas crianças da EMPEV, de idades entre 6 a 12 anos.

## **2 Processo do início ao fim dos esboços e conteúdo apresentados em sala de aula**

Raslan e Curvo (2013) consideram a imagem como algo representativo, o que seria visualmente interessante para ajudar os alunos a fazerem a produção das ilustrações. As imagens despertam o interesse pelo assunto abordado, ao mesmo tempo em que desinibe os alunos, favorecendo a criação. Na primeira oficina, elaboramos um esboço sobre o assunto abordado (Fig. 2-3) e iniciamos apresentando aos alunos técnicas de desenhos de forma humorada, tais como rostos de personagens cômicos, que os deixassem mais à vontade com as atividades.

---

<sup>4</sup>Projeto de Extensão com apoio do EDITAL N° 01/2013 – PAEx/UEMG.

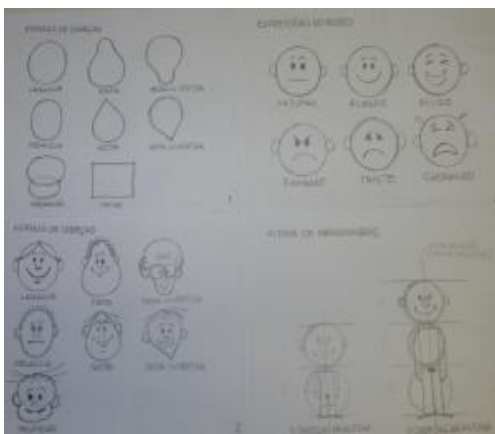


Figura: 2 – Técnicas de desenhos

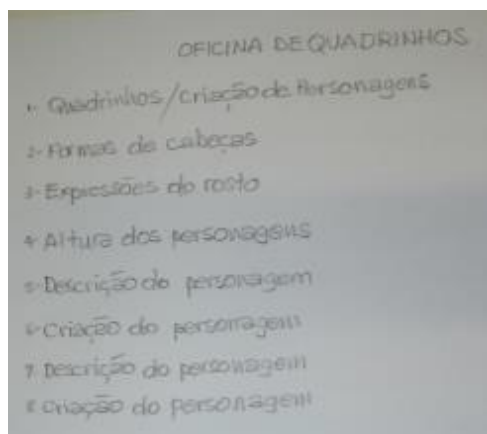


Fig. 3 – Passo-a-passo para a criação

Em seguida, (Fig. 4-5), foram apresentadas algumas imagens do trabalho realizado em sala de aula. E, por fim, apresentamos o Esboço final (Fig.4-5), que foi desenhado no quadro com giz para que os alunos pudessem acompanhar o modo de fazer.



Fig. 4-5: Programa da técnica usada para Oficina de Personagens.

Fonte: Material usado em sala de aula criado pelo prof. Silvestre Rondon Curto - Outubro 2012

### 3 Dos esboços iniciais à finalização dos personagens.

Todos os personagens criados para a oficina demandaram um estudo cauteloso. Foi necessário que os professores Eliane Raslan (professor A) e Silvestre Rondon (professor B) discutissem sobre as escolhas mais apropriadas, já que envolveria a criação artística e o interesse dos alunos pela história de cada um desses personagens. Abaixo (Fig. 6), parte dos esboços realizados pelo professor B, na tentativa de chegar aos desenhos que melhor representassem a cultura brasileira e não fugissem das características físicas e históricas de cada personagem do folclore. Antes mesmo de iniciarmos as oficinas, buscamos a melhor forma de representar esses personagens do folclore brasileiro.

Fig. 6: Esboço dos personagens usados na Oficina



Fonte: Esboço dos personagens - Silvestre Rondon - Janeiro 2013

Depois de bastantes rabiscos, o desenhista, professor B, criou as primeiras imagens de alguns personagens do folclore. Foi possível discutirmos novamente sobre as primeiras figuras de cada personagem, já estipuladas neste projeto para serem tratadas nas oficinas com os alunos. Criar personagens interessantes e com traços que facilitem e estimulem as crianças a desenharem foi trabalhoso, já que a partir de personagens existentes, foram realizadas novas ilustrações, inclusive objetos/produtos relacionados aos personagens, como: barco, árvore e igreja. Abaixo os personagens do folclore brasileiro com seus esboços finalizados e com suas características:

➤ CURUPIRA (Fig.7-10)

Descrição Física: anão; cabelos compridos e vermelhos; olhos verdes; pés voltados para trás.



Figura 7-10 - Personagens do Folclore Brasileiro

Figura 11: Personagem Curupira

Figura 12: Personagem Jeca Tatu

Figura 13: Personagem Cuca



Fonte: Ilustrações do Prof. Silvestre Rondon criadas para a oficina.

➤ EMÍLIA (Fig.14)

Descrição Física: boneca de pano; cabelo feito de tiras de panos coloridos; usa um laço de fitas na cabeça; usa um vestidinho e par de meias compridas coloridas. Feita por tia Nastácia para Narizinho, no início era muda e a boneca foi curada pelo Dr. Caramujo que recitou para ela uma “pílula falante” e daí não parou mais de falar.

➤ SACI (Fig.15)

Descrição Física: negrinho de uma perna só; tem uma carapuça vermelha; fuma cachimbo.

➤ NEGRINHO DO PASTOREIO (Fig.16)

Descrição Física: menino negro e escravo; veste apenas um calção surrado; possui um laço nas mãos para o pastoreio.

Figura 14: Personagem Emilia Figura 15: Personagem Saci Figura 16: Negrinho do Pastoreio



Fonte: Ilustrações do Prof. Silvestre Rondon criadas para oficina.

➤ IEMANJÁ (Fig. 17)



Descrição Física: Moça de feições delicadas, corpo escultural e vaidosa. Usa uma coroa e tem cabelos compridos e negros. Vestido longo com o colo nu. Em suas mãos, ela possui estrelas, que são jogadas no mar.

➤ FORMIGA (Fig.18)

Descrição Física: corpo dividido em três partes; possui seis pernas, sendo 3 para cada lado; possui duas antenas na cabeça.



➤ NOSSA SENHORA (Fig.19)



Descrição Física: jovem senhora sorridente; possui um manto cobrindo o seu rosto; mãos postas em oração; possui uma coroa na cabeça.

➤ BARQUINHO DE OFERENDAS (Fig.20)

Descrição Física: artefato construído de madeira capaz de flutuar sobre a água.



Fonte: Ilustrações do Prof. Silvestre Rondon criadas para oficina.



Abaixo (Fig. 21) algumas notas do projeto “Vão Ler Jornal” que trata desses personagens e que foram trabalhadas com os alunos como subsídio para a elaboração dos personagens.

Fig.21: O Folclore Brasileiro

Conheça algumas lendas:



**CURUPIRA:** O Curupira é um defensor das matas e dos animais silvestres. Seus alvos principais são os caçadores, lenhadores e pessoas que destroem as matas de forma predatória. Para assustar os caçadores e lenhadores, o curupira emite sons e assoviros agudos, tem cabelos compridos e pés virados para trás. Quando alguém desaparece nas matas, acredita-se que é obra do curupira. [Vídeo sobre o Curupira.](#)

**BOITATÁ:** Representado por uma cobra de fogo e conhecido como "Fogo que corre", o Boitatá também tem o papel de proteger as matas e os animais. Na narrativa, o personagem tem a capacidade de perseguir e matar aqueles que desrespeitam a natureza. Acredita-se que este mito é de origem indígena e que seja um dos primeiros do folclore brasileiro. Foram encontrados relatos do boitatá em cartas do padre jesuíta José de Anchieta, em 1560. [Vídeo sobre o Boitatá.](#)

**SACI-PERERÊ:** Originado entre as tribos indígenas do Sul do Brasil, o Saci tem apenas uma perna, usa um gorro vermelho e sempre está com um cachimbo na boca. Era retratado como um curumim, com duas pernas, cor morena e um rabo típico. Com a influência da mitologia africana, o saci se transformou em um negro que perdeu a perna lutando capoeira, além disso, herdou o pito, uma espécie de cachimbo, e ganhou da mitologia europeia um gorriinho vermelho. Em 2005, foi criado o Dia do Saci - 31 de outubro. [Vídeo sobre o Saci-Pererê.](#)

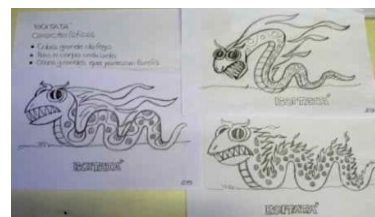
**IARA:** Também conhecida como a "mãe das águas", Iara é uma sereia de origem indígena, morena de cabelos negros e olhos castanhos. A lenda conta que a personagem fica nos rios do Norte do país, onde costuma viver. Nas pedras das encostas, costuma atrair os homens com seu belo e irresistível canto. As vítimas costumam seguir Iara até o fundo dos rios, local de onde nunca mais voltam. Os poucos que conseguem voltar acabam ficando loucos em função dos encantamentos da sereia. Somente um ritual realizado por um pajé (chefe religioso indígena, curandeiro) pode livrar o homem do feitiço. [Vídeo sobre a Iara.](#)

**BOTO:** Um boto cor-de-rosa, de origem amazônica, sai dos rios nas noites de São João e com um poder especial: transformar-se em um lindo jovem vestido com roupa social branca. Ele usa um chapéu branco para encobrir o rosto e disfarçar o nariz grande. Com seu jeito galanteador e falante, o boto se aproxima das jovens desacompanhadas e as seduz. Logo após, consegue convencer as mulheres para um passeio no fundo do rio, local onde costuma engravidá-las. Na manhã seguinte volta a se transformar no boto. [Vídeo sobre o Boto.](#)

Fonte: Projeto Vamos Ler Jornal, n.18<sup>5</sup>

➤ BOITATÁ (Fig.22)

Descrição Física: cobra grande de fogo; tem o corpo ondulado; olhos grandes que parecem faróis.



➤ O INCENDIÁRIO (Fig.23)

Descrição Física: homem mau com chapéu e botas; fuma cigarro; anda com uma tocha de fogo acesa; carrega uma espingarda.



➤ ÁRVORE (Fig.24)

Descrição Física: tronco; galhos; folhas e raízes.

Fonte: Ilustrações do Prof. Silvestre Rondon criadas para oficina.

Abaixo (Fig. 25), uma breve descrição de alguns personagens do folclore brasileiro com seus personagens alterados, por meio das ilustrações disponíveis no sítio do *Blog Pedagogiando*, buscando apresentar aos alunos outros personagens atuais e fazer uma mistura

<sup>5</sup> Disponível em:

<<http://www.vamoslerjornaldamanha.com.br/livraria/CamposGeraisEmQuadrinhos/CGQ-N18-Folclore-Brasileiro.pdf>>

entre personagens folclóricos com os personagens atuais no momento de desenhá-los e, ao mesmo tempo, (re)contar as histórias folclóricas com um olhar particular, de releitura.

Figura 25: Personagens do Folclore Brasileiro



Fonte: *Blog Pedagogiando*

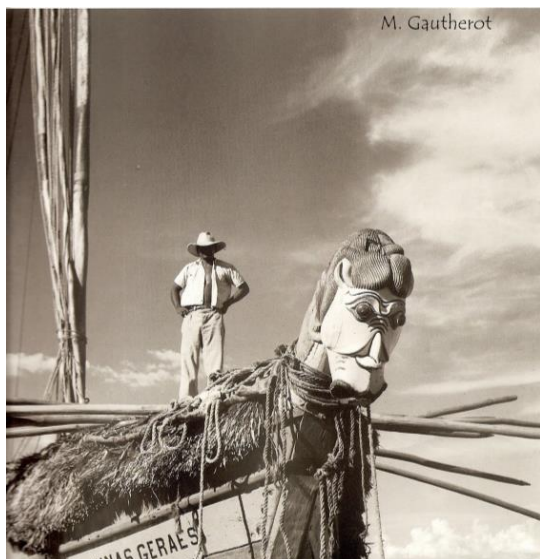
Agora que apresentamos os personagens e o processo de criação deles, vamos continuar com as ilustrações e descrições físicas dos personagens trabalhados na oficina de ilustração com os alunos da Escola Integral EMPEV.

No princípio, a carranca (Fig. 26-27) era utilizada com objetivo comercial para chamar a atenção das embarcações, depois foi utilizada pela população ribeirinha, que acabou atribuindo a esse objeto características místicas com o objetivo de afastar maus espíritos, como também, de permitir que atraíssem peixes e evitassem que a embarcação afundasse durante uma tempestade. Em segundo plano, esse objeto se torna manifestação cultural popular de determinadas regiões brasileiras. De acordo com o Dicionário Online de Português<sup>6</sup>, Carranca significa:

**Carranca**, s.f. Figura que os barqueiros do rio São Francisco colocavam na proa de suas embarcações. As carrancas são cabeças humanas ou de animais, entalhadas na madeira e grosseiramente coloridas, obras de artistas populares anônimos da região. A tradição diz que a cabeça, por meio de três gemidos, avisa quando a barca vai afundar. A carranca, já usada por romanos, egípcios, fenícios, assírios e gregos, parece que surgiu no Brasil como um recurso primitivo de publicidade: atrair para as embarcações a curiosidade da gente das fazendas. Também é chamada de cabeça-de-proa. Cara feia. *Sinônimos de Carranca*: caraça, cenho, máscara, passadista e rotineiro.

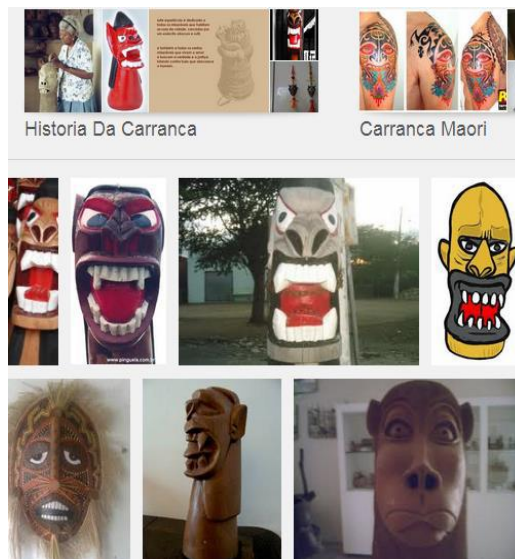
Fig. 26: Foto do Rio São Francisco (BA):

A Carranca e o Remeiro



Fonte: Banco de Imagens do Google

Fig.27: Diferentes Imagens da Carranca



Fonte: Fotografia de Marcel Gautherot

Buscamos resumir ao máximo possível a ideia de cada personagem, o que, em certa medida, facilitou a explicação da relação entre o personagem do folclore e o personagem desenhado em sala de aula pelos alunos nas aulas ministradas durante as oficinas. Em cada oficina, foram trabalhadas com os alunos algumas ilustrações distintas que, ao serem criadas, buscou-se relacionar com os personagens do folclore brasileiro, com as características existentes nas diversas histórias trabalhadas. Dentro desses diferentes contextos, cada conto desenhado dentro de sala atribui estímulo criativo aos alunos, tornando cada ilustração mais divertida e permitindo maior assimilação da história.

Este Projeto de Extensão teve caráter social, cultural e educacional, além de usar a arte de ilustrar como ponto de partida para tratar a questão das raízes culturais brasileiras. As ilustrações permitiram um novo olhar dos estudantes nessas oficinas tanto para os personagens e objetos apresentados, quanto para as histórias contadas e envolveu as crianças, o que possibilitou o uso da arte (desenhos) a favor da ampliação do conhecimento. Os personagens foram estudados e desenhados com antecedência às oficinas, permitindo que os traços fossem mais simples, para que os alunos conseguissem desenhá-los, conforme já mencionamos anteriormente.

A questão da altura do personagem na terceira turma (8º e 9º anos) foi muito bem assimilada. Nas duas oficinas anteriores, os alunos conseguiram fazê-la. Entretanto, entendemos que os alunos de 5 a 7 anos, estudantes das séries iniciais do ensino fundamental (nas duas

primeiras oficinas) o quesito altura representou uma barreira, pois eles não souberam lidar com a estrutura da altura do personagem. Os traços passaram a ser mais firmes e eles buscavam outros elementos substituindo ou mesmo modificando o personagem. A questão da quietude do aluno também contribuiu para o bom desempenho deles e também para que entendessem melhor a atividade e se concentrassem no que estavam criando, além de ter gerado neles menos ansiedade. O fato de usarmos formas mais quadradas e aquecimento<sup>7</sup> feito com os alunos também contribuiu para a participação deles nas oficinas, da mesma forma que colaborou em outras oficinas passadas quando fomos desenvolver técnicas de elaboração dessas formas.

#### **4 Conclusão geral das oficinas ofertadas na Escola EMPEV (2013):**

O fato de utilizarmos nas oficinas os desenhos simples e criados naturalmente por eles no dia-a-dia, como a "casinha" (aquecimento feito com figuras geométricas), ou mesmo tarefas iniciais como expressões, tipos de cabeças e alturas de personagens, contribuiu para que os alunos realizassem posteriormente criações mais difíceis, além de ajudar nas ilustrações de forma mais adequada – criadas dentro de um processo técnico.

A questão do traço deve ser observada quando trabalhadas com as crianças. No caso de crianças de até sete anos as formas dos personagens devem ser baseadas nos quadrados e retângulos, técnica que facilita a ilustração. Verificamos, pela dificuldade durante a prática das oficinas, que essa faixa etária apresenta muita dificuldade em realizar as formas arredondadas. As idades entre 8 e 9 anos também podem utilizar os formatos quadrados para facilitar na tarefa de realização do traço, mas essa faixa etária tem um grau menor de dificuldade.

Consideramos que a técnica do desenho deve ser desenvolvida com os alunos durante a prática da oficina. Por mais que exista uma opinião dividida entre professores e estudiosos, se o certo é usar ou não a técnica durante a criação<sup>8</sup>, verificamos na prática, que essa técnica foi um fator importante durante as oficinas com as crianças. Para criar um personagem, o ilustrador deve saber onde ele começa e onde ele termina no espaço da folha. Principalmente no caso de crianças, pois elas tendem a perder essa noção de espaço e depois o seu personagem não cabe na folha. Assim que o espaço é traçado, deve-se orientar a criança a evitar que ela comece o

---

<sup>7</sup> Aquecimento: técnica utilizada como prática antes de iniciar as atividades de ilustração. Consiste em buscar aumentar gradualmente no aluno sua intensidade artística. O objetivo é preparar o aluno com atividades de ilustrações simples e colaborar para que ele desenvolva outras atividades mais complexas com mais preparo e noção de desenho.

<sup>8</sup>Ver: FERREIRA, FALEIRO e SOUZA (2008).

desenho pela cabeça, porque muito certamente o restante do corpo não caberá no espaço desejado.

A mistura de crianças com idades diferentes numa mesma sala de ilustração não é apropriado, sendo o ideal que elas apresentem um ano de diferença, ou dois, em média. Sugerimos que os grupos de crianças sejam organizados por faixa etária, por exemplo, de 6 a 7 anos, ou de 8 a 9, ou ainda de 10, 11 e 12 anos para que o trabalho seja feito de forma a acompanhar mais diretamente o processo de criação do desenho. Os professores das oficinas também devem averiguar com antecedência quais são as idades dos alunos participantes para que possam planejar as orientações mais adequadas ao processo de aprendizagem dos alunos.

O fato de termos realizado várias oficinas favoreceu o resultado dos desenhos de alguns alunos, já que eles participaram mais de uma vez das 10 oficinas ofertadas. Percebemos na última oficina que o fato de muitos alunos terem participado em momentos distintos em outras oficinas favoreceu a criatividade e a desinibição deles durante o processo criativo. Essas crianças ficaram mais livres, sem medo de mostrar o que estavam desenhando. O que ocorreu anteriormente foi que alguns alunos queriam apenas copiar a imagem projetada, e com isto, eles tinham medo de mostrar a criatividade.

### **5 Reflexão sobre as duas oficinas: a do Colégio Magnum em 2001 e a da Escola municipal EMPEV em 2013**

No ano de 2001 foi realizada uma oficina (Fig. 31-32), no total de 20 encontros, sendo 20 alunos por oficina, totalizando 400 crianças da 1ª série<sup>9</sup>, com o Colégio Magnum, também da cidade de Belo Horizonte, Estado de Minas Gerais, Brasil. Essa escola pertence à rede de ensino particular, O tema para cada oficina foi livre e não tivemos a participação dos alunos do ensino superior, mas foram convidados cartunistas – que são profissionais de ilustrações e criação de quadrinhos – durante as oficinas do Colégio Magnum.

É importante dizer que a presença do aluno do Ensino Superior (Escola de Design/UEMG) em sala, no momento das oficinas, serviu de espelho para as crianças demonstrarem curiosidade – fazendo perguntas sobre o Curso de Design – o que as fez sentirem-se à vontade com a apresentação dos alunos do Curso. Tivemos a presença de estudantes de Graduação nas 10 oficinas da EMPEV.

---

<sup>9</sup> Atualmente, no Brasil, a 1ª série passou a ser o 2º ano do Ensino Fundamental. Fonte: *Ensino Fundamental*. Revista Educar para crescer. Editora Abril. Disponível em: <<http://educarparacrescer.abril.com.br/listas/ensino-fundamental-1-687675.shtml>> Acesso em: 22 novembro 2015.

A Cartunista Chantal (Fig. 29), abaixo ao lado do prof. B, foi ao Colégio Magnum e ministrou algumas aulas para que as crianças aprendessem o processo de como criar Histórias em Quadrinhos (HQ), o que ocorreu após as oficinas ofertadas pela UEMG.

As cinco professoras do Colégio Magnum realizaram com os mesmos alunos, que participaram da Oficina de Criação de Personagens em 2001 na UEMG, a criação de uma revista (Fig. 27-28), um projeto de criação individual de Histórias em Quadrinhos. Esses alunos tiveram o incentivo da criação de personagens nessa oficina ofertada pela Escola de Design da UEMG, em seguida, tiveram a ideia de criar uma HQ com tirinhas individuais após as oficinas de personagens. Os professores do Colégio Magnum continuaram incentivando os alunos a produzirem, o que resultou na revista ilustrada nas Fig. 27-29 abaixo, feita pelos alunos que se interessaram pela ilustração e que passaram a usar da imaginação para inventar histórias.

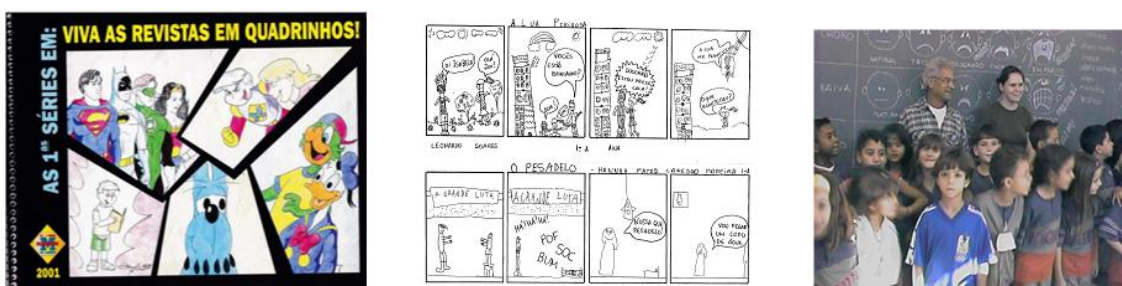


Figura 27-29: História em Quadrinhos (HQ) criada pelos alunos do Colégio Magnum  
Fonte: Revista de HQ do *Projeto História em Quadrinhos* do Colégio Magnum, 2001.

Percebemos que o foco utilizado nas duas oficinas, tiveram resultados positivos. Incentivaram tanto a criação (arte) como o interesse pela leitura e pela escrita.

No caso da escola privada, os alunos se apresentaram mais centrados e disciplinados, algo que contribuiu e muito para o desenvolvimento das atividades. Nesse caso, das crianças da escola privada, devemos levar em conta que elas tiveram maior facilidade com a criação de textos nos quadrinhos, como informamos anteriormente.

Como prática na oficina ofertada na escola pública, também tivemos melhores resultados nos encontros em que os alunos se concentravam mais e conseqüentemente desenvolviam melhor as atividades. Ao mesmo tempo, devemos levar em conta a existência de contextos que possibilitam a alguns alunos terem maior conhecimento que outros, em função da exposição deles a essas e outras práticas que facilitam o aprendizado, mas não podemos afirmar que o aprendizado do desenho esteja relacionado à classe social e econômica do aluno e sim a diversos fatores sociais, educacionais etc. De forma geral, percebemos que os alunos, tanto da escola privada quanto da escola pública, quando motivados durante o trabalho das oficinas, conseguem criar histórias que envolvam ilustração e textos em balões.

## **6 Diversidade de raças: folclore brasileiro**

Entendemos que os personagens, quando trabalhados pelos meios de comunicação, como a TV, por exemplo, contribuem para a socialização das crianças. Dentro desse contexto, citamos a questão dos episódios do Sítio do Pica-pau-amarelo passados na emissora de televisão aberta da TV Globo.

O Brasil é mestiço de diversas raízes culturais, diversidade e mistura de raças e culturas. Aprendemos que essa diversidade não ocorre apenas nas histórias, as crianças brasileiras também são uma mistura de raças, como também, pode ser percebido nas próprias figuras desenhadas pelo professor B, que utilizamos na oficina prática para Escola Mestre Ataíde, existe uma variedade de personagens de acordo com cada conto. Eles vão de negros a brancos, uma mistura de cores e de raças – pardas, amarelas, negras, morenas, ruivas, loiras, brancas e etc. De cabelos lisos ou caracolados a cabelos muito crespos. No mínimo, uma mistura de índios, africanos e europeus.

A origem do folclore brasileiro está atrelada à mistura de diferentes raças, como dos índios, dos negros e dos brancos que colonizaram nossa terra. A mistura dos conhecimentos e da cultura de cada uma dessas raças foi sendo transmitida ao longo do tempo e formou nossa identidade cultural.

Essa mistura e influência estrangeira estão no folclore e nas raças da população brasileira. A origem europeia trouxe seus mitos e ocorreu uma mistura entre a origem afro-brasileira, entre os indígenas e os caboclos. Esses mitos tiveram suas mudanças com o tempo e vêm sendo estudados desde seu início, na época colonial. Alguns costumes e tradições ainda são conservados no interior do Brasil, quando a atual população descendente ainda quer conservar e/ou manter viva essa história dos seus avós, seja por responsabilidade e/ou respeito.

As músicas e danças estão ligadas a esses mitos, modo de representação que envolve e desperta interesses múltiplos nas crianças. Contos que assustavam as crianças e com o tempo foram alterados na literatura infantil e perderam sua verdadeira história, pois muitos escritores consideravam extremamente “aterrorizantes” para as crianças. Mesmo assim, continuam sendo lembradas na sua essência e devem ser utilizadas como conhecimento educacional, fonte de cultura que estimula a arte e a leitura das mesmas.

Essa diversidade de raças está expressa no folclore brasileiro, no entanto, será continuidade deste projeto de pesquisa e extensão, com maior detalhamento sobre os

personagens presentes nas histórias do folclore brasileiro e suas características físicas associadas à sociedade brasileira.

## **7 Considerações Finais**

Este projeto consolidou-se por meio do esforço entre professores e foi um trabalho extensionista, de caráter social e integrado entre universidade e escola municipal e particular, o que tornou possível a aproximação entre professores do ensino fundamental com professores do ensino superior ao tornar realidade o trabalho sobre o conhecimento cultural brasileiro para alunos do ensino fundamental por meio de “Oficinas de criação de personagens”.

As ações que foram realizadas dentro da universidade buscaram sintonizar a particularidade de cada criança com algumas técnicas básicas de desenho a fim de estimular a criatividade. Os monitores do ensino fundamental contribuíram sobremaneira ao contarem histórias sobre o folclore brasileiro às crianças participantes das oficinas para que elas pudessem acompanhar com mais criatividade dos processos de criação dos desenhos. Os alunos consideraram de grande importância saber as técnicas para ilustrar personagens e estimular o aprendizado. Em seguida, professores universitários transformaram o espaço universitário em oficinas de desenhos, permitindo que alunos e professores universitários diminuíssem o distanciamento educacional entre alunos e professores do ensino fundamental e superior.

Percebemos que as crianças precisam ter a mesma faixa etária, para não comprometer na didática das oficinas. É preciso que o professor saiba qual a faixa etária que será ofertada na oficina, antes de realizá-la para que se possa programar com antecedência as formas e os traços desses personagens trabalhados com os alunos. As crianças saíram das oficinas com maior interesse em conhecer as histórias culturais em torno do folclore brasileiro e, ao mesmo tempo, estimuladas a utilizar a ilustração para abordar esses temas, quando tratados nas aulas.

## **Referências bibliográficas**

CASCUDO, L. da C. **Antologia do Folclore Brasileiro**. São Paulo: Global, v.1, 2002.

FERREIRA, R. C.; FALEIRO, H. T.; SOUZA, R. F. **Desenho Técnico**. Apostila de Circulação interna da Escola de Agronomia e Eng. de Alimentos da Universidade Federal de Goiás. Goiânia: UFG, 2008.

GONZALES, A. N. A.. **Conte outra Vez: lendas do Folclore Brasileiro**. [Ilustrações Samuel Gustavo Pires]. – 2 ed. Campinas: 3S Projetos, Ministério da Cultura, 2010.



RASLAN, Eliane Meire Soares; CURVO, Silvestre Rondon. **Oficina de Quadrinhos para Escola Municipal e Integrada EMPEV de Belo Horizonte**. Oficinas ofertadas pela Escola de Design da UEMG para Escola Municipal e Integrada EMPEV entre Maio a Novembro de 2013. Belo Horizonte, UEMG, 2013.

SALEMO, S. **Viagem pelo Brasil**: em 52 histórias. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

SOUSA, M. de. **Turma da Mônica**: Folclore Brasileiro. São Paulo: Girassol, 8º edição, 2009.

TOSETTO, Ana Paula. **Percepção visual e háptica de comprimentos de linha apresentados em diferentes formas**. Mestrado. Departamento de Psicologia e Educação. São Paulo, Ribeirão Preto, Universidade de São Paulo, 2005.

VILELA, M. T. **A utilização dos quadrinhos no ensino de história**: avanços, desafios e limites. Dissertação (mestrado em Educação) – Faculdade de Humanidades e Direito da Universidade Metodista de São Paulo. São Bernardo do Campo: USP, 2012.

Sítios consultados:

<<http://www.vamoslerjornaldamanha.com.br/livraria/CamposGeraisEmQuadrinhos/CGQ-N18-Folclore-Brasileiro.pdf>> Acesso em mar.2013.

Pedagogiando. *Folclore*. 16/08/2010.

<<http://pedagogiadaservi.blogspot.com.br/2010/08/folclore.html>> Acesso: 01 novembro 2013.

<<http://www.dicio.com.br/carranca/>> Acesso em: 01 novembro de 2013.