

**“AVENTURAS NO MUNDO DAS HQ'S”:
NOÇÕES BÁSICAS DE CONSTRUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS
PARA CRIANÇAS DAS SÉRIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL.**

**Fabrcio Gerald Lima¹
Larissa Patron Chaves²**

Resumo: O trabalho intitulado “Aventuras no Mundo das HQ's: Noções básicas de construção de Histórias em Quadrinhos para crianças das séries iniciais do Ensino Fundamental” relata a experiência de estágio no Ensino Fundamental, que consiste na criação de uma metodologia específica para a introdução dos conceitos formadores das Histórias em Quadrinhos nas séries iniciais, de acordo com o processo de evolução estético e criativo das crianças.

Palavras-Chave: Histórias Em Quadrinhos. Ensino Fundamental. Ensino da Arte.

Introdução

Com planejamento de um total de 11 aulas, sendo duas de observação inicial e nove de intervenção com conteúdo teórico-prático, o objetivo de estágio na Escola de Ensino Fundamental Dr. Ottoni Xavier (Imagem 1) concretizou-se com um projeto de ensino de noções básicas de construção de histórias em quadrinhos (HQ) para crianças na Segunda Série do Ensino Fundamental (Imagem 2). O projeto teve como objetivos específicos possibilitar a alunos em idade de 8 a 10 anos a identificação dos elementos compositivos da mídia dos quadrinhos e o estímulo à prática do desenho de HQ a partir do seu próprio potencial criativo.

A implementação da proposta não encontrou dificuldades por parte da organização da escola uma vez que a proposta pedagógica da instituição não possuía um conteúdo programático de ensino de Artes, tendo a prática artística limitada a trabalhos manuais, visando a comemoração de datas festivas e de feriados nacionais. Mesmo assim, a política da escola é aberta a propostas diversificadas dentro de projetos de oficinas e planos de ensino de estagiários.

¹ Acadêmico do Curso de Licenciatura em Artes Visuais pelo Centro de Artes (CEARTE) da Universidade Federal de Pelotas e bolsista de projetos de extensão (PROBEC) relacionados com a mídia das histórias em quadrinhos sob coordenação da Professora Nádia da Cruz Senna. Participante do Projeto de Pesquisa Deslocamentos, Observâncias e Cartografias na Arte Contemporânea, coordenado pela Profa. Dra. Eduarda Gonçalves, DAV, UFPel. Participante do grupo de estudos “Arte e seus Territórios” sob coordenação da Professora Dra. Ursula da Rosa Silva.

² Orientadora. Doutora em História. Professora adjunta do CEARTE-UFPEL

Sendo assim, optei por uma proposta de ensino dentro da linguagem dos quadrinhos, por ter nesta área de conhecimento uma maior trajetória pessoal. Dentro do campo das Artes, acredito na suma importância na aplicação desse tipo de conteúdo artístico como menciona Waldomiro Vergueiro em artigo para o livro “*Como usar as Histórias em Quadrinhos na sala de aula*”:

..na utilização de quadrinhos no ensino, é muito importante que o professor tenha suficiente familiaridade com o meio, conhecendo os principais elementos de sua linguagem e os recursos que ela dispõe para representação do imaginário; domine razoavelmente o processo de evolução histórica dos quadrinhos, seus principais representantes e características como meio de comunicação de massa; esteja a par das especificidades do processo de produção e distribuição de quadrinhos; e, enfim, conheça os diversos produtos em que eles estão disponíveis.(Vergueiro, 2006, pg.29)

O anúncio do projeto de HQ foi recebido com entusiasmo pelos alunos da Turma 21 da escola. Um fator de aprovação que vem se tornando uma constante no cenário letivo, pois como Vergueiro disserta,

Há várias décadas, as histórias em quadrinhos fazem parte do cotidiano de crianças e jovens, com sua leitura sendo muito popular entre eles. Assim, a inclusão das histórias em quadrinhos na sala de aula não é objeto de qualquer tipo de rejeição por parte dos estudantes, que, em geral, as recebem de forma entusiasmada, sentindo-se, com sua utilização, propensos a uma participação mais ativa nas atividades de aula. As histórias em quadrinhos aumentam a motivação dos estudantes para o conteúdo das aulas, aguçando sua curiosidade e desafiando seu senso crítico. A forte identificação dos estudantes com os ícones da cultura de massa – entre os quais se destacam vários personagens dos quadrinhos - é também um elemento que reforça a utilização das histórias em quadrinhos no processo didático.” (Vergueiro, 2006, pg 21)

O passo seguinte foi o desenvolvimento de uma proposta de ensino que se adequasse à capacidade expressiva dentro de sua faixa etária.

O Boneco de Pauzinho: a construção do personagem e o desenho nas aulas de Arte.

No Nível Fundamental (Primeira a Quarta séries), em termos de inserção da mídia da histórias em Quadrinhos, Vergueiro aponta que

Nos primeiros anos, não se pode identificar qualquer salto na capacidade expressiva dos alunos, que evoluem de forma sistemática e gradual para maior reconhecimento e apropriação da realidade que os circunda. Aos poucos, a criança vai deixando de ver a si mesma como o centro do mundo e passa a incorporar os demais a seu meio ambiente, ou seja, evoluindo em termos de socialização. Da mesma forma, começa aos poucos a identificar

características específicas de grupos e pessoas, podendo ser apresentadas a diferentes títulos ou revistas de quadrinhos, bem como ser instada a realizar trabalhos progressivamente mais elaborados, que incorporem os elementos da linguagem dos quadrinhos de uma forma mais intensa.” (Vergueiro, 2006, pg. 28)

Tendo esse pensamento em mente, parti da premissa de criar uma pequena HQ de dez páginas na qual, o protagonista é um “esboço”, popularmente denominado por todo aquele que “não sabe desenhar” ou que “só consegue desenhar assim” como “Boneco de Pauzinho”; seria um esboço de construção básico utilizado por muitos desenhistas para composição de personagens em histórias em quadrinhos. A escolha do protagonista então, procurou adequar-se ao nível de expressão do desenho dos alunos uma vez que, em oficinas de HQ ministradas em outros projetos, alunos da mesma faixa etária frustravam-se por não conseguirem desenvolver o desenho até o ponto do modelo exposto no quadro ou; a proposta esbarrava na facilidade de assimilação da técnica de uns em detrimento dos demais, gerando o fator frustração, consequência da inevitável comparação,

A criança se conscientiza das diferenças mais cedo do que das semelhanças, não porque as diferenças levam a um mau funcionamento, mas porque a percepção da semelhança exige uma estrutura de generalização e de conceitualização mais avançada do que a consciência da dessemelhança (Vygotsky 1987, p.76)

De qualquer forma, sempre salientei que não existia um desenho “ruim” ou “melhor do que o outro”, destacando de que o que existia era diferença de estilos, apoiado no fato de os artistas de a Turma da Mônica³, desenharem de forma diferente dos artistas que produzem os quadrinhos Disney⁴, como exemplos dentre a produção de quadrinhos que as crianças costumam consumir e apreciar.

Trata-se de expor os estudantes não só ao conhecimento formal, conceitual e prático em relação às Artes, mas também à sua consideração como parte da cultura visual de diferentes povos e sociedades. Esse enfoque compreensivo trata de favorecer neles e nelas uma atitude reconstrutiva, ou seja, de autoconsciência de sua própria experiência em relação às obras,

³ Os mais populares personagens das histórias em quadrinhos brasileiras, criados por *Maurício de Souza*, considerado o “*Walt Disney* brasileiro”.

⁴ De *Walt Disney* (1901-1966), criador de alguns dos mais famosos personagens infantis dos EUA como *Mickey Mouse* e *Donald Duck*.

aos artefatos, aos temas ou aos problemas que trabalham na sala de aula (e fora dela). Para realizá-lo, torna-se necessário o desenvolvimento de estratégias para a compreensão". (Hernandez, 2000, pág.50)

Resolvida a questão do protagonista da HQ, o passo seguinte foi o formato da HQ introdutória. A idéia do "Boneco de Pauzinho" ser um esboço, o estágio inicial de um personagem de quadrinhos introduziu a opção de que a história em quadrinhos poderia desenvolver-se juntamente com o protagonista, ou seja; Boneco de Pauzinho "nasceria" dentro da HQ que, por sua vez evoluiria com o seu decorrer para que o personagem fosse assimilando os conceitos da linguagem em que se encontrava inserido, ao mesmo tempo em que os alunos, gerando uma espécie de "cumplicidade" entre as crianças e o personagem (Imagem 3). Dessa forma, a HQ foi concebida em um total de 10 páginas, divididas de acordo com o limite de aulas pré-estabelecido pela disciplina de Estágio II. A primeira aula iniciou-se em torno da concepção da estrutura de uma página de história em quadrinhos com a posterior inserção do personagem, mais a compreensão em torno dos mecanismos de fala - balões de diálogo (Imagem 4). O tom de narração da história construída no quadro foi adaptado como uma fábula infantil para efeitos de maior empatia com a faixa etária dos alunos: Boneco de Pauzinho é como um ser mágico em uma realidade mágica. Um personagem de quadrinhos que descobre que é um personagem de quadrinhos em uma história em quadrinhos que narra seu auto-conhecimento; as crianças, ao contrário, sabem desde o início que Boneco é um personagem e acabam por acompanhá-lo em sua viagem de auto-aprendizado.

Hoje, as histórias infantis ocupam *um* dos espaços na vida das crianças; outros meios servem como fonte de referência para estruturar o conhecimento sobre o mundo, como os desenhos animados ou máquinas de ensinar que inspiram tanta autoridade cultural e legitimidade para ensinar papéis específicos, valores e ideais quanto locais mais tradicionais de aprendizagem, tais como escolas públicas, instituições religiosas e a família." (Giroux, 1995, Pág. 51)

Uma certa interpretação mais teatral aliada a certa dose de postura corporal em certos momentos mostrou-se necessária para efeitos de descontração e melhor absorção de certos conteúdos como as variações nos balões de diálogos. Boneco grita e percebe que seu balão de diálogo fica espetado como

que em uma explosão (Imagem 5). Nesse momento, eu gritei/falei alto para a visualização do efeito na realidade, como se eu fosse naquele momento a corporificação de Boneco; se ele falasse baixo, eu sussurrava (Imagem 6). O fator repetição mostrou-se importante para a melhor assimilação do contexto. Repetidamente, questionava os alunos sobre o que haviam acabado de aprender, prosseguindo assim por diante em todas as aulas.

Partindo de uma perspectiva psicológica, ou psicopedagógica, a aprendizagem no campo do conhecimento artístico exige um pensamento de ordem superior (Vygotsky, 1979)

....a utilização de estratégias intelectuais como a análise, a inferência, o planejamento e a resolução de problemas ou formas de compreensão e interpretação, etc". (Hernandez, 2000, pág. 41-42)

Na segunda aula foram trabalhadas as expressões e visualização de emoções por parte do personagem (Imagem 7), assim como as noções mais básicas de movimentação (Imagem 8) e um gancho sobre narrativa de história em quadrinhos para a aula seguinte. Na terceira aula, inseri um elemento de metalinguagem com a função de explicar o processo de narrativa: na aula anterior, Boneco sentia-se chateado com o fato de estar sempre em um mesmo quadro, sem se dar conta que seu aprendizado se dava de quadro para quadro e decide experimentar passar de um quadro para o outro (Imagem 9). Com isso, os alunos perceberam que a história e seus elementos não necessitam se condicionarem em um único quadro, com a evolução da trama se dando quadro a quadro, com inserção de cenários que mudavam conforme a narrativa avançava (Imagem 10). A quarta aula concentrou-se no estudo das onomatopéias (Imagem 11), o recurso utilizado para visualização de sons em história em quadrinhos. Conforme foi desenvolvido anteriormente, a evolução de cenários acabou por ajudar na inserção das onomatopéias com a introdução de veículos e outros focos de sonoridade do cotidiano. Na quinta e sexta aulas, o coadjuvante ajudou na introdução de elementos visuais como a postura corporal em situações emocionais como surpresa, medo e tristeza e noções básicas de luz e sombra (Imagem 12) e perspectiva (Imagem 13). O encerramento da proposta se deu novamente com o recurso da metalinguagem, surpreendendo os alunos com o fato de que Boneco acabava por descobrir que eram eles os responsáveis pela construção de sua história

(Imagem 14) e expressava seu desejo em protagonizar ou participar da nova HQ que eles confeccionariam de maneira independente na proposta seguinte. Na nona aula, introduzi a proposta de criação da capa da revista que ia ser construída, com noções sobre a relação entre a ilustração da capa e o conteúdo da revista e também sobre construção de título e introdução de chamadas de apoio (descrições textuais sobre o contexto da HQ).

A experiência com a História em Quadrinhos e o desenvolvimento do processo criativo através do desenho

A reação dos alunos foi calorosa em sua maioria, como mencionado anteriormente, mesmo quando perceberam que não iriam desenhar seus personagens preferidos da TV e do cinema (a exemplo de *Ben 10*⁵ e *Smurfs*⁶). Questionado sobre o porquê disso e se eu realmente saberia desenhar seus personagens favoritos, resolvi a questão desenhando um dos personagens de Ben 10 em toda a sua complexidade; dessa forma puderam constatar que não conseguiriam desenhar já a partir desse nível e precisariam partir de um princípio básico, no caso o Boneco de Pauzinho. “Se vivemos numa cultura dominada pela imagem, é importante que os meninos e meninas aprendam a ler e produzir imagens.”(Hernandez, 2000, pág. 45). A problemática foi resolvida com a promessa de poderem trabalhar os personagens e tramas que desejassem na segunda fase do estágio.

O desenho de imaginação pode ser proposto pelo professor, para que o aluno se exercite como desenhista e como criador de imagens. Os temas podem ser sugeridos por alunos ou professores e escolhidos para serem desenhados com clareza nos objetivos das propostas. O desenvolvimento da imaginação certamente será incorporado nas ações desenhistas posteriores”(Iavelberg, 2006, Pág.75-76)

Uma questão levantada pelos alunos foi sempre o fato de que Boneco era desenhado por mim sem nariz; indagavam como seria possível para ele

⁵ Popular personagem norte-americano de desenhos animados, criado pelo estúdio *Man of Action*. Com o artefato alienígena *Ominitrix*, o garoto *Ben Tennyson* tem o poder de se transformar em dez super-heróis alienígenas.

⁶ Do original *Schtroumpfs*, é a criação mais conhecida do desenhista belga *Pierre Culliford* (1928-1992), que assina como *Peyo* Popularizados mundialmente por seus desenhos animados para TV, os *Smurfs* são duendes mágicos da floresta, eternamente perseguidos pelo bruxo *Gargamel* e por seu gato *Cruel*.

respirar se o nariz nunca era desenhado. Expliquei que, o caso em questão era liberdade de criação, um fator permitido pela fantasia presente nas HQ's. Outra questão era a ausência de um segundo personagem. A problemática da introdução de um coadjuvante se dava nas diferenças comuns existentes entre meninos e meninas: meninas queriam que o segundo personagem fosse uma menina; uma princesa ou até mesmo a *Smurfete* e os meninos, um menino; um super-herói; um monstro, etc. Resolvi a questão de um modo imparcial, criando um coadjuvante que seria do agrado de todos: Cachorrinho de Pauzinho (Imagem 15). Minha idéia inicial para a composição da segunda proposta era de que cada aluno criasse o enredo de cada quadro, sendo que o aluno seguinte na ordem deveria criar a partir o próximo com base no que o anterior havia desenvolvido. O resultado final seria uma HQ comunitária (cada qual com sua cópia) com enredo geral desenvolvido pela turma. Acabei por abandonar essa idéia depois de expor aos alunos a minha intenção, o que gerou represálias por parte de todos. Crianças em geral, mais precisamente na faixa etária de minha turma de estudantes, acabam por ser individualistas não conseguindo trabalhar com propostas em grupo, levando novamente em conta as diferenças de gênero entre meninos e meninas: garotos queriam desenvolver histórias de heróis e lutas e as garotas histórias familiares, de princesas e animais fofinhos. Sendo assim, executei a proposta de forma individual e com temática livre em um espaço limite de mais duas aulas, com a observação de que suas histórias deveriam conter exemplos dos conceitos aprendidos durante as aulas teórico-práticas. Muitas das crianças optaram por introduzir Boneco de Pauzinho em suas narrativas, promovendo o seu encontro com sua versão feminina (praticamente uma exigência das meninas) e com super-heróis e veículos poderosos (um desejo dos meninos); outras optaram por narrativas livres com personagens próprios dentro do esteriótipo de heróis e princesas (Imagem 16 e 17) e com personagens populares como os *Smurfs* (Imagem 18), baseando-se inclusive em revistas dos próprios, levados por alguns dos alunos (Imagem 19).

...a Arte é essencial para que os meninos e meninas possam projetar seus sentimentos, emoções e seu mundo interior de uma maneira que, se não fosse dessa forma, não poderiam ser comunicados." (Hernandez, 2000, pág.44)

Embora a temática fosse livre, muitas crianças se mostraram dependentes do padrão “estímulo-resposta” da educação tradicional, solicitando meu auxílio para desenhar da forma que consideram padrão (em termos de semelhança com a realidade e padrões de beleza); correspondi em parte, desenhando, não da forma como esperavam, mas de forma a conseguirem visualizar de acordo com o nível de desenho permitido por suas tenras idades. O fator idade mostra-se muito importante em termos de aprendizagem de desenho, seja de observação, seja de produção de quadrinhos, principalmente, porque o nível de desempenho dos alunos nas escolas atualmente encontra-se defasado de acordo com as séries em que se encontram; em experiências anteriores com aulas mais complexas de Noções Básicas de Construção de Quadrinhos para turmas de Quinta a Sétima Séries, os estudantes apresentaram um nível de representação visual similar aos de estudantes de Segunda Série. Respaldei, então perante as crianças, meu argumento de que lhes ensinava a desenhar da forma a qual conseguiriam uma melhor assimilação do conteúdo, reforçando que, em séries posteriores serão capazes de maiores avanços a exemplo de sua leitura e caligrafia. Isso acalentou os alunos com uma ou outra exceção apenas. “O aluno precisa ser incentivado a desenhar reconhecendo que, muitas vezes, não é fácil, que desenhar requer dedicação, constância, informações e orientação do professor” (Iavelberg, 2006 Pág.73).

Com a nona aula, com a proposta de criação da capa da revista, constatei que alguns alunos cumpriram com a expectativa da proposta; outros compreenderam como apenas mais uma página de um único quadro. Assim como nos quadros das páginas de quadrinhos, muitos dos alunos não aproveitavam toda a extensão da capa para compor a ilustração, situando o motivo nos cantos inferiores ou na parte superior ou inferior da página; uma problemática que vem se repetindo ao longo de minhas experiências com ensino de produção de quadrinhos, mesmo dada a devida orientação em um sentido oposto. A décima aula, a última antes da confecção da revista se concentrou em uma revisão da história com intuito de averiguar se todos os estudantes teriam todas as páginas da HQ ou se não teriam páginas incompletas. Foi constatado que apenas alguns poucos não possuíam todas as páginas devido a faltas nos dias em que foram realizadas as aulas da proposta.

As páginas faltantes para os que delas necessitava foram reproduzidas novamente no quadro enquanto quem tivesse todas as páginas realizaria atividades referentes ainda ao processo de produção da capa e contracapa. Planejando a montagem da revista em quadrinhos dos alunos dentro do processo básico de fanzinagem⁷, optei por utilizar-me somente da HQ introdutória de Boneco de Pauzinho, já que, desse modo, todos os alunos teriam o mesmo número de páginas desenhadas, o que não ocorreu com a segunda proposta onde desenharam de forma mais livre. A décima primeira aula sofreu um adiamento devido à ausência do material solicitado aos alunos para a confecção da revista em quadrinhos: três folhas formato A3 para cada aluno, mais cola e todas as dez páginas da HQ introdutória de Boneco de Pauzinho. Retomada a proposta, o processo foi iniciado, dobrando as folhas em formato A3 ao meio e encaixando-as umas dentro das outras para, em seguida proceder à colagem das páginas e capas da história em quadrinhos das crianças de acordo com a sequência desenvolvida nas aulas anteriores.

Considerações Finais

Os resultados obtidos foram satisfatórios dentro das condições materiais proporcionadas pela escola e pelas condições econômicas dos estudantes, mas principalmente satisfatórios no que diz respeito à aceitação da proposta por alunos e instituição que corresponderam sempre da melhor forma possível, demonstrando o grande potencial em termos de implementação de práticas diversas e inovadoras no campo das Artes Visuais em escolas de pequeno porte; neste caso, valendo muito mais a política aberta a novas possibilidades de ensino do que ampla gama de recursos materiais direcionados por práticas tradicionais de escolas de médio e grande porte. Não me foi cobrado pela escola, um padrão de avaliação dos trabalhos, sendo a proposta de Noções Básicas de Construção de História em Quadrinhos considerada como uma série de oficinas culturais oferecidas à instituição por artistas, como já ocorreu com demonstrações de capoeira e encenações teatrais. Tampouco criei um sistema de avaliação, me sendo satisfatório em termos, a assimilação do

⁷ Processo artesanal de confecção de *fanzines* – publicações que podem abordar qualquer assunto desde poesia, música, HQ e cultura em geral e que podem ser confeccionados em diversos tipos de materiais, sendo os mais comuns, folhas de ofício e papel jornal.

contexto teórico desenvolvido, o princípio básico da proposta, mesmo que, não totalmente, um melhor desempenho do traço na construção prática da mesma. Considero esta proposta algo de cunho experimental, que pode ser melhor implementado depois de alguns ajustes em certos pontos evidenciados pela prática em sala de aula; é um sistema que, devidamente adaptado ao contexto pedagógico, poderia servir como ferramenta de ensino de Histórias em Quadrinhos, inserido em Planos de Ensino de Artes, com seu conteúdo programático evoluindo de acordo com a evolução dos estudantes no Ensino Fundamental.

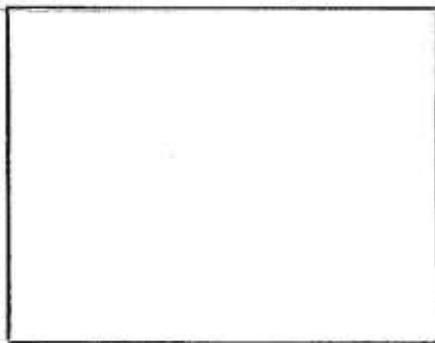
GLOSSÁRIO DE IMAGENS



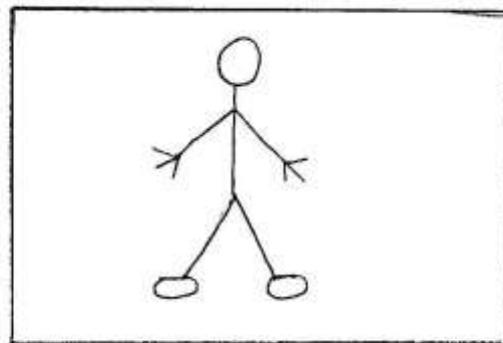
Imagem 1



Imagem 2

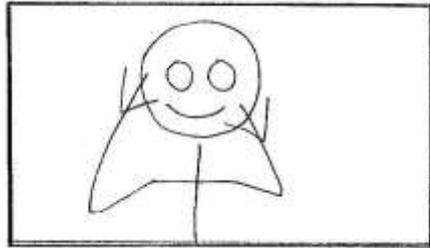


NO INÍCIO, HAVIA UM
QUADRINHO.

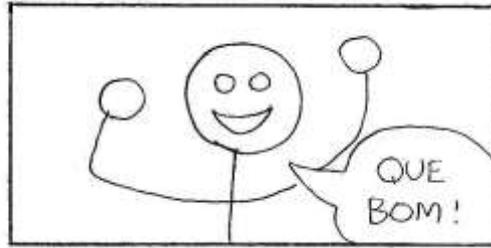


MAS, ELE ERA MUITO VAZIO. ENTÃO
SURTIU O BONECO DE PAUZINHO.

Imagem 3



ELE QUERIA DIZER O QUANTO É BOM PODER VER MAS, PRA ISSO ELE PRECISA DE UMA BOCA.



QUANDO FALOU PELA PRIMEIRA VEZ, PERCEBEU QUE O QUE DIZIA ESTAVA DENTRO DE UM BALÃO.

Imagem 4



ENTUSIASMADO, FALOU O QUE DESCOBRIU EM VOZ ALTA E PERCEBEU QUE O BALÃO FICOU NOVAMENTE DIFERENTE. TODO ESPETADO DESTA VEZ.

Imagem 5



ACHANDO QUE FALOU MUITO ALTO, BAIXOU A VOZ E PERCEBEU QUE O BALÃO FICOU TODDO PONTILHADO.

Imagem 6

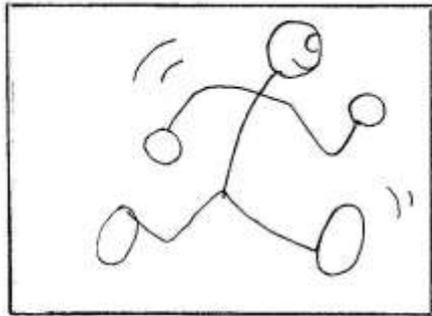


MAS, ELE ESTAVA ENGANADO, POIS SE DEU CONTA QUE, PRIMEIRO ELE ESTAVA ALEGRE E, POR ISSO, O ROSTO DELE FICAVA DESSE JEITO.

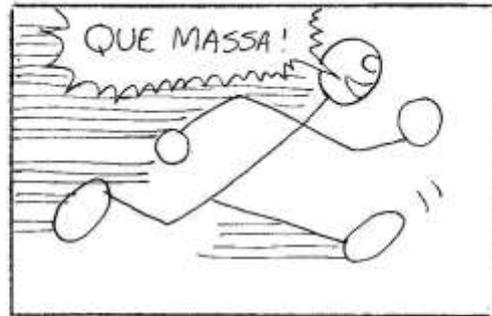


E QUE, QUANDO FICOU TRISTE POR ACHAR QUE NÃO HAVIA MAIS A DESCOBRIR, O ROSTO DELE SE MODIFICAVA NOVAMENTE.

Imagem 7

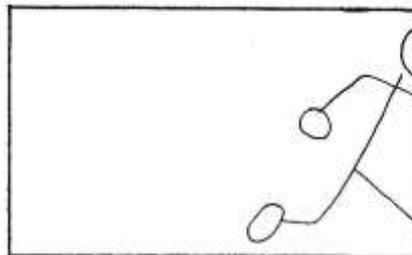


PERCEBEU QUE, CONFORME SE MOVIMENTAVA, APARECIAM LINHAS CURVAS PARA INDICAR SEUS MOVIMENTOS.



QUE HAVIAM LINHAS DIFERENTES PARA MOSTRAR QUANDO ELE ESTIVESSE CORRENDO.

Imagem 8



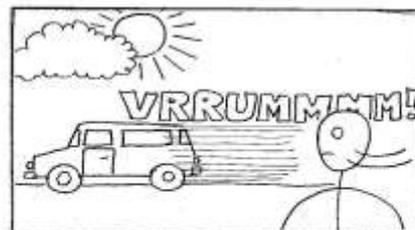
ENTÃO, PENSOU ELE, POR QUE NÃO TENTAR SAIR DO QUADRINHO PRA VER O QUE HÁ EM SEGUIDA?

Imagem 9



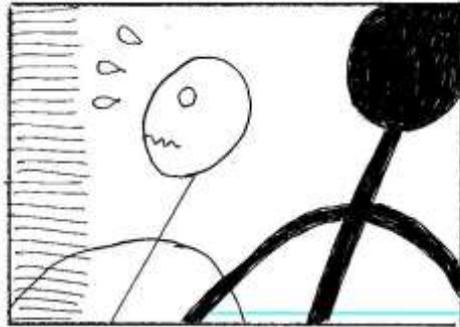
ENTÃO, O BONECO PERCEBEU QUE O CENÁRIO MUDAVA DE UM QUADRINHO PARA OUTRO FAZENDO A HISTORINHA ANDAR JUNTO COM ELE.

Imagem 10



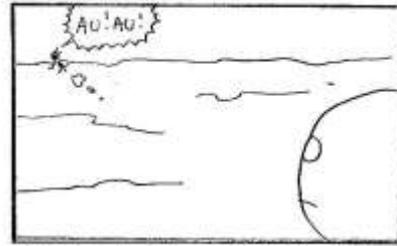
DE REPENTE, PASSOU UM CARRO POR ELE E TAMBÉM FEZ UM BARULHÃO.

Imagem 11



SE ELES NÃO ESTIVESSEM TÃO ASSUSTADOS, PERCEBERIAM QUE A LUZ SOBRE ELES PRODUZIA SOMBRA NAS PAREDES DA CAVERNA.

Imagem 12



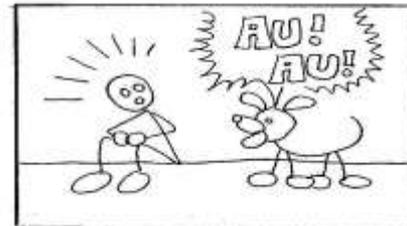
ENTÃO, ELE VIU O CACHORRINHO LÁ LONGE, INDO EMBORA. PERCEBEU QUE QUANTO MAIS LONGE IA, MENOR FICAVA DENTRO DO QUADRINHO.

Imagem 13



EUREKA! ELE DESCOBRIU QUE ESTAMOS LENDO A SUA HISTORINHA!

Imagem 14



DENTRO DA CAVERNA, O BONECO ENCONTROU PELO PRIMEIRA VEZ UM AMIGO: UM CACHORRO DE PAUZINHO.

Imagem 15



Imagem 16



Imagem 17



Imagem 18



Imagem 19

Bibliografia

HÉRNANDEZ, Fernando. **Cultura visual, mudança educativa e projeto de trabalho** – Porto Alegre: Artmed, 2000.

GIROUX, Henry. **A disneyzação da cultura infantil**. In: MOREIRA Antonio F., SILVA, Tomaz T. (Orgs.). VVAA, Territórios contestados, o currículo e os novos mapas políticos e culturais. Petrópolis: Vozes, 1995. p.49-81

IABELBERG, Rosa. **O desenho cultivado da criança: prática e formação de educadores**. Porto Alegre, RS: Zouk, 2006.

BARBOSA, Alexandre. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula** / Alexandre Barbosa, Paulo ramos, Túlio Vilela, Ângela rama, Waldomiro Vergueiro – São Paulo: Contexto, 2006. – (Coleção Como usar na sala de aula)