

# Mundo **Fabuloso**

fábulas no processo de aprendizagem

Universidade do Estado do Rio de Janeiro  
Centro de Tecnologia e Ciência  
Escola Superior de Desenho Industrial

# Mundo Fabuloso

fábulas no processo de aprendizagem

Projeto Final  
Aluno **Glauber Magalhães Pereira**  
Orientação **Noni Geiger**  
Rio de Janeiro  
2010

*“Se quiser que os seus filhos sejam brilhantes, leia contos de fadas para eles. Se quiser que sejam ainda mais brilhantes, leia ainda mais contos de fadas.”*

Albert Einstein

## **Agradecimentos**

Aos meus pais, por seus ensinamentos e valores, por sempre terem me apoiado nas escolhas que fiz e faço. Sem eles não chegaria onde cheguei.

À Geise Ferreira, grande incentivadora.

Aos meus amigos e colegas que fiz na Esdi, em especial à Jefferson Gomes, Thamyres Mitidieri e Jennifer Moreno.

Aos funcionários e professores, nestes 5 anos de Esdi e em especial à minha orientadora, Noni Geiger, pela paciência e apoio.

## **Resumo**

O projeto consiste na utilização de fábulas nas séries iniciais - 1ª e 2ª do Ensino Fundamental como um complemento às aulas de Português. Serão utilizadas narrativas visuais e cadernos de atividades de forma a ajudar a florir a imaginação, comunicação e, principalmente, a interpretação visual e textual das crianças. Ao mesmo tempo em que a essência das fábulas incentiva o bom comportamento e a boa conduta.

## **Palavras-chave**

Educação infantil, fábulas, narrativa, interpretação

## SUMÁRIO

<b>7</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>
8	Motivação e relevância
9	Projeto
10	Mídia
11	Público-alvo e objetivo
<b>12</b>	<b>PESQUISA</b>
13	Educação
18	Fábulas
20	Ilustração na aprendizagem e o processo criativo
22	Pesquisa iconográfica e definição da linguagem visual
26	Análise de similares
<b>29</b>	<b>DESENVOLVIMENTO</b>
30	Escolha da fábula
32	A narrativa
	Construção dos personagens
	Definição dos personagens
	Construção do cenário
	Definição do cenário
50	O caderno de atividades
	Layout, grid e formato
	Tipografia
	Capa
	Identificação
	Miolo
68	Dinâmica em sala
<b>69</b>	<b>RESULTADOS</b>
70	Narrativa
76	Caderno de atividades
<b>84</b>	<b>BIBLIOGRAFIA</b>
85	Livros
85	Sites
<b>86</b>	<b>ANEXO</b>
87	Fábula - A lebre e a tartaruga
88	Storyboard

## INTRODUÇÃO

## INTRODUÇÃO

### Motivação e relevância

Sempre estudei em escola pública - todos os meus anos escolares foram na escola Instituto Superior de Educação do Rio de Janeiro, e tive a sorte de ter tido um bom ensino. Mas ao ver que muitas crianças não têm acesso à uma educação plena, com métodos de ensino defasado, fui motivado a tentar, neste projeto, uma forma que tornasse as aulas mais atrativas, juntando o prazer que tenho por desenhar.

*Cidadania* foi escolhido como tema de projeto de graduação do ano de 2010. A partir deste tema tive a preocupação em abordar a questão do processo de aprendizagem nas séries iniciais. O foco está voltado especialmente para crianças de 6 e 7 anos cursando a 1ª e 2ª série do Ensino Fundamental em escolas públicas do Rio de Janeiro.

A preocupação nestas séries iniciais está relacionada com os possíveis futuros analfabetos funcionais (um dos grandes problemas do ensino brasileiro) - crianças que avançam as séries, sabem ler e escrever (com certa dificuldade), mas dificilmente conseguem interpretar plenamente o que estão lendo. O que eu pretendo com este projeto é evitar isso.

A importância em saber ler, escrever e interpretar não se restringe apenas à disciplina de Português, mas ao entendimento de todas as outras matérias (interpretar um problema de matemática, por exemplo) e também ajuda no pleno processo de desenvolvimento e aperfeiçoamento de um cidadão perante a sociedade. E como cidadão, há de ter direitos à uma boa educação, para que possa usufruir plenamente dos seus direitos e deveres.

## INTRODUÇÃO

### Projeto

O projeto consiste na utilização das Fábulas de Esopo através de uma série de narrativas visuais e cadernos de atividades de interpretação de texto (são oito fábulas no total). A narrativa visual contém a fábula totalmente ilustrada (sem textos, apenas onomatopéias e pequenas palavras) e o caderno de atividades contém a fábula em texto, onde a história é dividida em trechos, e cada trecho é uma 'deixa' para a criança fazer a interpretação, ilustrando com os mais variados tipos de técnica (lápis de cor, colagem, hidrocor, etc).

Utilizado em sala de aula, o projeto pretende reforçar as aulas de Português, focando-se na interpretação, tanto visual, quanto textual. O uso de fábulas facilita a compreensão das crianças por serem histórias de fácil entendimento e de haver também toda uma questão moral envolvida, ajudando no bom comportamento e na boa conduta.

A princípio, o projeto teria mais peças gráficas - haveriam dois posters, que seriam montados pelas crianças. Contudo, para a conclusão do projeto não os incluí, pois decidi focar em atividades mais diretas no complemento na disciplina de Português. Haveria também dois cadernos de atividades: um contendo desenhos prontos, apenas em contornos para serem coloridos e o outro no mesmo princípio do atual caderno, que é criar as ilustrações. Achei redundante fazer duas peças com atividades parecidas, e por isso optei em unir os dois em apenas um caderno.

Para representar este projeto foi escolhida a fábula "A lebre e a tartaruga".

## INTRODUÇÃO

### **Mídia**

Apesar dos meios digitais estarem muito presentes nas vidas das crianças desde cedo, acredito que é importante a criança ter um contato maior com o material que está manipulando, 'colocar a mão na massa' literalmente, sendo importante para o bom funcionamento da coordenação motora. O uso de impressos consiste também na facilidade em ser usado em sala de aula, sem precisar de nenhuma adaptação ou mudanças.

## INTRODUÇÃO

### **Público-alvo e objetivo**

Como instrumento de auxílio para os professores das séries iniciais, o principal foco consiste de crianças de 6 e 7 anos, referentes ao 1º e 2º ano do Ensino Fundamental (ampliada de 8 para 9 anos pelo Projeto de Lei nº 3.675/04, passando a abranger a Classe de Alfabetização - fase anterior à 1ª série - com matrícula obrigatória aos 6 anos que, até então, não fazia parte do ciclo obrigatório). Crianças nessas idades têm como algumas das características: compreendem melhor situações do cotidiano; forma-se o caráter e o sentimento estético; melhora na capacidade de organização e boa adaptação ao lidar com novas experiências

O projeto tem como questão a importância no desenvolvimento da criança, observando esses fatores:

- \_Facilitador da aprendizagem;
- \_Ajudar o professor a tornar as aulas mais atrativas e divertidas;
- \_Desenvolver processos sociais de comunicação de expressão e construção do conhecimento;
- \_Explorar a criatividade;
- \_Melhorar a conduta e a auto-estima;
- \_Permitir extravasar angústias e paixões, alegrias e tristezas, agressividade e passividade;
- \_Realizar uma ação consistente e continuada para prevenir o analfabetismo funcional;
- \_Motivar os alunos a desenvolver o gosto pela leitura, preparando o aluno para o letramento pleno;
- \_Melhorar o desempenho em leitura e escrita com reflexo no melhor rendimento em todas as disciplinas.

**PESQUISA**

### Educação

O conceito de alfabetização tem sido abordado como algo mecânico, fundamentado na racionalidade técnica, cuja preocupação central é o como fazer (que métodos e técnicas utilizar), ao invés de direcionar-se, também, para o aspecto de como o aluno aprende.

A aquisição da língua escrita pela criança representa um momento crucial da iniciação da criança no processo de escolarização. É, também, requisito fundamental para que a criança seja bem-sucedida em toda a sua trajetória escolar, uma vez que todo saber formal veiculado pela escola é realizado, primordialmente, através da leitura e da escrita.

Os psicólogos clínicos têm utilizado o desenho e a narrativa de histórias como ferramentas básicas em sua prática profissional para entender os sentimentos e concepções das crianças, dado que essas atividades podem dar a oportunidade às crianças de rememorar ou de lidar com eventos desagradáveis, uma vez que façam de conta que esses eventos aconteceram com outros personagens.

Portanto, o que se entende é que a alfabetização transcende a mecânica do ler e do escrever (codificação/decodificação), ou seja, a alfabetização é um processo que envolve a natureza da língua escrita e as práticas culturais de seus usos.

É importante registrar que a criança, no seu dia-a-dia, vivencia usos de escrita, percebendo que se escreve para comunicar alguma coisa, para auxiliar a memória, para registrar informações. E que da mesma forma recorremos à escrita, através da leitura, para, também, obter-se informações, e buscar entretenimento.

É hora, então, de a escola parar de simplesmente ensinar a escrita, para dar espaço a uma escrita dinâmica, explorando as ideias, as emoções, as inquietações, escrevendo e deixando escrever.

As crianças que chegam às classes de alfabetização, na escola pública, são crianças reais, capazes de aprender a ler e a escrever. Resta que a escola identifique e organize suas atividades de modo que a vivência do ler e do escrever, na sala de aula, seja rica, útil, podendo informar, transmitir conhecimentos, entreter e, enfim, tenha a gama de usos e funções socioculturais que a caracterizam na sociedade.

O analfabetismo funcional significa que o sujeito, embora tenha frequentado a escola, não consegue compreender o que leu. Em um mundo com rápidas e constantes mudanças tecnológicas, o analfabeto funcional não conseguirá manter uma educação continuada, imprescindível no mundo do trabalho. Não conseguirá, a partir de um

## PESQUISA

### Educação

texto básico, agir proativamente, elaborando novos conceitos, ou associando a informação recém obtida com aquela vinda de outras fontes. Além disso, como o pensamento lógico-matemático também depende do entendimento de conceitos que são textuais, o desempenho em matemática, ciências e outras disciplinas fica comprometido. A complexidade do mundo contemporâneo e a vida nas sociedades desenvolvidas demandam um sujeito mais bem formado.

Percebemos hoje nas escolas a ausência de uma proposta pedagógica que incorpore o lúdico como eixo de trabalho. Essa realidade do brincar nas escolas leva-nos a perceber a inexistência de espaço para um bom desenvolvimento dos alunos. Esse resultado, apesar de apontar na direção das ações do professor, não deve atribuir-lhe a culpa. Ao contrário, trata-se de evidenciar o tipo de formação profissional do professor que não contempla informações nem vivências a respeito do brincar e do desenvolvimento infantil em uma perspectiva social, afetiva, cultural, histórica e criativa.

São poucas as escolas que investem neste aprendizado. A escola simplesmente esqueceu a brincadeira. Na sala de aula ou ela é utilizada com um papel didático, ou é considerada uma perda de tempo. E até no recreio, a criança precisa conviver com um monte de proibições. As escolas precisam reconhecer o lúdico, a sua importância enquanto fator de desenvolvimento da criança.

#### **Lev Vygotsky**

Para Vygotsky, os signos, a linguagem simbólica desenvolvida pela espécie humana, tem um papel similar ao dos instrumentos: tanto os instrumentos de trabalho quanto os signos são construções da mente humana, que estabelecem uma relação de mediação entre o homem e a realidade. Por esta similaridade, Vygotsky denominava os signos de instrumentos simbólicos, com especial atenção à linguagem, que para ele configurava-se um sistema simbólico fundamental em todos os grupos humanos e elaborado no curso da evolução da espécie e história social.

Os pressupostos teóricos de Vygotsky, cuja contribuição tem sido valiosa no campo educacional, iluminam a discussão sobre o aprendizado da escrita (considerada como um sistema de signos socialmente construídos), descrevendo o processo de apropriação da escrita como processo cultural, de caráter histórico, envolvendo práticas interativas. A aprendizagem da escrita refere-se, pois, à aquisição de um sistema de signos que, assim como os instrumentos, foram produzidos pelo homem em resposta às suas necessidades socioculturais concretas.

## PESQUISA

### Educação

A escrita, então, não deve ser considerada como mero instrumento de aprendizagem escolar, mas como produto cultural. Assim entendida, possibilita a exploração, no contexto da sala de aula, de diferentes portadores de textos, explicitando os variados usos e funções que lhes são inerentes numa sociedade letrada.

Apesar dos avanços significativos dos estudos sobre o processo de alfabetização, observa-se, em alguns casos, que a prática da escola parece distanciada da funcionalidade da escrita no contexto da sociedade, limitando-se aos usos mecânicos e descontextualizados.

Corroborando esse pensamento Vygotsky afirma:

*“Até agora, a escrita ocupou um lugar muito estreito na prática escolar, em relação ao papel fundamental que ela desempenha no desenvolvimento cultural da criança. Ensina-se as crianças a desenhar letras e a construir palavras com elas, mas não se ensina a linguagem escrita. Enfatiza-se de tal forma a mecânica de ler o que está escrito que acaba-se obscurecendo a linguagem como tal.”*

Vygotsky indica a relevância de brinquedos e brincadeiras como indispensáveis para a criação da situação imaginária. Revela que o imaginário só se desenvolve quando se dispõe de experiências que se reorganizam. A riqueza dos contos, lendas e o acervo de brincadeiras constituirão o banco de dados de imagens culturais utilizados nas situações interativas. Dispor de tais imagens é fundamental para instrumentalizar a criança para a construção do conhecimento e sua socialização. Ao brincar, a criança movimenta-se em busca de parceria e na exploração de objetos; comunica-se com seus pares; expressa-se através de múltiplas linguagens; descobre regras e toma decisões.

### **Jean Piaget**

Dedicou-se à área de Psicologia, Epistemologia e Educação.

A Epistemologia Genética defende que o indivíduo passa por várias etapas de desenvolvimento cognitivo ao longo da sua vida.

O desenvolvimento dá-se através do equilíbrio entre a assimilação e a acomodação, resultando em adaptação. Segundo esta formulação, o ser humano assimila os dados que obtém do exterior, mas uma vez que já tem uma estrutura mental que não está ‘vazia’, precisa adaptar esses dados à estrutura mental já existente. O processo de modificação de si próprio é chamado de acomodação. Este esquema revela que nenhum conhecimento nos chega do exterior sem que sofra alguma alteração pela nossa parte. Ou seja, tudo o que aprendemos é relacionado com aquilo que já tínhamos aprendido.

Piaget impulsionou a Teoria Cognitiva, onde propõe a existência de quatro estágios de desenvolvimento cognitivo no ser humano: sensório-motor, pré-operacional (pré-operatório), operatório concreto e operatório formal.

## PESQUISA

### Educação

Pré-operacional:

O segundo estágio de desenvolvimento considerado por Piaget é o estágio pré-operacional, que coincide com a fase pré-escolar e vai em média dos dois até os sete anos de idade. Nesse período, as características observáveis mais importantes são:

- \_inteligência simbólica;
- \_o pensamento egocêntrico, intuitivo e mágico;
- \_a centralização (apenas um aspecto de determinada situação é considerado);
- \_a confusão entre aparência e realidade;
- \_ausência da noção de reversibilidade;
- \_o raciocínio transdutivo (aplicação de uma mesma explicação a situações parecidas);
- \_a característica do animismo (vida a seres inanimados).

A partir de 5 anos, as crianças passam do individual e vão para o social, os jogos e brincadeiras passam a ter regras básicas e necessitam de interação entre as crianças, que resultam a partir deste tipo de jogo a aprendizagem de regras de comportamento, respeito às idéias e argumentos contraditórios e a construção de relacionamentos afetivos. Através dos jogos, as atividades lúdicas atingem um caráter educativo, tanto na formação psicomotora, como também na formação da personalidade das crianças. Assim, valores morais como honestidade, fidelidade, perseverança, hombridade, respeito ao social e aos outros são adquiridos.

Através do contato com o outro a criança vai internalizar conceitos básicos de convivência. A brincadeira e os jogos permitem uma flexibilidade de conduta e conduz a um comportamento exploratório até a consecução do modelo ideal de se portar com o próximo, resultado de experiências, conflitos e resoluções.

Neste estágio, os padrões de pensamento sensório-motor variam para um incremento da capacidade de usar símbolos e imagens dos objetos do meio ambiente. A criança desenvolve, ainda, a linguagem, as imagens mentais e jogos simbólicos, assim como muitas habilidades preceituais e motoras. Apesar disso, o pensamento e a linguagem estão reduzidos, no geral, ao momento presente e a acontecimentos concretos. Seu raciocínio é intuitivo, está ligado às suas próprias percepções e às aparências das situações.

## PESQUISA

### Educação

#### IDEB

O IDEB (Índice de Desenvolvimento da Educação Básica) foi criado pelo INEP (Instituto Nacional de Estudos e de Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira) em 2007, como parte do Plano de Desenvolvimento da Educação (PDE). Ele é calculado com base na taxa de rendimento escolar (aprovação e evasão) e no desempenho dos alunos no SAEB (Sistema Nacional de Avaliação da Educação Básica) e na Prova Brasil. Ou seja, quanto maior for a nota da instituição no teste e quanto menos repetências e desistências ela registrar, melhor será a sua classificação, numa escala de zero a dez. O mecanismo foi muito bem avaliado por especialistas justamente por unir esses fatores. Sendo assim, se uma escola passar seus alunos de ano sem que eles tenham realmente aprendido, por exemplo, isso ficará claro a partir da análise do desempenho dela no Ideb.

O índice permite um mapeamento detalhado da educação brasileira, com dados por escolas, municípios e estados, além de identificar quem são os que mais precisam de investimentos e cobrar resultados. A Prova Brasil e o SAEB são aplicados a cada dois anos. A coleta e compilação dos dados demora cerca de um ano. Quando o IDEB foi criado, foram utilizados os dados de 2005, divulgados em 2006. Em 2008, saíram os resultados de 2007. Em 2010, foram divulgados os resultados de 2009.

Os resultados referentes a 2009 demonstrou a fragilidade do ensino do Rio de Janeiro em comparação a outros estados do Brasil. A situação é ainda mais preocupante no ensino médio. A rede estadual manteve a mesma média alcançada em 2007: 2,8. É o segundo pior índice do país, perdendo apenas para o Piauí. A nota é menor que a média nacional: 3,6. No ranking que considera o desempenho das redes estadual e privada nos estados, o Rio não vai bem. O melhor desempenho foi o 10º lugar do 1º ao 5º ano, com a nota 4,7. Do 6º ao 9º ano, o Rio só alcança o 15º lugar, com média 3,8.

#### O ranking da rede de educação do Rio em comparação com outros estados:

—————> Ideb do Rio      —————> média nacional

**Das séries** —————> 4.7 (10ª posição)

**iniciais ao** —————> 4.6  
**5º ano**

**Do 6º ano** —————> 3.8 (15ª posição)

**ao 9º ano** —————> 4

**Ensino** —————> 3.3 (18ª posição)

**Médio** —————> 3.6

### Fábulas

Conhecer o valor pedagógico e didático das fábulas e sua utilização na formação de valores nas crianças de séries iniciais do ensino fundamental é uma alternativa apresentada neste projeto. A grande necessidade de dinamizar o processo de aprendizagem nas escolas me levou a escolha das fábulas e a relação da criança com a literatura, tendo em vista também ser da escola a responsabilidade de formar cidadãos ativos e conscientes que possam atuar produtivamente dentro da sociedade moderna.

Neste sentido, a importância das fábulas para a formação de valores nas crianças enfatiza a valorização da transmissão, construção e reconstrução de conhecimentos, formação de atitudes e valores, através do processo de ensino e aprendizagem de uma maneira significativa e prazerosa.

As fábulas poderão ser utilizadas como alternativa metodológica que permite esclarecer de forma agradável 'uma verdade' a fim de ensinar virtudes aos alunos pois, desde a antiguidade, a moral implícita nas fábulas tem contribuído para o desenvolvimento da criança, além de ser um recurso de entretenimento capaz de trabalhar a formação de valores dentro e fora da escola.

Fábula vem do Latim *fari* que significa falar e do grego *phaó*, que é o mesmo que dizer, contar algo. É uma narração alegórica, quase sempre em versos, cujos personagens são, geralmente, animais, e que encerra em uma lição de caráter mitológico, ficção, mentira, enredo de poemas, romance ou drama. Contém afirmações de fatos imaginários sem intenção deliberada de enganar, mas, sim, de promover uma crença na realidade dos acontecimentos.

Contém concepções sobre a natureza física, a organização e funcionamento das sociedades, regras de conduta e comportamento, objetivos de vida que devem ser almejados. Algumas se transformaram em ditados e expressões populares: "mãe coruja", "burro em pele de leão", "atirar pérolas aos porcos", "contar com ovos na galinha", "morder a mão do dono", "unidos jamais serão vencidos".

No Brasil, Monteiro Lobato utilizou-se das fábulas de forma inteligente e educativa num conjunto de sensibilidade, ingenuidade, humildade, amor, obediência e outros atributos que o bom caráter de uma criança. É no Sítio do Pica-Pau Amarelo onde se desenvolvem os personagens de cada história que Monteiro Lobato reescreveu inspirado nas fábulas de Esopo e La Fontaine, as quais ressurgem com um saber todo especial: são comentados o tempo todo, e até criticadas através de "Emília", que diz tudo o que pensa. Em resumo, a fábula antes de ser um gênero literário, passou na boca do povo, com o objetivo de entreter e aconselhar.

## PESQUISA

### Fábulas

Para o projeto escolhi as fábulas criadas por Esopo.

Esopo era um escravo que viveu no século VI a.C., na Grécia antiga.

Inventava histórias em que, geralmente, os personagens eram animais.

Por meio dos diálogos entre os bichos e das situações que os envolviam, ele procurava transmitir sabedoria de caráter moral ao homem. Assim, os animais, nas fábulas, tornam-se exemplos para o ser humano. Cada bicho simboliza algum aspecto ou qualidade do homem como,

por exemplo, o leão representa a força; a raposa, a astúcia; a formiga, o trabalho etc. É uma narrativa inverossímil, com fundo didático.

A temática é variada e contempla tópicos como a vitória da fraqueza sobre a força, da bondade sobre a astúcia e a derrota de preguiçosos.

É possível, que com todas as lendas a respeito de Esopo, a verdade se tenha misturado com rumores, de modo que não se sabe com exatidão o que foi que ele escreveu ou não. Seja como for, seu nome e seus feitos transformaram-se em folclore, e o resultado disso foi que muitas fábulas, que talvez não tenham sido escritas por ele, a ele acabaram sendo atribuídas. Algumas de suas fábulas são: A cigarra e a formiga, O corvo e a raposa, A assembleia dos ratos, A tartaruga e a lebre, A raposa e as uvas, A raposa e a cegonha, O leão e o rato, dentre muitas outras.....

### **Ilustração na aprendizagem e o processo criativo**

Até há algumas décadas, a ilustração cumpria sua tradicional função – elucidar o texto. Hoje, não é raro encontrarmos publicações, onde a imagem e o texto são, igualmente, responsáveis pela narrativa. Em alguns casos, a imagem toma a frente da narrativa e o texto aparece como um voz em off ou como um roteiro. Em outros casos, como no livro de imagem, a narrativa é construída pela imagem.

Acredita-se que a criança entende mais facilmente e diretamente a imagem do que a palavra. Pensa-se que a decifração da imagem não cause tanta tensão por seu aspecto de simulação da realidade, em contraposição à arbitrariedade existente entre código falado e escrito.

Na linguagem verbal ou visual, uma expectativa é criada em relação à outra, o que propicia novas experiências e expectativas. O leitor muda da linguagem verbal para visual, e vice-versa, num processo crescente de entendimento. Provavelmente, as crianças que sabem disso por intuição nos pedem para lermos repetidamente o mesmo livro em voz alta. Na realidade, elas não estão lendo o mesmo livro; a cada leitura, elas aprofundam o seu significado.

A primeira experiência por que passa uma criança em seu processo de aprendizagem ocorre através da consciência tátil. Se a leitura exige um aprendizado de códigos, a visualização de imagens e a narrativa visual também. A cultura escrita ignora o aprendizado do código visual relegando-o ao plano de ato natural. Neste sistema, ver é uma percepção ótica, acionado pelo órgão da visão e interpretado pela mente. Mas, sabe-se que a visão é construída socialmente, e que esse processo consiste em um aprendizado. Ou seja, se as crianças precisam aprender a ler, da mesma forma, precisam aprender a decifrar imagens, mesmo que não exista um ensino formal para isso.

O que se vê, na prática, é que crianças têm demonstrado serem sofisticados leitores de narrativas visuais, conseguindo dar sentido a imagens, no nível literal, visual e metafórico. Elas possuem a habilidade de perceber os diferentes pontos de vista, analisar os temperamentos, mensagens e emoções, e articular respostas pessoais aos livros infantis – mesmo quando ainda estão se debatendo com a palavra escrita.

No campo da produção visual, a prática mais tradicional tem mostrado uma expressão massificada que nem sempre revela todo o potencial criativo infantil. Em geral, os momentos de criação visual são vistos como recreação, entretenimento, passatempo, relaxamento entre uma ou outra atividade mais desgastante. Muitas das atividades não ampliam os conhecimentos das crianças para realização de outras propostas mais elaboradas e não é raro observarmos a repetição da mesma atividade inúmeras vezes ao longo do ano.

## PESQUISA

### Ilustração na aprendizagem e o processo criativo

Além desses fazeres, a criança pode construir ao longo de sua experiência na educação infantil alguns fundamentos das linguagens visuais tais como ritmo, contraste, tamanho, cor etc. e que se relacionam com outras linguagens. Tais conhecimentos se constroem na leitura, fruição e produção de atividades culturalmente organizadas tais como: desenho, pintura, escultura, modelagem, colagem, gravura, fotografia, instalações e outras manifestações contemporâneas. E tudo isso, certamente, alimenta a curiosidade e a criatividade infantis.

Nela, as crianças dedicam-se ao desenvolvimento de suas próprias ideias, motivações, pesquisas, ou mesmo projetos pessoais, problemas motivados por sua curiosidade pessoal no uso de alguns materiais.

O planejamento da atividade de criação infantil deve atender ao critério da diversidade de materiais em combinação com a continuidade no tempo, assegurar-lhes oportunidade de concluir uma produção em um dia ou retomá-la quantas vezes precisar refazê-la, reconstruí-la.

Após o momento da produção, orienta-se a organização de uma roda para que todas as produções sejam expostas, condição necessária para que as crianças observem e comentem os resultados. Nesse momento, o professor deve promover a crescente tomada de consciência pelas crianças sobre os processos de produção, bem como a apreciação de seus efeitos visuais, socializar as alternativas que elas encontram e os procedimentos por elas mais utilizados. Conforme o professor apóia as crianças a expressar as sensações e sentimentos e a debater as ideias sobre suas produções, elas podem fortalecer o desejo de novos projetos, mantendo aceso o interesse, a vontade e a curiosidade pela criação visual.

As propostas de interferência gráfica, por exemplo, devem ser planejadas para que apresentem um desafio significativo, importante para o percurso das crianças, que podem não atender exatamente à expectativa do professor. Deve-se sempre considerar a possibilidade da criança transgredir e planejar propostas que dêem espaço para a surpresa. Tudo isso são condições fundamentais e ponto de partida para o planejamento de situações que incentivem imagens, símbolos, narrativas e conteúdos vindos das próprias crianças.

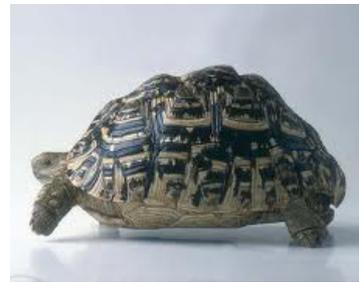
## PESQUISA

### Pesquisa iconográfica e definição da linguagem visual

Um dos aspectos observados para a construção dos personagens, partindo da análise da iconografia, é como seria construída as 'personalidades' e o tipo de traço das ilustrações.

Para começar, fiz uma observação dos animais 'tartaruga' e 'lebre' de como são vistos na natureza, na sua forma real.

Tartaruga



Lebre

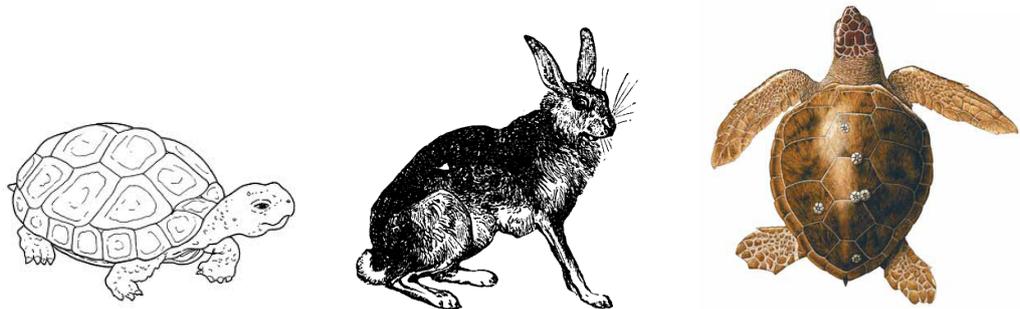


## PESQUISA

### Pesquisa iconográfica e definição da linguagem visual

Analisando mais a fundo, fiz uma separação destes animais como são representados por diferentes tipos de ilustrações. A partir disto, fiz uma breve explicação do porquê não utilizei estes estilos.

Procurei não utilizar um estilo próximo da realidade, pois não queria um desenho 'de livro de ciências', pois, para mim, ficaria sério demais. Podemos observar abaixo os exemplos:



Também evitei um traço infantilizado demais, não que isso seja ruim, mas mesmo se tratando de crianças de 6 e 7 anos, não podemos subestimar a sua percepção visual, ainda mais hoje em dia onde desenhos (animados ou não) são cada vez mais elaborados. Algo que também não optei em usar foi o uso de gradientes, volumes e sombreados. Quero que as ilustrações fiquem 'limpas', com cores chapadas e definidas.



Exemplos de ilustrações que considerei infantilizadas

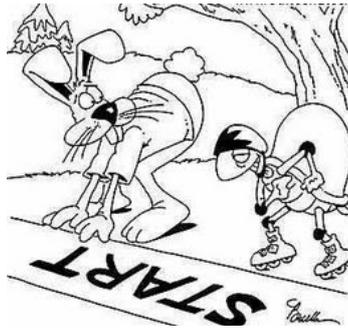


Exemplos de ilustrações com gradientes e sombreados

## PESQUISA

Pesquisa iconográfica  
e definição da  
linguagem visual

Aqui temos alguns exemplos de diferentes ilustrações onde está representado algum momento da história “A lebre e a tartaruga”, partindo do conceito de algumas das ilustrações anteriores.



Simplificada, sem cores



Próximo da realidade



Aqui, os dois exemplos mostram muitos elementos reunidos, onde cenário e personagens quase se fundem

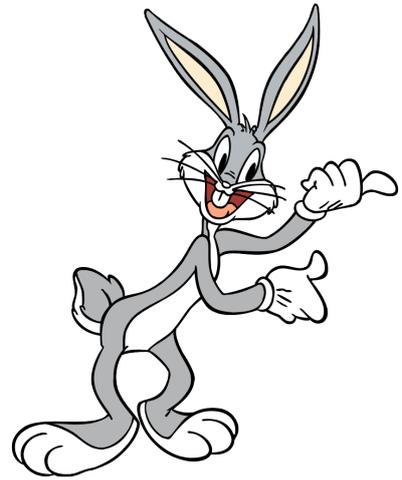
## PESQUISA

Pesquisa iconográfica  
e definição da  
linguagem visual

Mostro agora alguns desenhos que seguem o caminho de linguagem que pretendo usar em minhas ilustrações - principalmente as características como traços definidos e cores sólidas. São desenhos bem trabalhados e que fazem ou já fizeram sucesso entre as crianças.



Tartaruga Touchê



Pernalonga



Turma da Mônica



As meninas super poderosas



O laboratório de Dexter



Os Simpsons

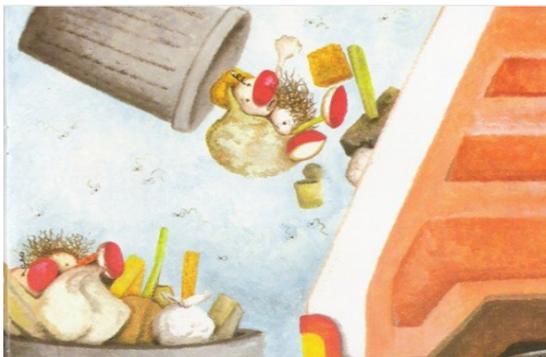
## PESQUISA

### Análise de similares

Livro **Brinquedos** de André Neves (2009)

História onde uma menina recebe uma boneca de presente. O menino ganha um palhaço. Depois de tanto se divertirem, os brinquedos ficam gastos, e as crianças se cansam deles. Será que o destino dos bonecos é ficar em um canto da sala? Ir para o lixo? Ou há uma saída melhor para eles?

História contada apenas por imagens.



## PESQUISA

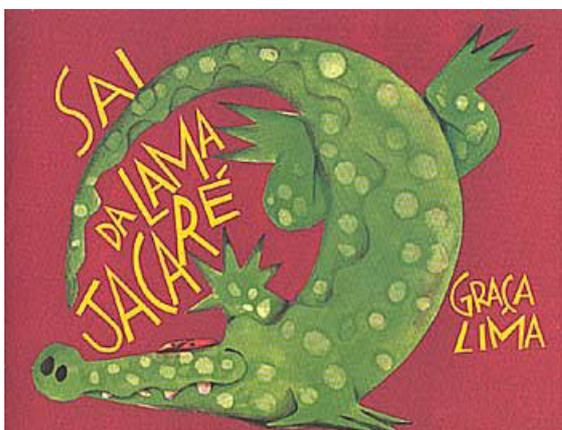
### Análise de similares

Livro **Sai da lama jacaré** de Graça Lima (2002)

Conta a história de um jacaré que servia de ônibus escolar para seus amiguinhos, já que eles estudavam do outro lado do rio. Certo dia, depois de deixar todos na escola, o jacaré foi divertir-se e acabou cochilando numa poça de lama. O animal, que costuma ser visto pelas crianças como mau, mas na história é bonzinho... sonha que havia sido capturado por caçadores que o transformariam em bolsa, sapato, roupas.

“Sai da lama jacaré” traz um bom ensinamento sobre a preservação da natureza para crianças ainda em processo de aprendizagem, uma vez que são elas mesmas que criam a história e dizem quais são as causas e conseqüências da matança, além de compreenderem a importância da proteção ambiental. O próprio jacaré tem um significado todo especial, visto que é um animal que representa a preguiça. A própria frase “sai da lama jacaré” quer dizer sair da acomodação, tomar mais cuidado para não ser capturado.

História contada apenas por imagens.



## PESQUISA

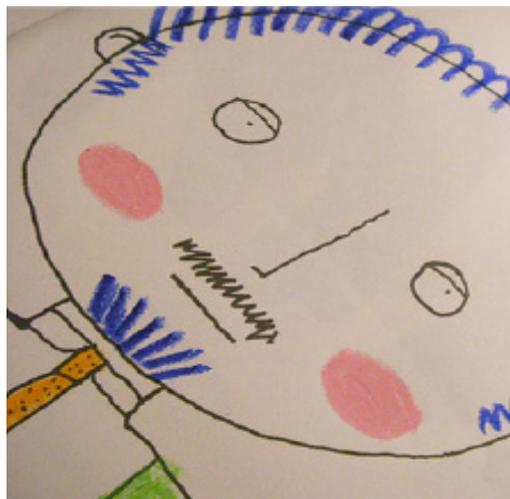
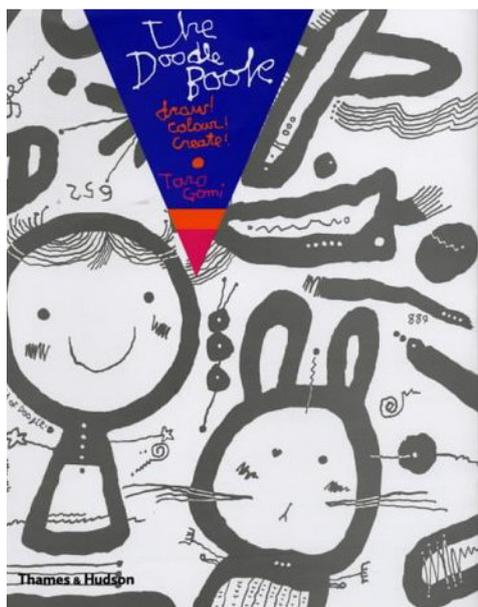
### Análise de similares

Livro **The Doodle Book: Draw! Colour! Create!** de Taro Gomi (2003)

Cada página é um exercício de criatividade. São desenhos que foram começados pelo autor mas que devem ser terminados pelo dono do livro. As tarefas são para desenhar, colorir ou inventar. Não tem certo ou errado - é para estimular ideias que saiam fora do comum. E tudo com muito bom humor.

Alguns exemplos:

- . Ônibus. Tarefa: Desenhe os passageiros nas janelinhas.
- . Bentô-box. Tarefa: Coloque comida na lancheira.
- . Close de um menino com um bocão aberto. Tarefa: coloque dentes!
- . Close de outro menino com um bocão aberto. Tarefa: desenhe uns dentes feios.
- . Menina de vestido. Tarefa: Desenhe uma estampa na roupa dela.
- . Mastros. Tarefa: Desenhe várias bandeiras.



## DESENVOLVIMENTO

## DESENVOLVIMENTO

### Escolha da fábula

Existem muitas fábulas atribuídas a Esopo. Através da análise destas fábulas, consegui chegar a uma triagem onde decidi escolher aquelas que seriam as mais conhecidas e de fácil entendimento, principalmente para as crianças. São elas: a assembléia dos ratos, a cigarra e a formiga, a coruja e seus filhos, a galinha dos ovos de ouro, a gralha e os pavões, a lebre e a tartaruga, a raposa e a garça e a raposa e as uvas. Estas oito fábulas formam a série que fazem parte do meu projeto.

Como forma de apresentação, escolhi “A lebre e a tartaruga”, para representar o projeto. Sua escolha, além de ser uma escolha pessoal, teve como princípio alguns fatores:

\_fábula conhecida: uma das fábulas mais conhecidas de Esopo pelas crianças é justamente “A lebre e a tartaruga”. A partir das minhas pesquisas para o projeto pude perceber que esta fábula era a mais mencionada, e alguma das vezes utilizada como complemento no ensino nas salas de aula. Achei isto muito pertinente e decisivo para ser usada como representação do meu projeto.

\_os personagens: animais como tartaruga e lebre (por se parecer com o coelho) são animais fáceis de lembrar. E quando utilizados como personagens ficam ainda mais interessantes para as crianças assimilarem uma história. Como meu projeto envolve também o ato das crianças desenharem, esses animais não são complexos (em questão de forma) para serem representados. No cotidiano delas, desenhos como “Tartarugas Ninjas” e “Pernalonga”, por exemplo, facilitam ainda mais essa assimilação animal-personagem.

Portanto, acreditei que esta fábula possuía um grande potencial para ser a primeira a ser apresentada desta série de oito, onde, no meu ponto de vista, poderia haver um apelo visual interessante e um bom desenvolvimento para uma narrativa.

\_O conflito/desfecho: algo constante que faz parte das brincadeiras das crianças é ‘apostar corrida’. Saber quem é o mais rápido, o melhor e ter que provar isto está implícito diretamente na fábula, onde o desfecho desta pode mostrar uma relação já ocorrida no cotidiano delas. Ou seja, sua questão moral foi um grande incentivo, se pensarmos que “as aparências enganam” e “não menospreze o outro pelo seu jeito de ser” são adequadas ao ambiente escolar.

## DESENVOLVIMENTO

### Escolha da fábula

Para o projeto, o enredo da fábula no caderno de atividades é um pouco diferente da história apresentada na narrativa, que é mais resumida. Neste, ela é mais complementada para forçar a criança a interpretar por si só, e não ser influenciada pelas ilustrações da narrativa.

Segue a fábula adaptada para o caderno de atividades:

Certo dia, a lebre desafiou a tartaruga para uma corrida. Ela dizia que era mais rápida e que venceria facilmente. A tartaruga treinava enquanto era observada com desprezo pela lebre.

Chegou o dia da corrida. A lebre e a tartaruga ficaram em posição e foi dada a partida. A tartaruga corria o mais rápido que conseguia, mas foi facilmente ultrapassada pela lebre. Já que estava a uma longa distância de sua concorrente, a lebre resolveu descansar um pouco, afinal, a tartaruga iria demorar muito para chegar. Assim, a lebre acabou adormecendo. Enquanto isso, a tartaruga se aproximava e já estava quase próxima da linha de chegada. A tartaruga continuava, e mesmo com seus passos lentos estava quase cruzando a linha de chegada. Será que ela conseguiria vencer a lebre?

De repente, a lebre acordou assustada e viu que a tartaruga estava muito perto de ganhar. Então, a lebre começou a correr o mais depressa que podia, tentando a todo custo ultrapassar a tartaruga. Não conseguiu...

A tartaruga saiu vitoriosa e a lebre aprendeu que as aparências enganam e que nem sempre o melhor ganha.

A fábula original pode ser lida em “anexos”.

## DESENVOLVIMENTO

### A narrativa

A leitura de imagem está atrelada à ideia de fácil leitura e, portanto, até uma criança pequena pode ler. Entretanto, a leitura da imagem, ao contrário do que se imagina, está associada ao complexo desenvolvimento cognitivo por parte da criança. O uso apenas de imagens não está destinado somente para aqueles que não dominam o uso da palavra escrita. Pelo contrário, a construção de práticas de leituras de imagem, isoladas ou em sequência narrativa, assim como a construção de práticas de leitura de textos escritos, ampliam significativamente nossa capacidade de escrita e imaginação, fazendo com que a qualidade da leitura, que se expande a cada passar de olhos, se desenvolva de forma exponencial.

O uso da imagem permite que a criança imagine a história a partir de suas próprias percepções. Ao visualizar cada momento da história, as crianças compreendem paulatinamente a composição da imagem e de como ocorrem as manifestações narrativas. Este 'letramento' visual é responsável pelo desencadeamento de outras habilidades, tais como a construção da sequência narrativa, ampliação da capacidade de observação de imagens, bem como o estímulo à escrita.

Para a criação da narrativa todas as ilustrações foram vetorizadas no *Adobe Illustrator* e coloridas ora no próprio *Illustrator* ora no *Adobe Photoshop*.

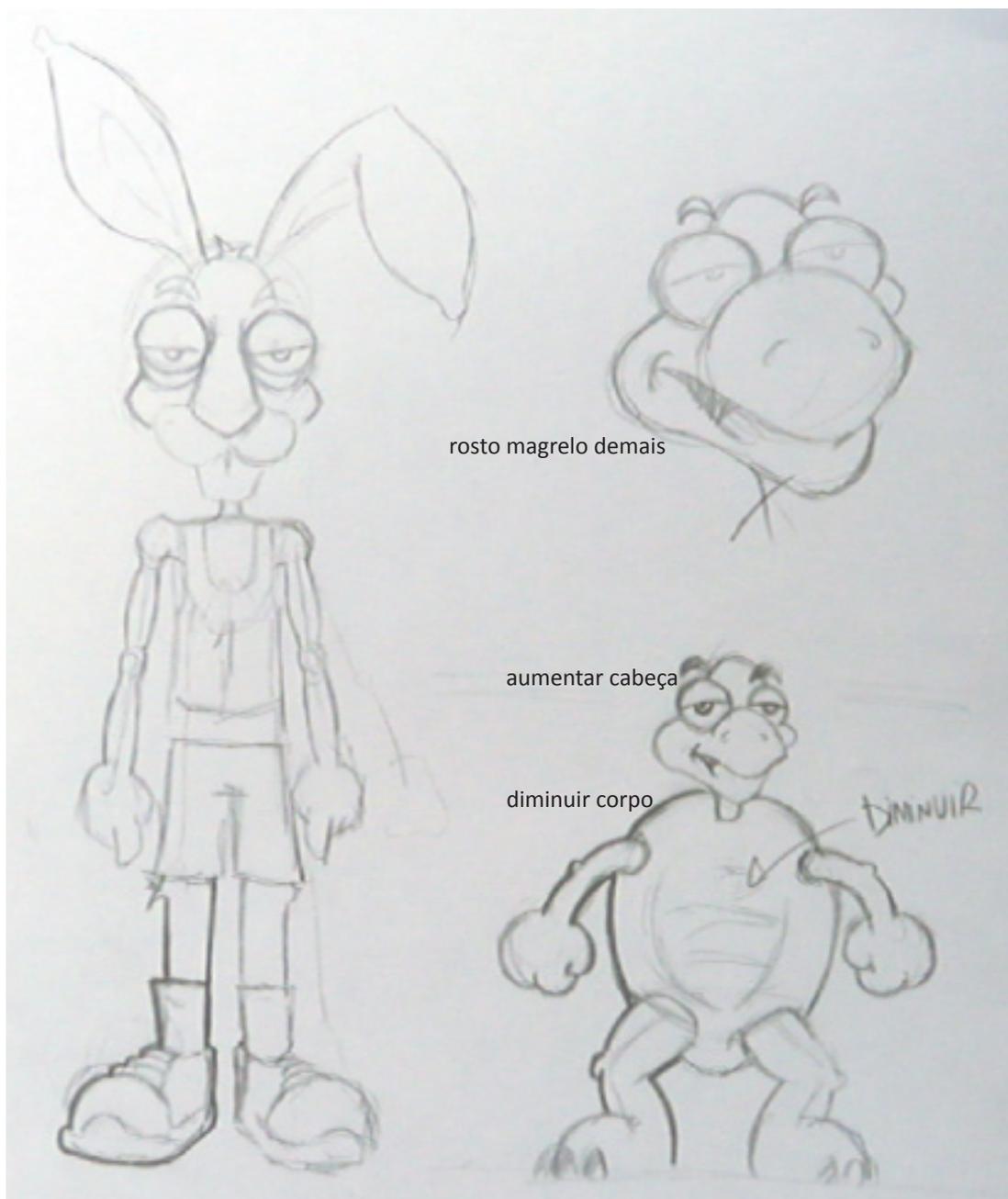
## DESENVOLVIMENTO

### Construção dos personagens

#### A narrativa

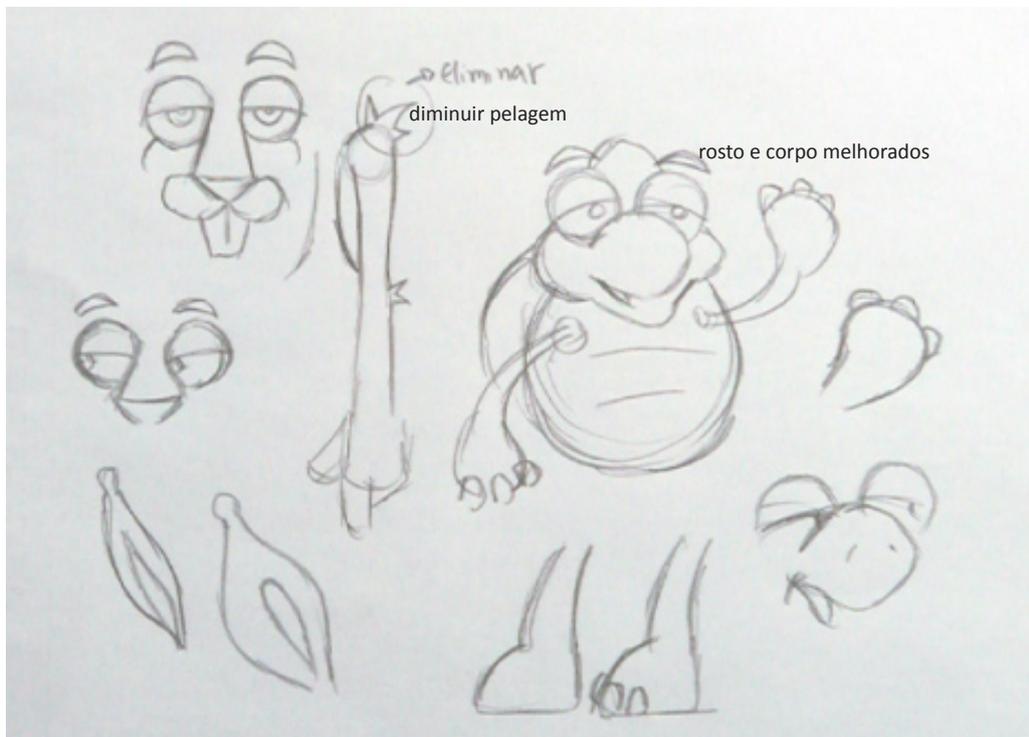
Após a análise da iconografia, finalmente comecei a definir o tipo de linguagem visual utilizado nas ilustrações. Algo que tinha de entrar em acordo na criação dos personagens seriam quais características eles teriam em comum e quais os diferenciariam.

#### Esboços iniciais

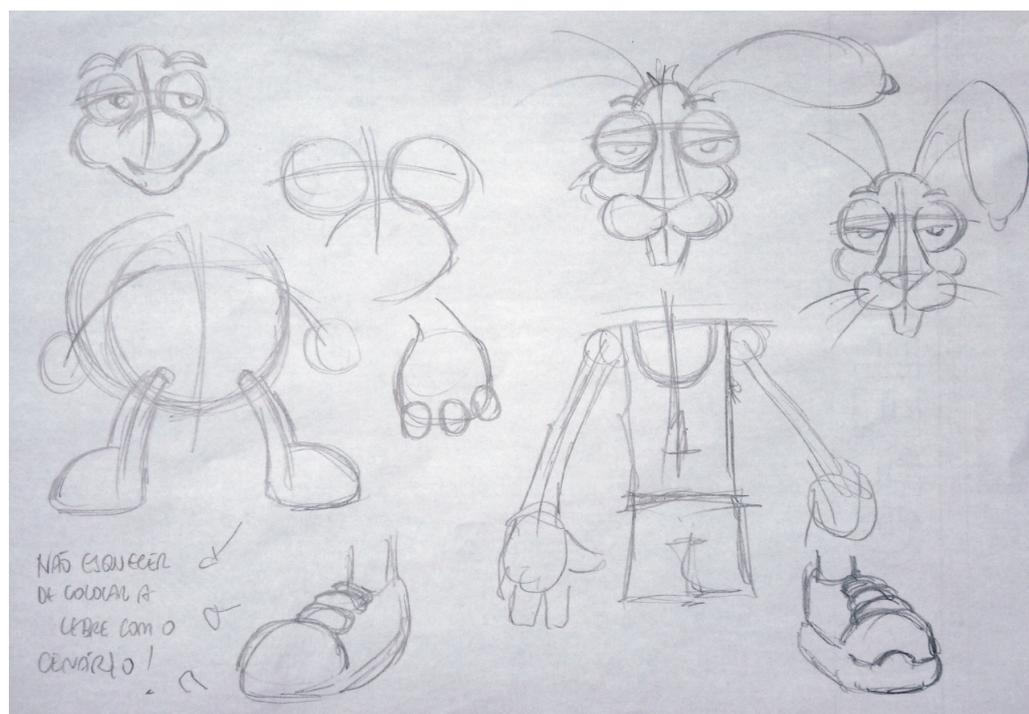


## DESENVOLVIMENTO

### A narrativa



podemos observar nestes dois esboços um refinamento nos personagens, se encaminhando para uma definição



## DESENVOLVIMENTO

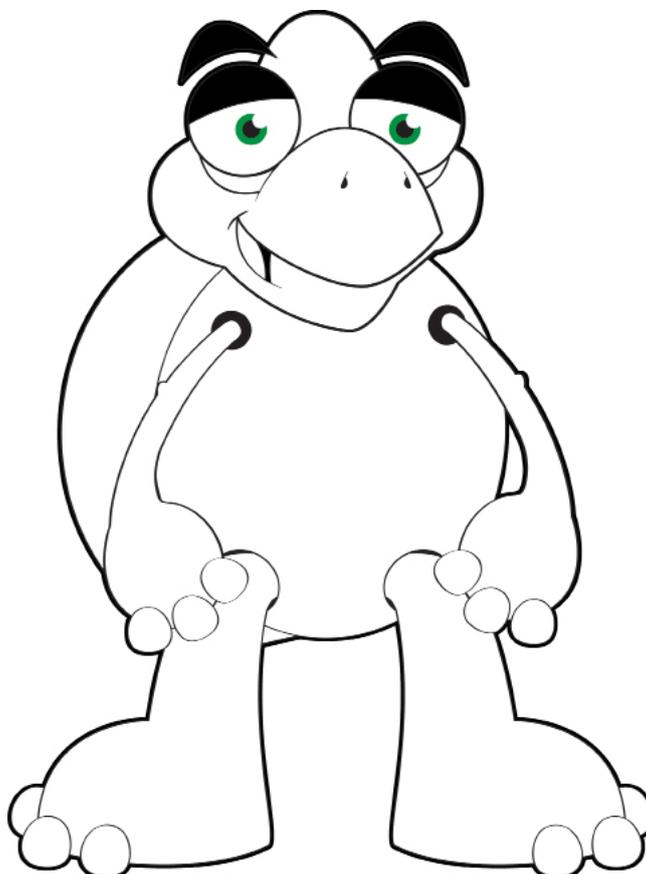
### A narrativa

### Definição dos personagens

Tendo como uma boa base através dos esboços, pude definir por completo a construção dos personagens. Tive a preocupação em fazer um traço limpo, com cores e contornos definidos. As expressões dos protagonistas também são um fator importante para a história, onde busquei usar alguma feição humanizada como, por exemplo, as sobrancelhas, dando mais ênfase às ações ocorridas. Por outro lado, optei em exagerar o tamanho dos olhos, cabeça, patas, para acrescentar o lúdico à história.

### Tartaruga

Por ser um animal lento, tem como característica um jeitão mais tranqüilo, de despreocupado; seu biofísico se assemelharia a alguém fora de forma; ao contrário da lebre, não usaria nenhuma vestimenta, pois na história, para ela, não seria relevante; sua cor predominante é o verde, mudando as tonalidades.



## DESENVOLVIMENTO

A narrativa



### cores utilizadas



C23 M0 Y39 K0 C42 M0 Y67 K0 C71 M0 Y100 K0 C28 M4 Y99 K39 C84 M45 Y98 K56 C0 M31 Y59 K0

## DESENVOLVIMENTO

### A narrativa

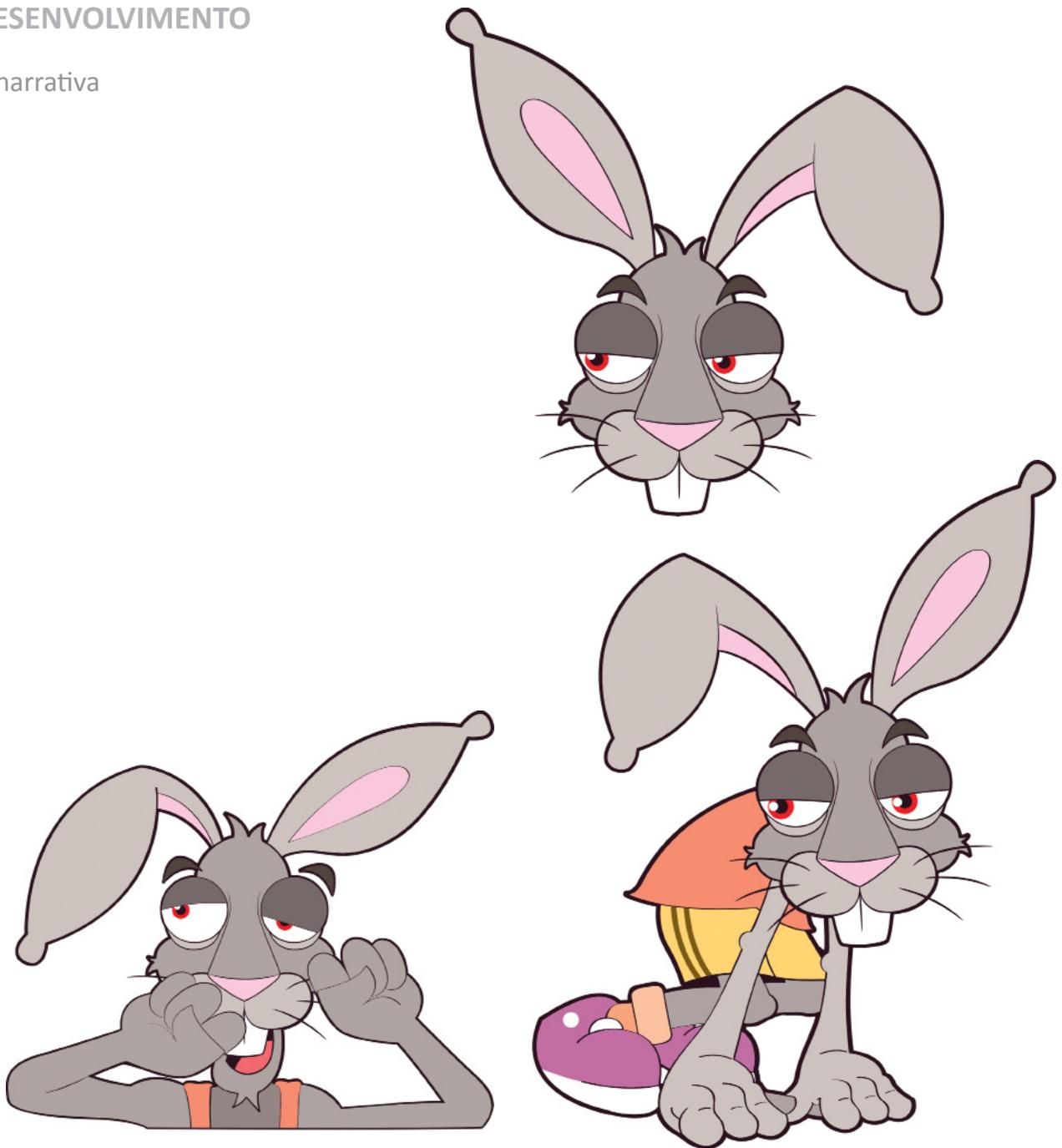
#### Lebre

Rápida, tem uma feição de alguém esperto, arrogante até; usaria vestimenta que se assemelha a de um corredor, como se estivesse sempre pronta para correr; apresentaria um corpo esbelto; sua cor predominante é o cinza (corpo), e suas roupas apresentam uma escala de cor 'mais chamativa'.

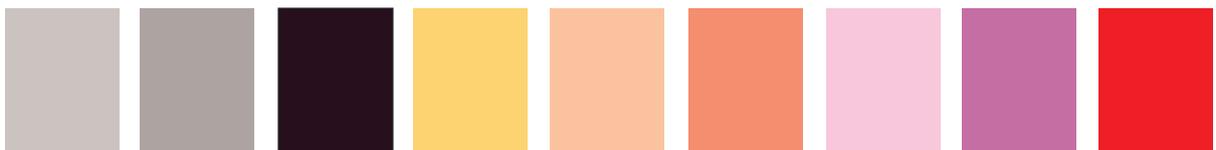


## DESENVOLVIMENTO

A narrativa



cores utilizadas



C20 M20 Y20 K0 C34 M32 Y32 K0 C64 M80 Y58 K75 C0 M16 Y65 K0 C0 M28 Y36 K0 C0 M55 Y55 K0 C0 M27 Y0 K0 C13 M65 Y0 K9 C0 M99 Y98 K0

## DESENVOLVIMENTO

### A narrativa

#### Construção do cenário

A importância do cenário está relacionada aonde acontecem as ações da história, que no caso é uma floresta. Escolhi uma floresta, pois está mais associado, no imaginativo das crianças, que uma tartaruga e uma lebre possam viver neste tipo de habitat.

O cenário está sempre presente na história, mas num papel de coadjuvante, sem interferências que prejudicassem o desenrolar da narrativa. Para isto optei em aplicar um efeito *blur* (é um efeito de falta de nitidez, assim criaria a ilusão de profundidade, através da desfocagem da imagem) assim o cenário ficaria um pouco desfocado em relação aos protagonistas (procurei usar este efeito também pelo fato da tartaruga e cenário serem predominante verdes, podendo causar certa confusão cromática). E também preferi não utilizar contornos, para não ganhar muito destaque. Algo também importante é que a medida que existissem elementos mais ao fundo, eles perderiam tonalidade em suas cores. Basicamente o cenário é constituído por árvores, onde se diferenciam pelas cores da folhagem; gramado, onde diferentes planos têm suas respectivas cores; e algumas nuvens estilizadas num céu azul.

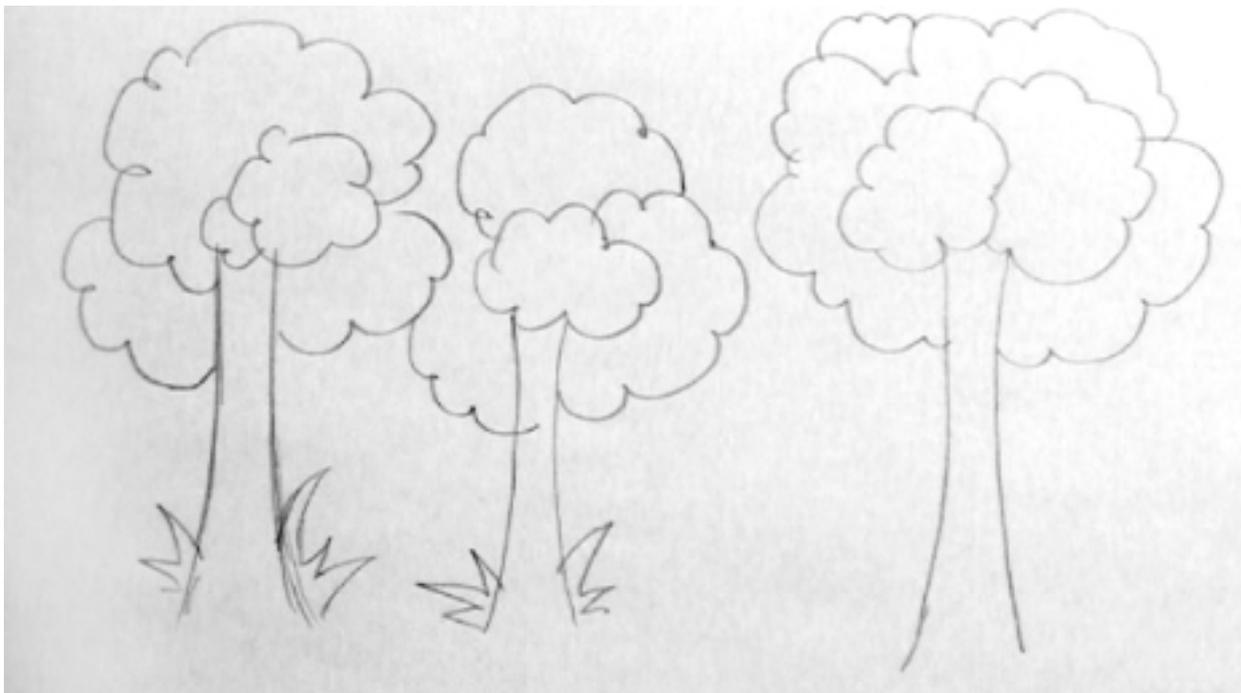


## DESENVOLVIMENTO

### A narrativa



Inicialmente as árvores seriam mais detalhadas, mas decidi simplifica-las, para que o cenário não ficasse poluído visualmente, interferindo nas ações dos personagens. Também decidi eliminar o sol, pois um céu azul já indicaria um dia ensolarado

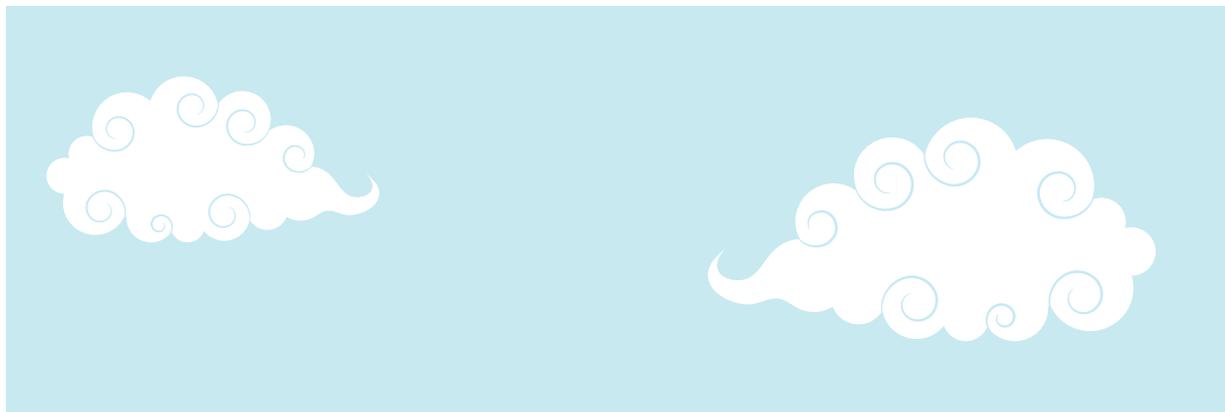


Árvores mais simplificadas, escolhidas para o cenário

## DESENVOLVIMENTO

### \_Definição do cenário

A narrativa



Céu e as nuvens estilizadas



Três tipos de árvores semelhantes, mas com suas respectivas cores de folhagens



Gramado em diferentes planos

## DESENVOLVIMENTO

### A narrativa



Cenário montado com o efeito de profundidade e árvores ao fundo com perda de tonalidade



Personagem e cenário

#### cores utilizadas



C24 M2 Y32 K0



C56 M2 Y75 K5



C100 M0 Y100 K0



C64 M23 Y85 K8



C100 M26 Y100 K37



C100 M26 Y100 K56



C30 M3 Y100 K1



C44 M0 Y100 K10



C13 M56 Y61 K32



C40 M65 Y89 K35



C8 M3 Y42 K3



C21 M0 Y13 K0

## DESENVOLVIMENTO

### Construção da narrativa

#### A narrativa

A narrativa tinha, na idéia original, 16 quadros, mas através dos storyboards, pude observar que alguns podiam ser eliminados e outros unidos. Os storyboards são fundamentais, porque a partir destes esboços podemos olhar a narrativa como um todo e, a partir disto, ir acrescentando e eliminando onde necessário. Abaixo mostro um dos primeiros esboços da narrativa.



## DESENVOLVIMENTO

### A narrativa



Podemos observar pelas numerações onde decidi quais quadros seriam interessantes para a definição da narrativa. O storyboard fechado pode ser visto em "anexos".

## DESENVOLVIMENTO

### A narrativa

### \_Tipografia

Nas poucas palavras usadas na narrativa, foi utilizada a fonte Foco. Desenvolvida por Dalton Maag, esta fonte é amigável e contemporânea, garantindo uma boa legibilidade.

Foco Bold

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 123456789.,; (\*!?)**

Foco Bold Italic

***ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 123456789.,; (\*!?)***

## DESENVOLVIMENTO

### A narrativa

Cada elemento tipográfico condiz com a ação ocorrida, onde receberam um tratamento específico, como por exemplo, cor e tamanho (em caixa alta, sendo mais impactante visualmente). A fonte em itálico demonstra maior dinâmica à cena.



Aqui a tipografia traduz momentos de expectativa (a contagem regressiva) e impacto ('já!'), representados na cor vermelha



A exclamação entra como um momento de total espanto por parte da tartaruga, que fica ao fundo observando a lebre se distanciar



As onomatopéias ganham destaque ao enfatizar algo, onde 'vruuum' está relacionado à velocidade (no tom lilás, por estar associada a fumaça) e 'zzzzzzz' ao ato de dormir (em azul, que remete tranquilidade)



faixa de chegada, mostra o ápice da narrativa

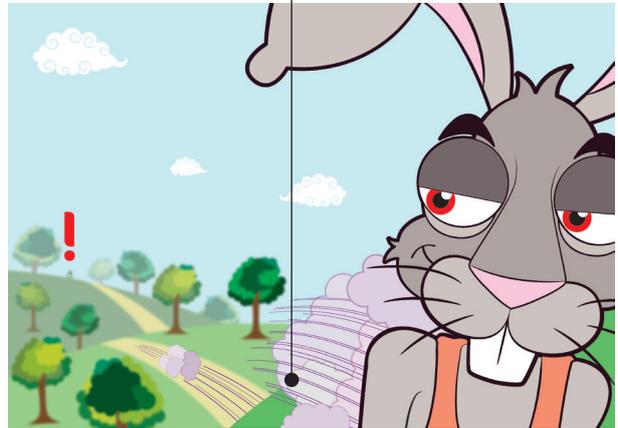
## DESENVOLVIMENTO

### \_Elementos complementares

#### A narrativa

Ajudam a dar ênfase às ações, buscando incorporar ainda mais dinâmica à história.

A fumacinha, clássica em historinhas, seguida de pequenas hachuras, enfatizam a rapidez. Decidi usar um tom lilás, diferente do cinza, para não confundir com a escala cromática da lebre



Os 'raios' aparecem em momentos de grande surpresa ou quando ocorre uma 'tensão no ar', como quando os protagonistas se encaram



## DESENVOLVIMENTO

### A narrativa



como estamos falando de uma corrida, uma faixa de grid de largada deixa a situação ainda mais explícita. Geralmente estas faixas são preta e branca, mas decidi não colocar o branco, deixando a cor da grama como substituta.

## DESENVOLVIMENTO

### A narrativa

#### **\_Formato**

A narrativa é dividida em 10 segmentos no formato A4. Cada segmento é colado numa prancha rígida, tipo papelão Paraná, por exemplo. Prefere não utilizar elementos diferenciados de fixação das pranchas, me preocupando em não haver nenhuma modificação especial em sala. A professora pode decidir como ela quer mostrar aos alunos: colocando no chão numa rodinha, colando com fita no quadro negro ou parede, brincando com as crianças, onde cada uma segura um quadro. Assim, as possibilidades se tornam maiores, não se restringindo a um determinado local pré-definido.

## DESENVOLVIMENTO

### O caderno de atividades

Quando uma criança abre um livro e se depara com uma imagem dentro, está ali representado, certamente, como alvo de um processo de divulgação que não está restrito ao texto. Aquela criança será, desde então, estimulada a folhear o livro que, nas circunstâncias, é objeto e personagem. A representação de uma imagem no livro configura-se como mecanismo de incentivo à leitura, pois a criança, ao ler um livro, tende a transportar para o seu imaginário as histórias que lê e as imagens que vê, sendo duplamente estimulada. Neste caso, ela interpretará o livro como parte de seu universo, assimilando desde pequena a importância do livro no cotidiano das pessoas.

Este caderno de atividades será utilizado pela criança simulando justamente um livro, onde texto e imagem se fundem, proporcionando uma melhor interpretação da história. Aqui ela é a responsável por fazer o texto criar vida à maneira como ela melhor entender.

Este caderno teve a construção das capas feitas no *Adobe Photoshop* e os textos e diagramação no *Adobe Indesign*.

## DESENVOLVIMENTO

### Caderno de atividades

#### **\_Layout, grid e formato**

Para uma análise consistente do projeto é necessária observar: legibilidade; o tamanho e o espaçamento entre letras e entrelinhas; a distribuição do texto e do conforto visual; a escolha da tipografia em função do conceito da obra; o tamanho da letra em função do layout e do público-alvo; e a combinação das cores das letras e das páginas em função da harmonia visual e do bom contraste para a legibilidade.

O layout ficou com os seguintes valores:

\_Entrelinha: 40 pt

\_Baseline: 12 pt

\_Margens: esquerda 2,5cm; direita, superior e inferior 2cm

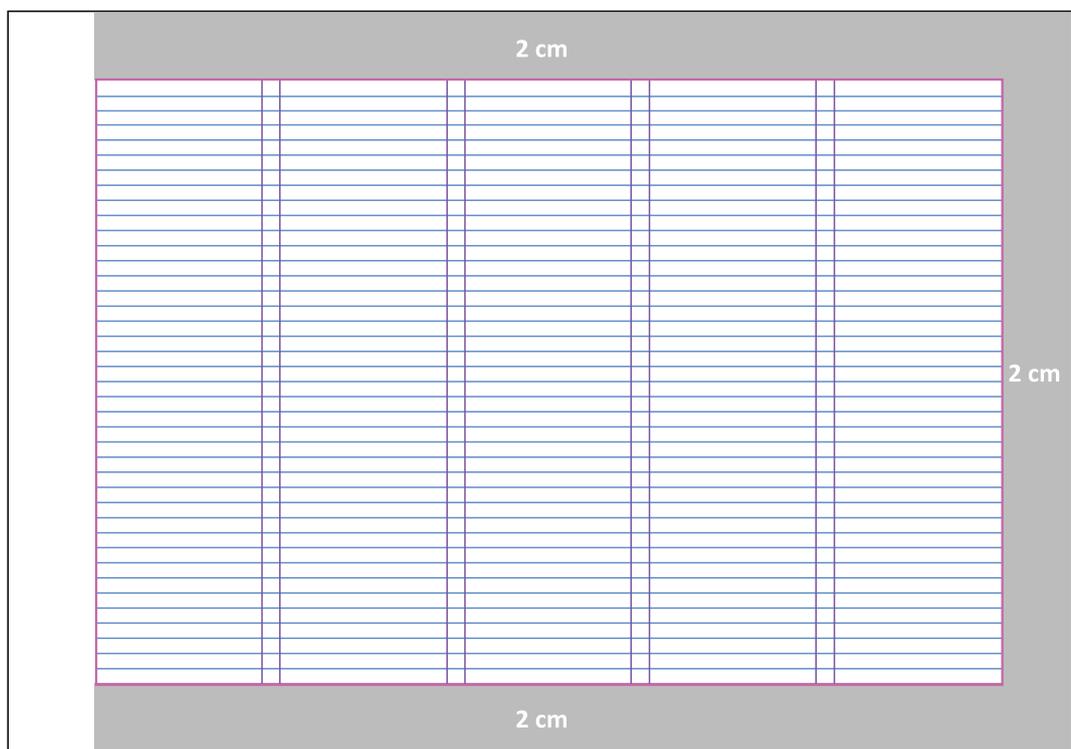
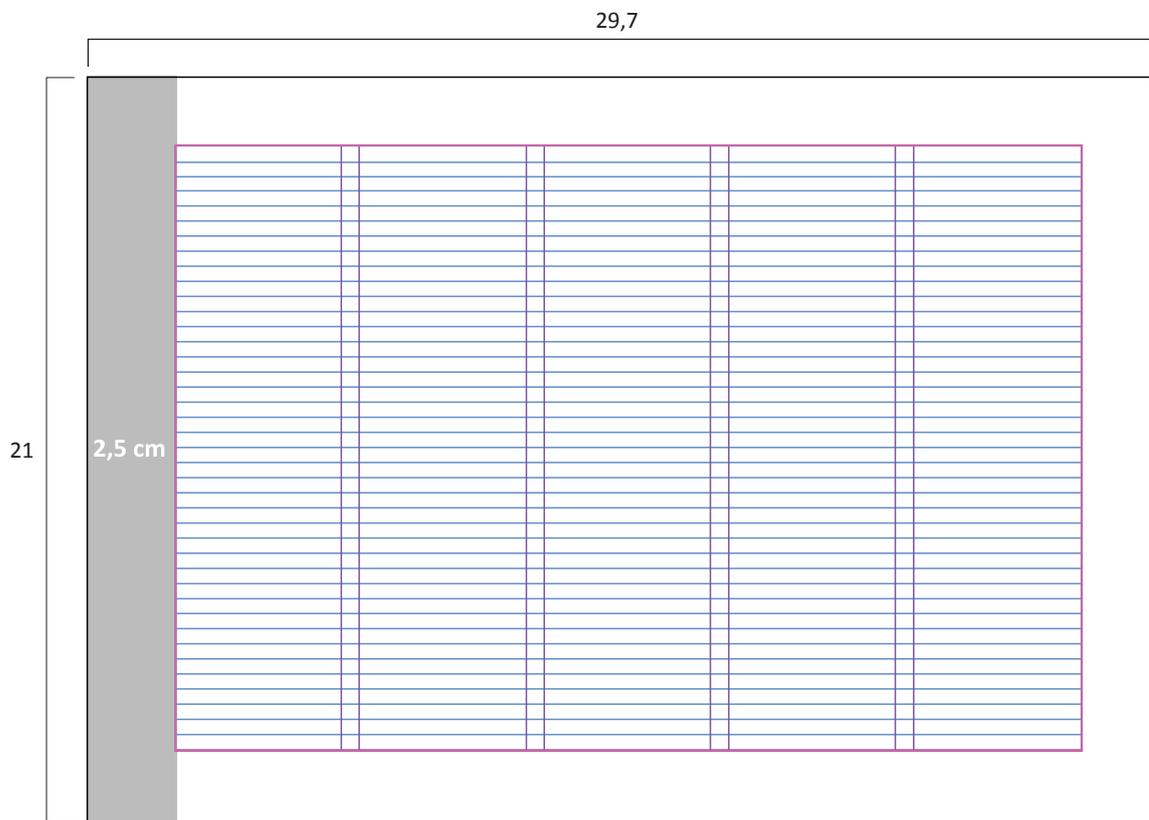
\_Colunas: 5

\_Fonte tamanhos 23 pt e 18 pt

Escolhi o formato A4 pois considerei o tamanho adequado para o desenrolar dos textos, levando em conta a área disponível para as ilustrações, mostrando-se um espaço que não ficou exageradamente grande ou pequeno demais.

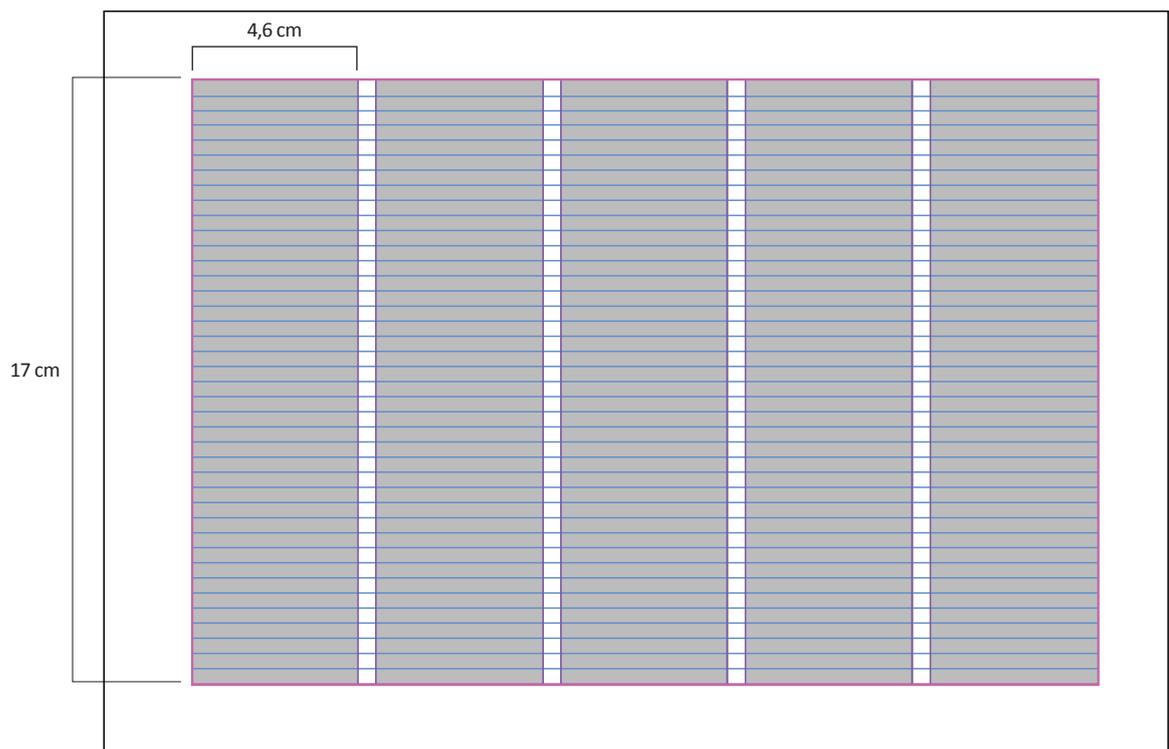
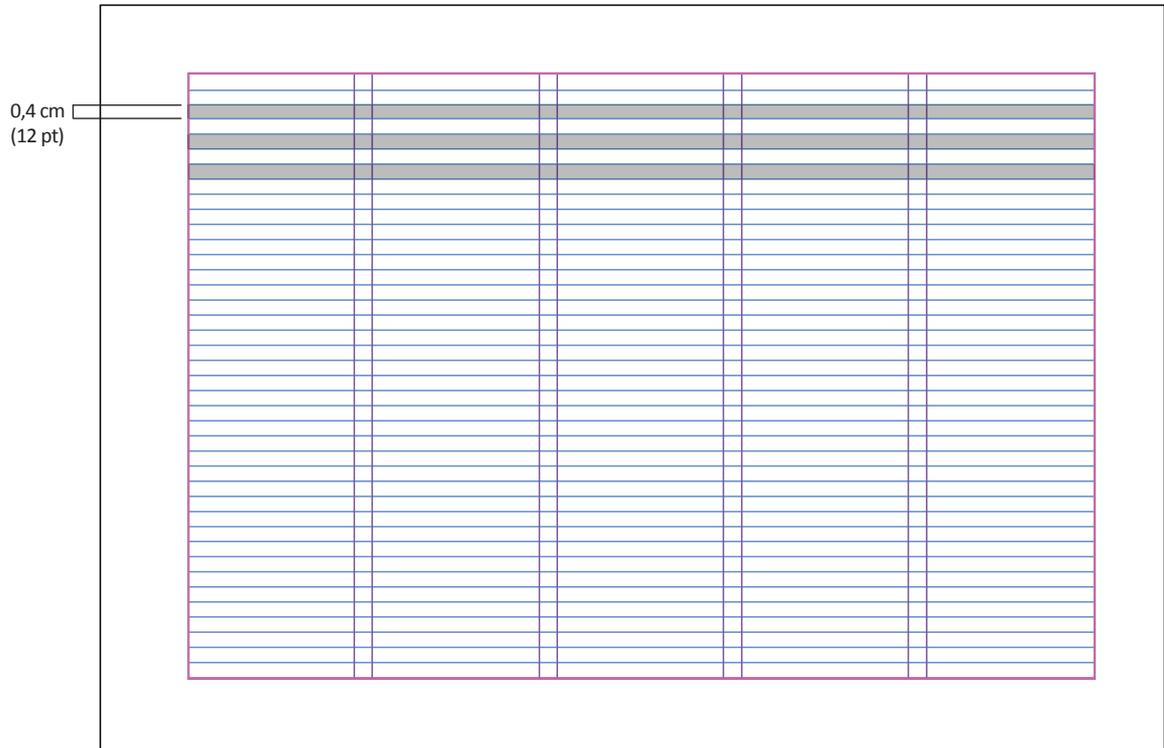
# DESENVOLVIMENTO

Caderno de atividades



# DESENVOLVIMENTO

Caderno de atividades



## DESENVOLVIMENTO

Caderno de atividades

Certo dia, a lebre desafiou a tartaruga para uma corrida. Ela dizia que era mais rápida e que venceria facilmente.

Para começar, vamos usar GIZ DE CERA.

# DESENVOLVIMENTO

## Caderno de atividades

<p>2,5 cm</p> <p>Para começar, vamos usar GIZ DE CERA.</p>	<p>2,5 cm</p> <p>Certo dia, a lebre desafiou a tartaruga para uma corrida. Ela dizia que era mais rápida e que venceria facilmente.</p>
--	---

# DESENVOLVIMENTO

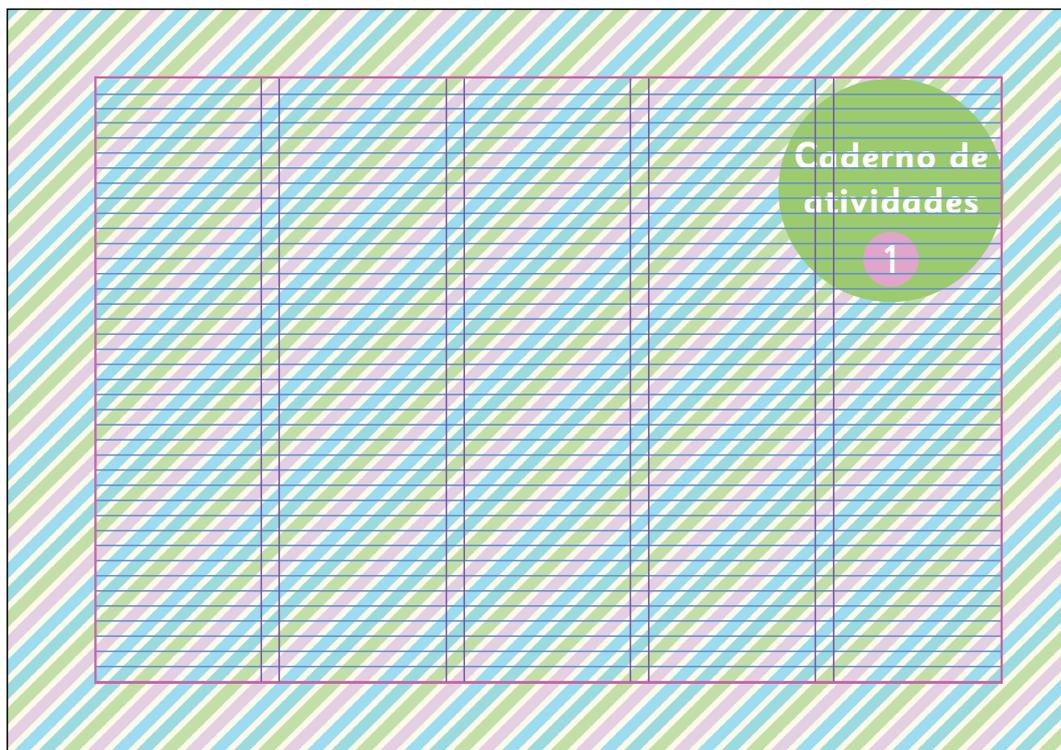
## Caderno de atividades

Certo dia, a lebre desafiou a tartaruga para uma corrida. Ela dizia que era mais rápida e que venceria facilmente.

Para começar, vamos usar GIZ DE CERA.

# DESENVOLVIMENTO

Caderno de atividades





## DESENVOLVIMENTO

### Caderno de atividades

#### Tipografia

A tipografia utilizada para os textos pertence à família tipográfica Sasson, criada pela designer Rosemary Sassoon, com o intuito de ser uma fonte apropriada para crianças.

Sasson Primary

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 123456789.;; (\*!?)

Sassoon Sans Std Medium

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 123456789.;; (\*!?)

## DESENVOLVIMENTO

### Caderno de atividades

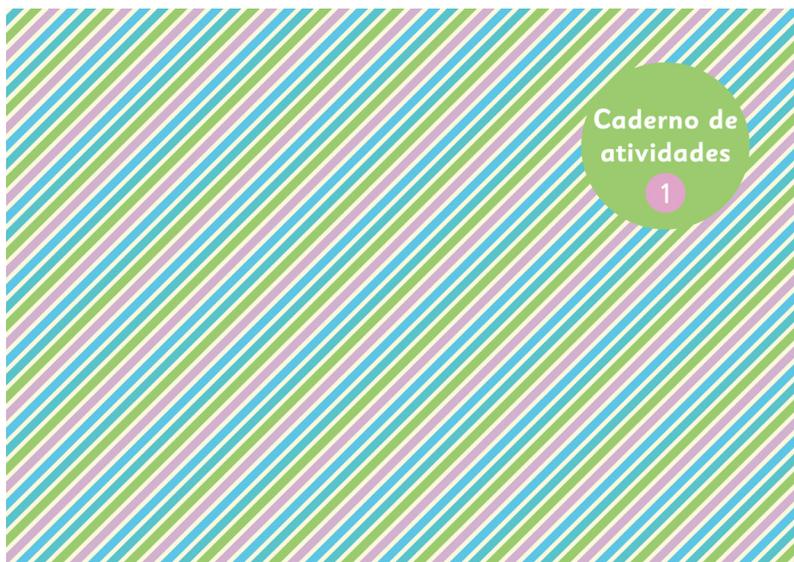
A capa principal foi impressa em transparência, sobrepondo-se a transparência seguinte, que é o título da fábula. O título “A lebre e a tartaruga” também está em transparência pois é uma capa secundária, que protege a folha seguinte, onde há uma área para a criação de uma capa personalizada, seguindo o contexto do miolo.

As cores usadas na capa principal relaciona-se com a escala cromática da narrativa visual. Mostradas em listras na diagonal obtemos um efeito mais dinâmico, de intercalação e vibração entre as cores.

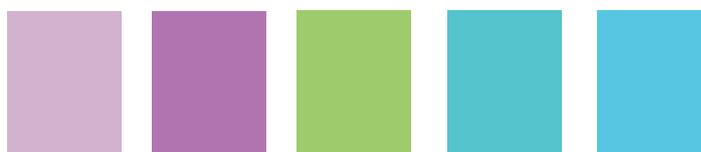
“Caderno de atividades 1” é o primeiro de uma série de 8 fábulas.

### \_Capa

No caderno utilizei diferentes tipos de materiais, e para a capa, o principal diferencial foi o uso de transparências, impresso em jato de tinta.



#### cores utilizadas



C15 M32 Y4 K0

C31 M63 Y0 K0

C42 M2 Y75 K0

C60 M0 Y22 K0

C57 M2 Y8 K0

## DESENVOLVIMENTO

### Caderno de atividades



Podemos observar aqui a primeira capa impressa em transparência



A segunda capa com o título da fábula também em transparência; esta capa pode se tornar a primeira caso a criança crie alguma ilustração na área em branco, tornando-se uma capa personalizada

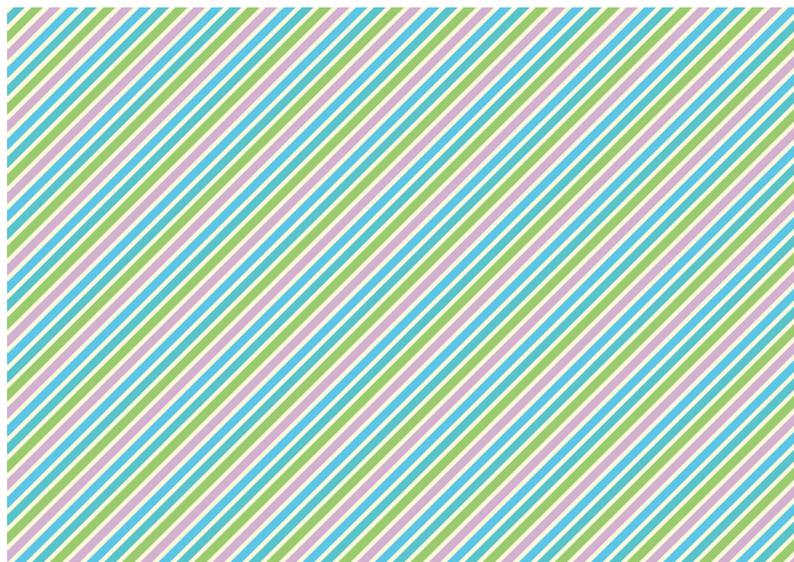
## DESENVOLVIMENTO

### Caderno de atividades

#### Identificação

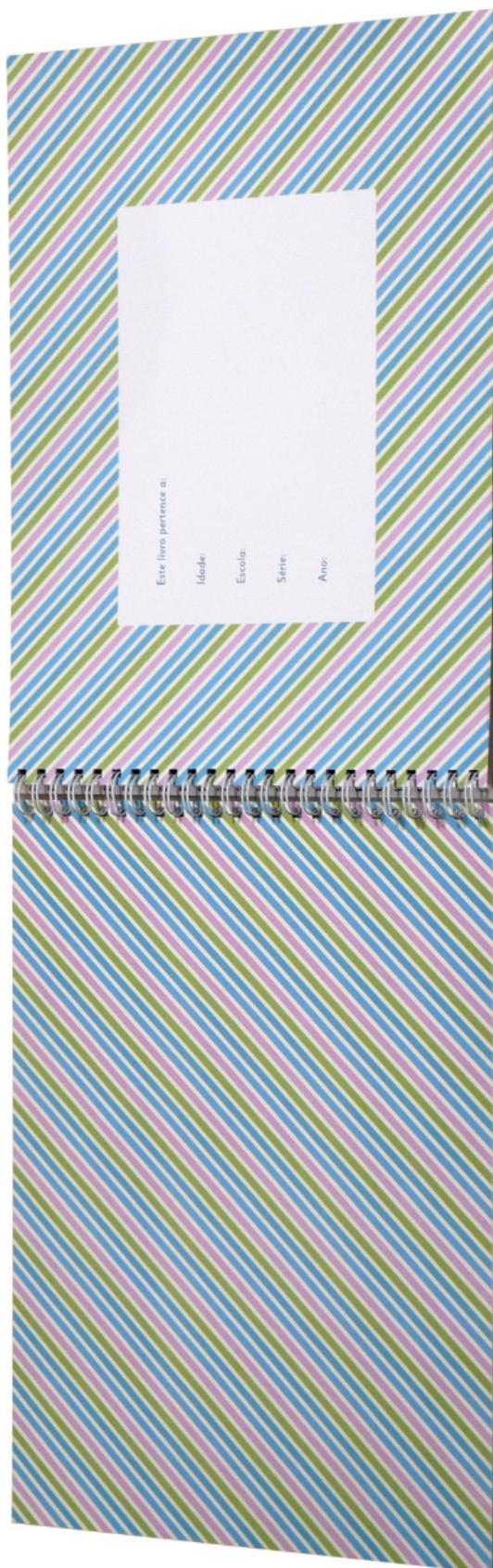
Cada caderno possui uma área de identificação, onde a criança poderá colocar seu nome, idade, a escola, a série que está.

Esta área segue o mesmo padrão de listas diagonais da capa (mas agora impresso em papel couché) e a mesma escala cromática.



## DESENVOLVIMENTO

Caderno de atividades



## DESENVOLVIMENTO

### Caderno de atividades

O caderno de atividades, como já foi dito, consiste na fábula apresentada em texto, dividida em trechos (10 no total). Cada trecho tem uma cor específica, a sugestão de material para ilustrar e a sua respectiva área para a ilustração.

O uso de diferentes cores é justificado para haver esta separação dos trechos-desenhos, além de deixar o caderno visualmente mais interessante.

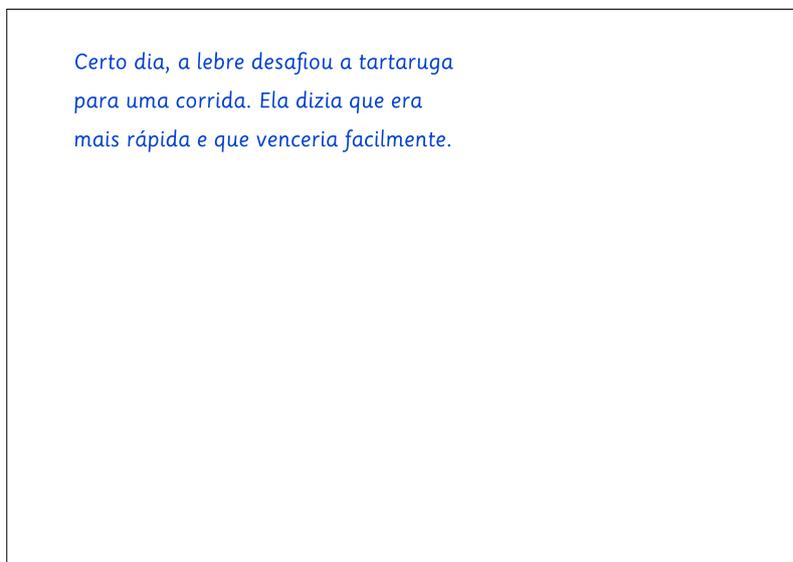
A área de sugestão é constituída de frases que indicam o uso de materiais para desenhar, ela fica localizada junto a uma grande área de cor chapada. Usei a cor amarela por ser mais vibrante e chamativa. E nome do material fica em caixa alta.

Os trechos da história da fábula é impressa em transparência, para que ela se camufle na cor chapada da área de sugestão. A brincadeira aqui é, ao mesmo que o trecho fique camuflado, ela apareça por completo na área para a ilustração, havendo a fusão texto-desenho.

A área para os desenhos possui papéis diferenciados, dependendo da sugestão de material a ser utilizado. Por exemplo: lápis de cor em papel Canson, giz de cera em papel tela. Pensei nisso para que a atividade ficasse ainda mais interessante ao ter superfícies distintas.

### \_Miolo

Para o miolo, os materiais se diferenciam na área para desenhar, onde usei papéis como vergé, Canson, opaline, tela; os papéis coloridos foram impressos em papel couché em impressora laser. Na encadernação utilizei wire-o, deixando a peça mais refinada.

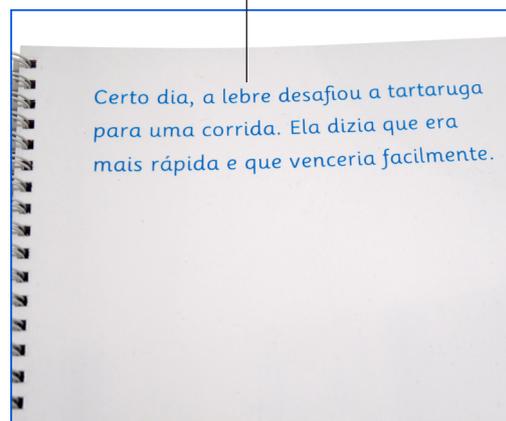


# DESENVOLVIMENTO

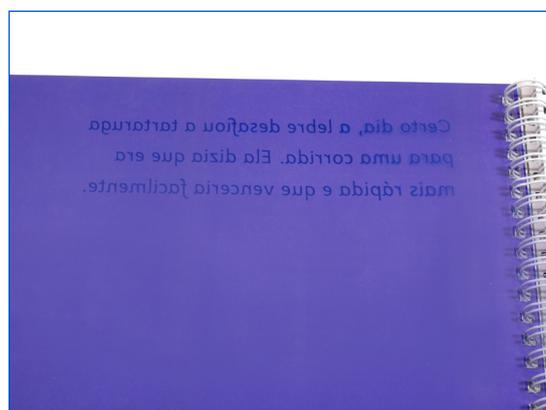
## Caderno de atividades



indicação de uso de material



texto (impresso em papel transparência) na área em branco



texto (espelhado) camuflado

# DESENVOLVIMENTO

## Caderno de atividades



## DESENVOLVIMENTO

### Caderno de atividades

A fábula em trechos e suas respectivas cores e sugestões de uso de material.

As 10 folhas coloridas para os respectivos trechos



C100 M89 Y0 K0



C17 M90 Y99 K7



C84 M19 Y100 K7



C0 M62 Y100 K0



C100 M0 Y0 K0



C59 M79 Y0 K0



C9 M69 Y39 K0



C0 M99 Y100 K0



C60 M36 Y0 K0



C0 M100 Y0 K0

Certo dia, a lebre desafiou a tartaruga para uma corrida. Ela dizia que era mais rápida e que venceria facilmente.

A tartaruga treinava enquanto era observada com desprezo pela lebre.

Chegou o dia da corrida. A lebre e a tartaruga ficaram em posição e foi dada a partida.

A tartaruga corria o mais rápido que conseguia, mas foi facilmente ultrapassada pela lebre.

Já que estava a uma longa distância de sua concorrente, a lebre resolveu descansar um pouco. Afinal, a tartaruga iria demorar muito para chegar.

Assim, a lebre acabou adormecendo. Enquanto isso, a tartaruga se aproximava e já estava quase próxima da linha de chegada.

A tartaruga continuava, e mesmo com seus passos lentos estava quase cruzando a linha de chegada. Será que ela conseguiria vencer a lebre?

De repente, a lebre acordou assustada e viu que a tartaruga estava muito perto de ganhar.

Então, a lebre começou a correr o mais depressa que podia, tentando a todo custo ultrapassar a tartaruga. Não conseguiu...

A tartaruga saiu vitoriosa e a lebre aprendeu que as aparências enganam e que nem sempre o melhor ganha.

Para começar, vamos usar GIZ DE CERA.

Agora usaremos LÁPIS DE COR.

Continue, agora com CANETINHA.

O momento agora é de fazer uma COLAGEM.

Usando pincel ou o dedo, pinte com TINTA GUACHE.

Quem quer usar COLA COLORIDA agora?

O legal é fazer a tartaruga de MASSINHA ou ARGILA.

GIZ DE CERA ou TINTA GUACHE – qual você prefere?

COLAGEM ou LÁPIS DE COR – que tal os dois juntos?

A escolha agora é sua. Use o material de que você mais gosta!

## DESENVOLVIMENTO

### Dinâmica em sala

#### **\_A narrativa:**

A atividade é para toda turma, a função principal é a interpretação do que é visto a cada segmento mostrado pela professora, oferecendo curiosidade e expectativa em saber o que virá em seguida. A partir de cada quadro, são feitos comentários com a turma, com perguntas relevantes aos acontecimentos da narrativa. Muito pode ser aproveitado durante e após a conclusão da fábula:

- \_explicação da moral
- \_relação com o cotidiano das crianças
- \_brincadeira com palavras/ditado a partir de situações/objetos/animais/que aparecem na história
- \_escrever uma história curta do que foi visto
- \_fazer peça de teatro entre as crianças, simulando a história
- \_criar os personagens com diferentes materiais.

#### **\_O caderno de atividades:**

Este é o momento do “faça você mesmo” das crianças - cada caderno será único. Aqui, a fábula é apresentada em texto, dividida em pequenos trechos por páginas, onde cada trecho terá sua respectiva sugestão para a criança interpretar, ilustrando de formas diferenciadas. Não há o certo e o errado, a criança está livre para criar, utilizando-se de:

- \_lápis de cor
- \_guache
- \_colagem
- \_esculturas [argila, massinha – a professora pode fotografar e cada aluno cola a sua respectiva escultura no livro], dentre outras.

A criação das ilustrações não restringe a criança em também escrever, criar diálogos, enfim, exercitar a escrita da forma que bem desejar.

## RESULTADOS



## RESULTADOS

Narrativa



## RESULTADOS

Narrativa



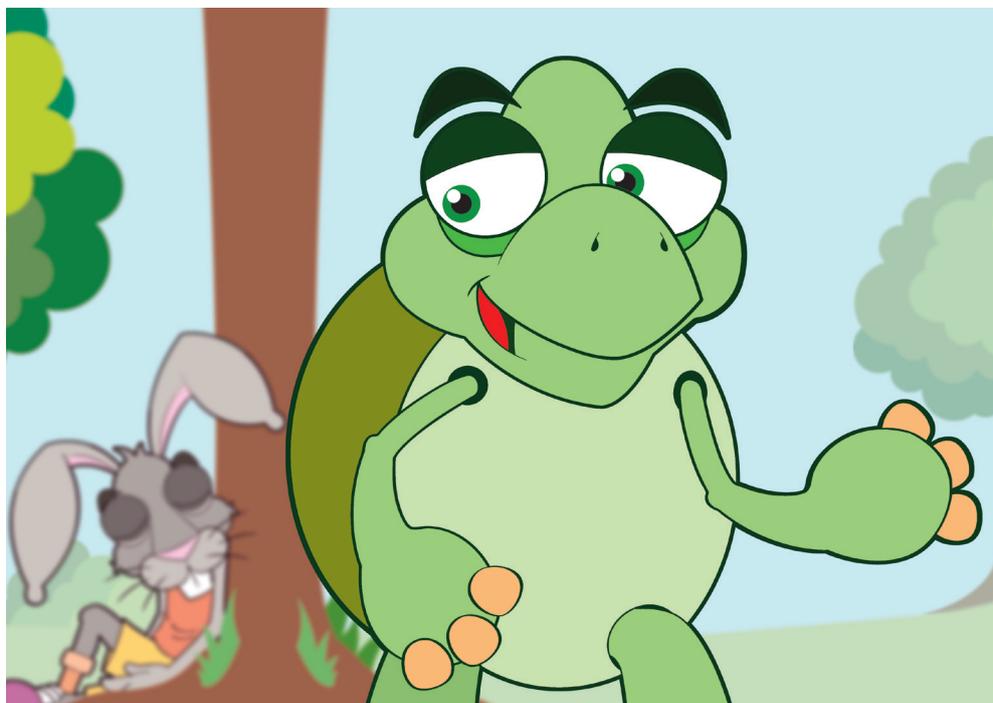
## RESULTADOS

Narrativa



## RESULTADOS

Narrativa



## RESULTADOS

Narrativa





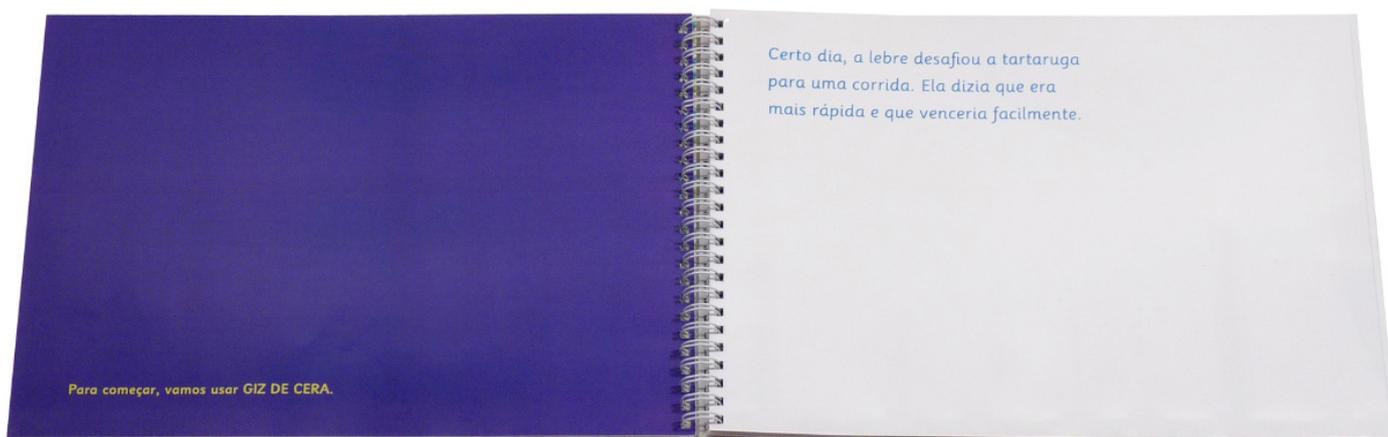
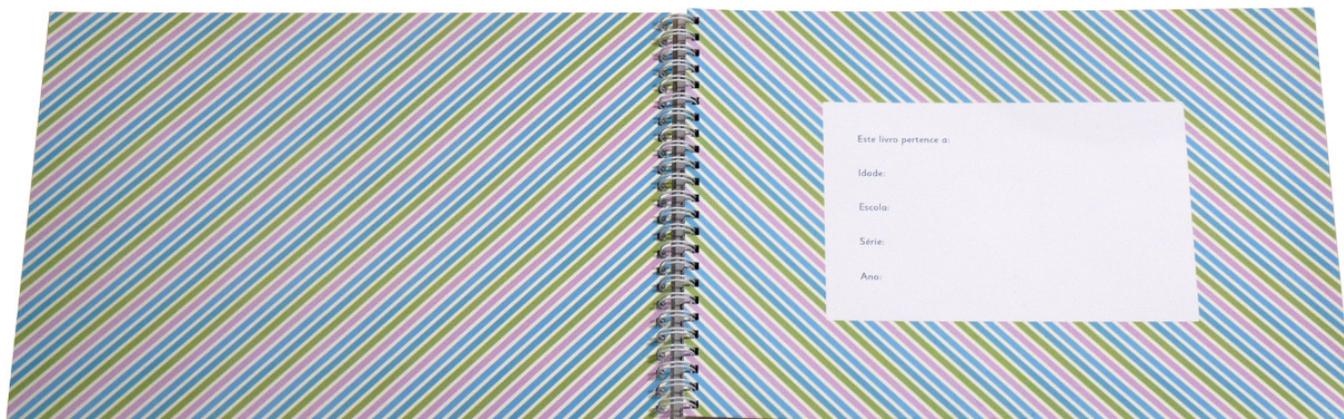
## RESULTADOS

Caderno de atividades



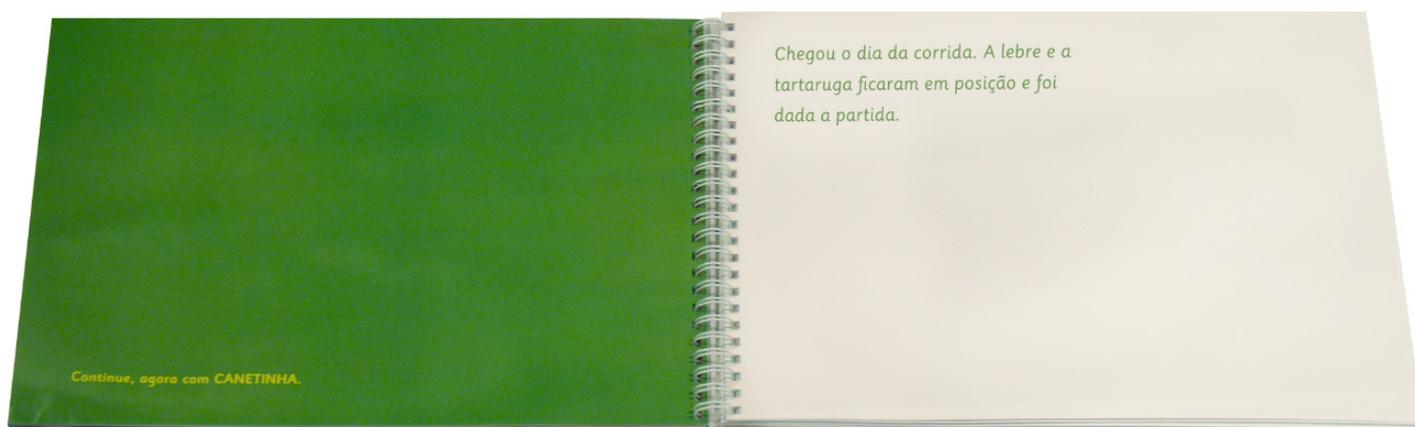
## RESULTADOS

Caderno de atividades



## RESULTADOS

### Caderno de atividades



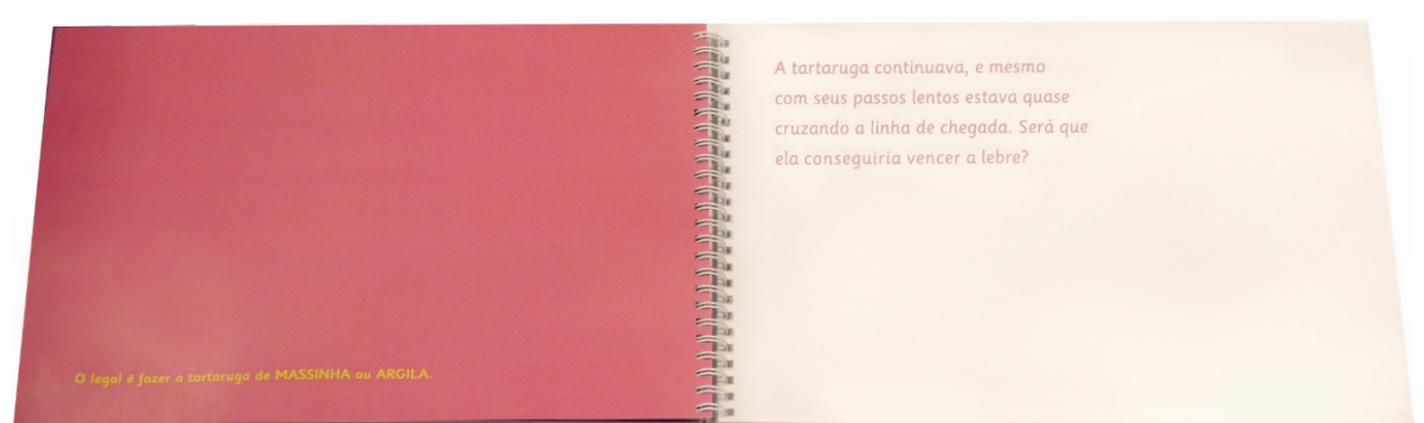
## RESULTADOS

### Caderno de atividades



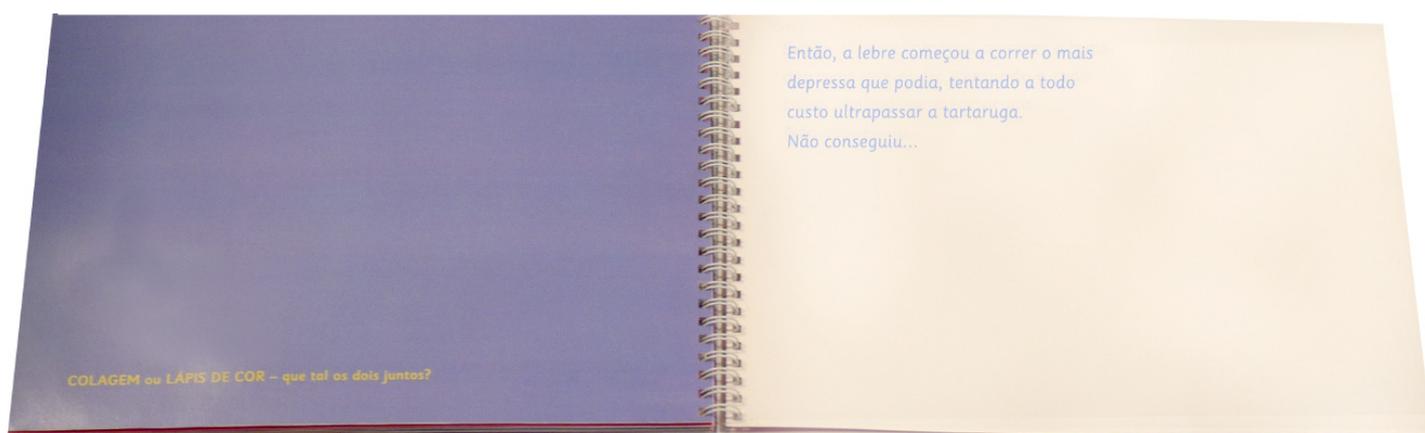
## RESULTADOS

### Caderno de atividades



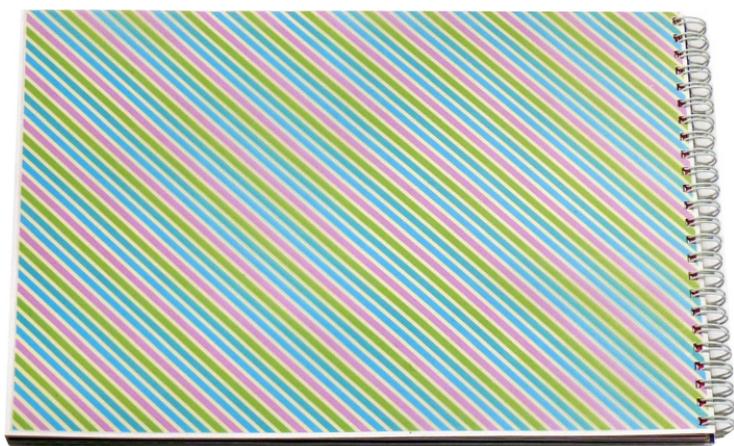
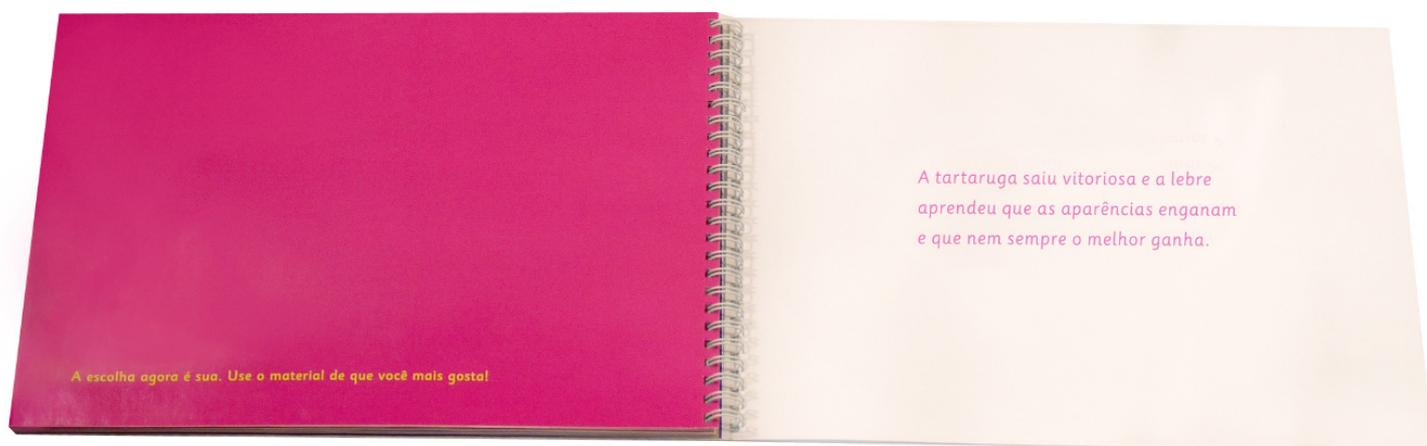
## RESULTADOS

### Caderno de atividades



## RESULTADOS

Caderno de atividades



## BIBLIOGRAFIA

## BIBLIOGRAFIA

### Livros

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. *Design básico: cor*. Trad. Francisco Araújo da Costa. Porto Alegre: Bookman, 2009.

CIRNE, Moacy. *A explosão criativa dos quadrinhos*. Petrópolis: Vozes, 1970.

EISNER, Will. *Narrativas gráficas*. Trad. Leandro Luigi. São Paulo: Devir, 2005.

GOMI, Taro. *The doodle book: draw! colour! create!*. EUA: Thames & Hudson, 2003.

INAJARA, Javier. *Fábulas favoritas*. Trad. Maria Luisa A. Lima. São Paulo: Girassol, 2006.

LIMA, Graça. *Sai da lama jacaré*. São Paulo: Paulus, 2002.

MACIEL, Ira Maria. *Psicologia e educação: novos caminhos para a formação*. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2001.

NEGRINE, Airton. *Aprendizagem e desenvolvimento infantil*. Porto Alegre: Prodil, 1994.

NEVES, André. *Brinquedos*. São Paulo: Paulus, 2002.

RIZZO, Gilda. *Alfabetização natural*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2002.

### Sites

<<http://www.behance.net>>

<<http://www.cartoonnetwork.com.br>>

<<http://www.contandohistoria.com>>

<<http://www.deviantart.com>>

<<http://www.educarparacrescer.abril.com.br>>

<<http://www.encantamentosaliteratura.blogspot.com>>

<<http://www.pedagobrasil.com.br>>

<<http://www.plugedu.com>>

<<http://www.portal.do.professor.mec.gov.br>>

<<http://www.revistaescola.abril.com.br>>

<<http://www.thesimpsons.com>>

## **ANEXOS**

## ANEXOS

### Fábula - A lebre e a tartaruga

Um dia, uma Lebre ridicularizou as pernas curtas e a lentidão da Tartaruga. A Tartaruga sorriu e disse: “Pensa você ser rápida como o vento, mas eu a venceria numa corrida.”

A Lebre claro, considerou sua afirmação algo impossível, e aceitou o desafio. Convidaram então a Raposa, para servir de juiz, escolher o trajeto e o ponto de chegada.

E no dia marcado, do ponto inicial, partiram juntos. A Tartaruga, com seu passo lento, mas firme, determinada, em momento algum, parou de caminhar.

Mas a Lebre, confiante de sua velocidade, despreocupada com a corrida, deitou à margem da estrada para um rápido cochilo. Ao despertar, embora corresse o mais rápido que pudesse, não mais conseguiu alcançar a Tartaruga, que já cruzara a linha de chegada, e agora descansava tranquila num canto.

ANEXOS

Storyboard

