

## O USO DA ILUSTRAÇÃO INFANTIL NO ENSINAMENTO DO FOLCLORE BRASILEIRO

**BRENDA MAGALHÃES MAGALHÃES<sup>1</sup>; FELIPE DOS SANTOS MULLER<sup>2</sup>;**  
**HELOISA HELENA DUVAL DE AZEVEDO<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> Universidade Federal de Pelotas – *brendamagalhaes@rocketmail.com*

<sup>2</sup> Universidade Federal de Pelotas – *felipesantosmuller1@gmail.com*

<sup>3</sup> Universidade Federal de Pelotas – *profra.heloisa.duval@gmail.com*

### 1. INTRODUÇÃO

Este artigo tem como objetivo apresentar as ações relacionadas à atividade de extensão chamada Folclore e Cultura Popular. Realizada pelo Grupo de Ação e Pesquisa em Educação Popular (PET GAPE), da Universidade Federal de Pelotas (UFPel). A primeira ação consiste na produção e publicação de ilustrações sobre personagens do folclore, juntamente com a sua história e uma versão do desenho para colorir. A outra busca sugerir curtas animados sobre personagens do folclore brasileiro. As publicações são feitas semanalmente de forma intercalada, todas às quartas-feiras, veiculando-as nas redes sociais do grupo, como Instagram e Facebook.

Todos os anos o PET GAPE busca trabalhar o folclore brasileiro nas escolas da região de Pelotas, entretanto, durante o momento de reclusão devido à pandemia, era necessário repensar algumas atividades para que não fossem interrompidas e pudessem ser executadas remotamente, mesmo sabendo que o alcance dessa atividade estaria limitada apenas para quem tivesse acesso às redes sociais.

Sabendo que o processo de aprendizagem de uma criança está diretamente ligado ao mundo em seu redor e ao que ela observa, sendo intensificado no ambiente escolar, onde um novo mundo de informações as encontra. É indispensável considerar a importância dos livros ilustrados por sua capacidade de estimular a percepção das crianças diante do assunto abordado no texto, isso acontece quando se utiliza corretamente a relação da palavra na sua forma visual (ilustração) (COUTINHO; LOPES apud BRAGA, 2011). Sendo assim, este trabalho busca apropriar-se de uma metodologia utilizada para criação de livros infantis ilustrados para produzir as suas próprias publicações para as redes sociais.

### 2. METODOLOGIA

Este trabalho é uma ação de caráter exploratório e parte de pesquisa documental (GIL, 2002), como também, COUTINHO; LOPES(2011), CASAGRANDE(2016) e PONTES; BETTA(2020) acerca dos conceitos de livros infantis ilustrados. Com a intenção de produzir uma unidade visual para todas publicações, visando a transmissão das histórias dos personagens, e também despertar o interesse do público, se apropriando e transportando para as redes sociais os conceitos utilizados nos livros infantis ilustrados.

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A Ideia de levar os personagens do folclore para as redes sociais do PET GAPE, surgiu a partir de uma ação anteriormente recorrente nas atividades do grupo, que buscava complementar os estudos e pesquisas sobre a cultura popular, produção de materiais diversos sobre cultura popular e folclore brasileiro e a criação de um campo de atuação qualificado com o estudo das questões próprias do folclore. Comumente executada com as crianças da região, nas escolas e também nos polos universitários, o grupo costumava abordar principalmente a questão folclórica, lendo histórias e realizando mostra cinematográfica como uma maneira de levar essas histórias para a população e assim contribuindo com a valorização da cultura, saberes e educação popular (BRANDÃO, 2002, p. 142 apud NASCIMENTO, 2016, p. 19).

Entretanto, considerando a pandemia durante o momento vigente de produção deste trabalho, foi necessário repensar a sua execução para uma forma remota por meio das redes sociais do grupo. A ação que anteriormente se utilizava de leitura, filmes, jogos e brincadeiras presenciais para ser aplicada, agora precisava adotar uma característica que funcionasse não apenas visualmente, mas que fosse eficiente em levar a informação necessária, como também, sugerir uma atividade prática. Então, inspirados nos livros infantis ilustrados, foi proposta a primeira atividade: publicar ilustrações de personagens do folclore brasileiro previamente escolhidos, juntamente com a sua história na descrição de cada publicação e também, uma versão preto e branco para ser colorida. A segunda atividade consistiu em criar publicações que buscam sugerir curtas animados sobre o folclore brasileiro. Porém, devido aos direitos autorais, os mesmos não poderiam ser mostrados nas redes sociais, então as publicações se resumem a dicas de cinema.

Inicialmente para a produção das ilustrações dos personagens do folclore, foi necessário compreender como as ilustrações e o texto se articulam num livro infantil ilustrado para posteriormente transpor essas características para a página de uma rede social. Sendo assim, o MEC orienta que as ilustrações precisam estar bem distribuídas na página e que devem contribuir com a proposta textual, evitando estereótipos, preconceitos e propaganda (MEC, 2007, p. 15).

Pensando nas cores, pode-se dizer que elas podem transmitir informações relacionadas a coisas e significados, sendo assim a paleta de cores deve ser pautada de maneira que contemple a história utilizando as cores para ressaltar as sensações e estimulando a percepção (FRASER; BANKS, 2007 apud CASAGRANDE, 2016).

Também deve-se pensar na organização espacial da página do livro com imagem, texto e espaço em branco que deve favorecer a ordem correta de leitura e a indicação adequada de respiro, possibilitando reflexão do leitor no intervalo do trecho lido. Na escolha da tipografia deve-se priorizar a leitabilidade de legibilidade. As tipografias que apresentam uniformidade e prolongamento ajudam na compreensão por possuírem formatos definidos (LOURENÇO, 2011 apud CASAGRANDE, 2016).

Após recolher essas informações, o trabalho de ilustrações foi iniciado a partir de um cronograma onde as publicações seriam feitas todas quarta-feiras durante o primeiro semestre do ano, intercalando-as com as publicações sobre dicas de cinema folclórico.

O livro Abecedário de personagens do folclore brasileiro, de Januária Cristina Alves, serviu como base de pesquisa para as histórias dos personagens a serem ilustrados, tais como: o Fogo-Fátuo, o Bicho-Papão, a Loira do Banheiro, o Boto, a Cachorrinha D'água e a Vitória Régia. Assim as ilustrações foram produzidas seguindo os conceitos de organização espacial, cores e comprometimento com o texto, unindo a parte textual com a imagética que pode provocar novas percepções dos leitores para os significados das ilustrações e das histórias, favorecendo uma experiência mais sinestésica e com isso contribuindo com o aprendizado desses conteúdos (PONTES; BETTA, 2020). Sendo publicadas segundo o cronograma semanal, juntamente com uma versão para colorir.

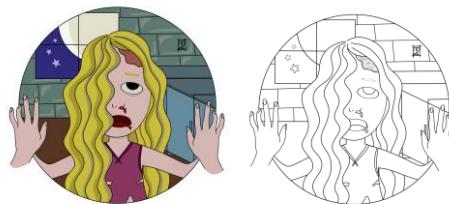


Figura 1 - Ilustração colorida e para colorir da Loira do banheiro, 13/04/2022;  
Acervo PET GAPE.

As histórias foram apresentadas nas descrições das publicações, junto com o texto descriptivo “para cego ver”, onde o mesmo busca descrever as ilustrações e suas características visuais, assim contribuindo com a acessibilidade da plataforma.



Figura 2 - Publicação de ilustração, 11/05/2022; Acervo PET GAPE

Por fim, as dicas de cinema que foram intercaladas entre uma publicação de ilustração e outra foram os curtas animados da série Juro que vi (Saci, Matinta Perera, O Curupira, O Boto e Iara), produzidos pela MultiRio.



Figura 2 - Publicação de dica de cinema, 23/03/2022; Acervo PET GAPE

## **4. CONCLUSÕES**

Neste trabalho foram mostrados inúmeros elementos que favorecem um bom livro infantil ilustrado, priorizando o aprendizado das crianças durante o processo de leitura e como essas características também puderam ser aplicadas em uma página de rede social. Entretanto, alguns elementos abordados nesse trabalho estavam além do alcance de sua produção, ficando evidente no caso das tipografias, considerando a sua legibilidade e a leiturabilidade. Neste caso as redes sociais já estão configuradas com suas tipografias institucionais, sem dar alternativas de alteração. Por outro lado, tais tipografias são projetadas para ser muito favoráveis à leitura e acabam se enquadrando aos requisitos deste projeto.

Levar os personagens do folclore para as redes sociais é de certa forma desafiador, quando se é necessário pensar sua relação imagética e textual, principalmente quando essas questões estão limitadas a uma tela de celular ou computador. No entanto, esta ação consegue agregar conhecimentos de livros infantis ilustrados, adaptando-os para as redes sociais e mesmo estando cientes de que o alcance seria restrito apenas para as pessoas com acesso às redes sociais, o trabalho cumpre com o objetivo de continuar o projeto de educação popular em folclore brasileiro.

## **5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- ALVES, J. **Abecedário de personagens do folclore brasileiro.** São Paulo: Editora FTD S.A, 2017.
- CASAGRANDE, L. Design editorial infantil e a construção da identidade negra. **XI SEMINÁRIO DE PESQUISA EM CIÊNCIAS HUMANAS - SEPECH**, Londrina, v.2, n.4, p. 963 – 966, 2016.
- GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** 6a ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- NASCIMENTO, H. R. B. **A valorização do saber popular na educação de jovens e adultos.** 2016. 46f. Trabalho de conclusão de curso (graduação em Pedagogia) - Universidade Federal da Paraíba/Centro de Educação.
- MEC. Secretaria de Educação Fundamental. Departamento de Políticas Educacionais. coordenação Geral de Educação Infantil. **Guia Nacional do Livro Didático.** Brasília: MEC/SEF/DPE/COED, 2006.
- PONTES, R. R.; BETTA, T. E. L. A ilustração do conto infantil: uma proposta para a educação literária imagética e paratextual na sala de aula. **Literartes**, [S. I.], v. 1, n. 13, p. 127-149, 2020.