

Usos de linguagens e tecnologias educacionais: quadrinhos, *fanzines* e *blogs*

Resumo

Com a recente instalação do *Laboratório de Educação Online* na sala 12050F da *Faculdade de Educação da UERJ*, que possui equipamentos de computador conectados à *Internet* e um telão para projeção com *datashow*, tem sido possível realizar uma *oficina de criação de blogs* e usos das redes sociais nas atividades de aula, na disciplina *Tecnologias em Educação*. Este trabalho está relacionado a outras práticas de ensino por mim realizadas junto aos alunos desde 2005 na mesma disciplina como as oficinas de histórias em quadrinhos e *fanzines*. Ainda que essas formas alternativas de comunicação não tenham o impacto gerado pela grande mídia sobre a população, elas contribuem para a democratização da informação e resistência às ideologias das elites *produtoras de linguagens* (Certeau, 1994, p. 95). Nos *fanzines*, como nos *blogs*, seus autores podem incluir qualquer tipo de informação sem passar pela avaliação de um editor. No meu cotidiano de professor tenho percebido que saber combinar essas novas tecnologias de informação e comunicação (TIC) é fundamental para os alunos de Pedagogia. O texto foi tecido a partir das minhas reflexões sobre experiências de apropriação de linguagem vivenciadas em sala de aula pelos alunos e do pensamento de Lévy (1999) quando trata da *cibercultura* dizendo que *estamos vivendo a abertura de um novo espaço de comunicação, e cabe apenas a nós explorar as potencialidades mais positivas deste espaço nos planos econômico, político cultural e humano.* (p.11)

Palavras Chave

Educação, Tecnologias, Cibercultura, Linguagens.

Usos de linguagens e tecnologias educacionais: quadrinhos, *fanzines* e *blogs*

André Brown¹

Desde a primeira experiência como professor na disciplina *Tecnologias em Educação* na *Faculdade de Educação* da *UERJ*, tenho trabalhado com os usos das antigas e novas tecnologias de informação e comunicação (TICs) em sala de aula, com a perspectiva de a educação acontecer na sociedade também fora da Escola.

Em um primeiro momento discutindo práticas de ensino, mídia e educação, realizei com os alunos uma oficina de histórias em quadrinhos, experiência relatada em minha dissertação. Para desenvolver este trabalho, além de contar com as minhas memórias como leitor, criador de histórias em quadrinhos e professor, precisei intensificar as minhas leituras sobre a linguagem dos quadrinhos. Recorri aos quadrinhos de *Will Eisner*².

Fazendo um exercício de metalinguagem, usando os próprios quadrinhos para falar de algumas *maneiras de fazer* (Certeau, 1994) e entender a linguagem dos quadrinhos, *McCloud* (1995) fala da busca realizada por artistas como *Kandinsky*³ pelo que chamou de *cinestética, uma arte que de algum modo pudesse unir os sentidos* (p.123). Pensando dessa forma, lembro de várias histórias em quadrinhos – HQs – cujos autores conseguiram criar, com seus textos e imagens, um mergulho em outros ambientes, épocas, atmosferas e dimensões psicológicas. Um artista dos quadrinhos que

¹ Doutorando em Educação (ProPed / UERJ), membro do grupo de pesquisa *Linguagens desenhadas e educação* (ProPed / UERJ) coordenado pelo Prof. Dr. Paulo Sgarbi.

² Will Eisner nasceu William Erwin Eisner em 06 de março de 1917, no Brooklyn, Nova York. Na época de sua morte, em 03 de janeiro de 2005, na sequência de complicações de uma cirurgia cardíaca, Eisner foi reconhecido internacionalmente como um dos gigantes no campo da arte sequencial, um termo que ele mesmo cunhou. Em uma carreira que durou quase 70 anos (...) – desde os alvares da história em quadrinhos para o advento de quadrinhos digitais – (...) Ele abriu novos caminhos para o desenvolvimento da narrativa visual e a linguagem dos quadrinhos e foi o criador de *The Spirit*, *John Law*, *Lady Luck*, *Mr. Mystic*, *Tio Sam*, *Blackhawk*, *Sheena* e inúmeros outros. (Disponível em <<http://www.willeisner.com/biography/index.html>> acesso em 05/10/2010)

³ Nasceu em 1866, em Moscou, na Rússia. Sua primeira vontade foi ser músico. Entretanto, formou-se em direito e economia política na Universidade de Moscou. Em 1900, em Munique, formou-se pela Academia Real. Em Paris, Kandinsky entusiasmou-se pelas artes aplicadas e gráficas, bem como pelo estilo de pintura dos fauvistas. Voltou à Rússia durante a Primeira Guerra, onde permaneceu até 1921. Acompanhou a Revolução Socialista e como membro do Comissariado para a Cultura Popular fundou vários museus. Reorganizou a Academia de Belas Artes de Moscou. Foi também professor da Bauhaus a partir de 1922. Tornou-se cidadão alemão em 1928. Em 1933, a Bauhaus foi fechada pelos nazistas e, em 1937, seus quadros foram confiscados. Em 1939, fugiu para a França, onde se naturalizou. Morreu em Neuilly-sur-Seine, na França em 1944. (Disponível em <http://www.mac.usp.br/mac/templates/projetos/percursos/percursos_fig_abst_biog_kandinsky.asp> acesso em 05/10/2010.)

conseguiu fazer isso com perícia foi *Will Eisner*, buscando, também, entender os elementos da linguagem das HQs, estudo que resultou em dois livros que mostram as técnicas desenvolvidas pelo artista e sua percepção dos usos dos quadrinhos como veículo de comunicação e tecnologia educacional.

Nas HQs, as imagens, juntamente com os textos, compõem as *narrativas gráficas*, a estética, o estilo e as características dos personagens da história. Para que isso ocorresse com clareza, tentando minimizar qualquer ruído de comunicação, elementos foram criados, estruturando uma linguagem específica. Alguns desses elementos da linguagem são os *balões*, os próprios *quadrinhos* que, tecnicamente, são chamados de *requadros*; a *sarjeta*, que é o espaçamento entre dois quadrinhos; os *desenhos*; os *textos*; a *arte sequencial*, que determina a ação; as *onomatopeias*; as *personagens*, que, com suas expressões faciais e gestos exagerados, sinalizam a relação dos quadrinhos com a linguagem do teatro; e ainda os usos de *planos*, que aproximam as HQs da linguagem do cinema.

Tratando da linguagem e dos processos de criação, *Eisner* (2001) aponta para a complexidade que envolve a elaboração de uma HQ, alguns conhecimentos supostamente necessários para executar essa tarefa quando diz que

o sucesso ou o fracasso desse método de comunicação depende da facilidade com que o leitor reconhece o significado e o impacto emocional da imagem. Portanto, a competência da representação e a universalidade da forma escolhida são cruciais. O estilo e a adequação da técnica são acessórios da imagem e do que ela está tentando dizer. Na verdade, até um pedagogo se surpreenderia com a diversidade de disciplinas envolvidas na realização de uma história em quadrinhos média. (p. 144)

Outro elemento que percebo nos quadrinhos de *Eisner* é a maneira como representa a figura humana, em um sistema de proporções⁴ que foge da rigidez dos cânones, em alguns casos beirando a caricatura. *Panofsky* (1991) diz que *a história da teoria das proporções é o reflexo da história dos estilos* (p. 90), ou seja, não há uma só estética para a representação da anatomia humana, cada período artístico ou artista individualmente pode aderir a um sistema de proporções. Intencionalmente, nas HQs de *Will Eisner*, cada personagem tem sua própria *anatomia expressiva*. Criando estereótipos, o artista brincou com a estilização da anatomia humana, passeando entre os sistemas de proporção conhecidos, representando movimentos, expressões fisionômicas para dar sentido, impacto e outras impressões às narrativas. Segundo *Eisner* (2005),

nos quadrinhos, os estereótipos são desenhados a partir de características físicas comumente aceitas e associadas a uma ocupação. Eles se tornam ícones e são usados como parte da linguagem na narrativa gráfica. (p. 22)

Além da anatomia expressiva, outro elemento dos *quadrinhos cinestéticos* de *Eisner* é a recorrente representação da estética urbana da velha *New York*, arquitetura, ruas, becos, cenários das histórias em quadrinhos que expressam parte da memória do artista, que nasceu e viveu naquela cidade. Com seus enquadramentos, criando imagens por meio das linguagens desenhadas, mas como se estivesse fazendo uso de uma câmera, o autor, com sua arte, conseguiu aproximar a experiência estética durante a leitura dos quadrinhos com a fruição do cinema. Mesmo assim *Eisner* (2005) percebeu que existem limitações entre as duas linguagens e escreveu que

apesar de parecer haver um relacionamento mais evidente entre quadrinhos e cinema, existe uma diferença básica e fundamental. Ambos lidam com palavras e imagens. O cinema reforça isso com som e a ilusão do movimento real. Os quadrinhos precisam fazer uma alusão a tudo isso a partir de uma plataforma estática impressa. O cinema usa a fotografia e uma tecnologia sofisticada a fim de transmitir imagens

⁴ Segundo *Panofsky* (1991), “por teoria das proporções, se devemos começar por uma definição, entendemos um sistema de estabelecer as relações matemáticas entre as diversas partes de uma criatura viva, particularmente dos seres humanos na medida em que esses seres sejam considerados temas de uma representação artística.” (p. 90-91)

realistas. Mais uma vez os quadrinhos estão limitados à impressão. O cinema pretende transmitir uma experiência real, enquanto os quadrinhos narram. (p.75)

Tentando pensar nessas relações dos quadrinhos com múltiplas linguagens e tecnologias educacionais a oficina foi realizada com alunos/alunas do primeiro período do curso de Pedagogia, no primeiro e segundo semestres de 2005, na qual utilizamos algumas tecnologias para facilitar o processo de criação. A idéia era trabalhar com a linguagem das histórias em quadrinhos, incluindo, caso fosse necessário, o uso de computadores e programas gráficos. A minha intenção, desde o princípio, era tentar familiarizar os alunos do curso de Pedagogia com as técnicas de criação de quadrinhos, considerando a construção de imagens e textos, passando pela organização de roteiros, pensando na *ideia de que imagem e narrativa remetem uma à outra, incessantemente em um processo em constante movimento* (Alves, 2004, p. 127). Sem ter a pretensão de formar desenhistas, sugeri que o foco do trabalho fosse o de desenvolver, junto com os alunos, um conhecimento mais aprofundado sobre a linguagem dos quadrinhos, para que eles pudessem trabalhar com esse recurso de comunicação com seus alunos na Escola.

Quando se pensa em tecnologias, na área de Educação, nos dias atuais, é comum fazermos a primeira associação com as novas tecnologias como o computador, os *softwares* educativos e a *Internet, DVDs*. Mesmo acreditando ser necessário o conhecimento da informática e das mídias eletrônicas, para a facilitação da aprendizagem, existem muitas outras tecnologias anteriores a essas, mais simples e de fácil acesso que, provavelmente, não foram completamente exploradas por professores e alunos em escolas e universidades.

Não considero os usos das velhas tecnologias vinculados somente ao ensino tradicional, pois acredito que as maneiras como se utilizam estas tecnologias possam ajudar os professores e os alunos a descobrirem juntos novos caminhos para a aprendizagem de diversos conhecimentos. Em relação aos usos das tecnologias, sejam novas ou antigas, na área de Educação, importa saber também o que se pretende fazer com elas em sala de aula e quais as *maneiras de fazer* (Certeau, 1994, 92).

Durante as aulas lembro também que o acesso à informação e ao conhecimento foi controlado em diversos períodos históricos por *Aparelhos Ideológicos de Estado*

(Althusser, 1985, 13), como a Igreja Católica, na idade média. No Brasil, governos, em períodos diferentes, praticaram a censura à imprensa, como nas Ditaduras Vargas e posteriormente na civil militar a partir de 1964. Atualmente, as grandes corporações usam o poder econômico para pressionar os órgãos de imprensa, muitas vezes interferindo no que é publicado, criando uma censura velada que de alguma forma pode ameaçar a liberdade de expressão.

Subvertendo esse contexto, a imprensa alternativa, os *blogs*, *e-zines*, *e-mails*, como também os *fanzines*, são utilizados pelo cidadão comum como canais de difusão de informações e ideias que não teriam espaço na dita *grande imprensa*, livres das tentativas de controle e silenciamento. Segundo Guimarães (2009),

de um modo geral o 'fanzine' é toda publicação feita pelo fã. Seu nome vem da contração de duas palavras inglesas e significa literalmente 'revista do fã' ('fanatic magazine'). Alguns estudiosos do assunto consideram fanzine somente a publicação que traz textos, informações, matérias sobre algum assunto. Quando a publicação traz produção artística inédita seria chamada Revista Alternativa. No entanto, o termo fanzine se disseminou de tal forma que hoje engloba todo tipo de publicação que tenha caráter amador, que seja feita sem intenção de lucro, pela simples paixão pelo assunto enfocado.

(GUIMARÃES, Edgard. *Algo sobre fanzines*. Disponível em <<http://kplus.cosmo.com.br/materia.asp?co=41&rv=Literatura>> acesso em 10/06/2009.)

Ainda que essas formas alternativas de comunicação não tenham o impacto gerado pela grande mídia sobre a população, elas contribuem para a democratização da informação e resistência às ideologias das elites *produtoras de linguagens* (Certeau, 1994, 95). Vejo semelhança entre os *fanzines* e os *blogs* na liberdade editorial. Nos *fanzines*, como nos *blogs*, seus autores podem incluir qualquer tipo de informação sem passar pela avaliação de um editor. A diferença está na facilidade de divulgação e qualidade visual possível com as novas *tecnologias de informação e comunicação*

(TICs). Nos *fanzines* há certa dificuldade na reprodução de imagens devido aos processos de impressão, na maioria das vezes, realizadas em copiadoras (reprografia). Outra limitação é o número reduzido de exemplares para distribuição, em função da falta de recursos para grandes tiragens. Segundo (Magalhães, 1993, 10)

Os fanzines são veículos amplamente livres de censura. Neles seus autores divulgam o que querem, pois não estão preocupados com grandes tiragens nem com lucro; portanto, sem as amarras do mercado editorial e de vendas crescentes.

Pensando no exercício da cidadania e liberdade de expressão, realizei junto aos meus alunos da *Faculdade de Educação da UERJ*, na disciplina *Tecnologias em Educação*, oficinas de *fanzines*. A idéia inicial foi apresentar a oficina como proposta para práticas de ensino na Escola. Pensei nesta atividade influenciado pela conhecida experiência de *Celéstine Freinet* com a imprensa escolar, quando inseriu, em sua sala de aula, uma máquina gráfica de impressão de jornais para estimular a leitura, a criação de textos e imagens pelos seus alunos, que passaram a editar um jornal escolar. Optei pelo *fanzine*, tentando adaptar essa ideia, pensando na nossa realidade diferente da experimentada por *Freinet*, que comprou a máquina com meios próprios e a instalou em sua sala de aula. Não temos máquina semelhante à utilizada por *Freinet*, mas as tecnologias permitem que façamos os projetos em classe com diferentes *maneiras de fazer* (Certeau, 1994, 92). Existe uma dimensão revolucionária na criação e no ato de fazer o *fanzine*. Hoje percebo que por não ter uma censura prévia de editores e chefes de redação, os *fanzines* permitem rara liberdade no processo criativo, na veiculação dos quadrinhos e um grande prazer na sua realização que dificilmente é possível encontrar em uma publicação convencional. Os *fanzines* são feitos de forma artesanal, o que permite a total liberdade na diagramação e organização (ou desorganização) das páginas. Imagens e textos se misturam de forma anárquica, na maioria das vezes sem o auxílio do computador. Técnicas com fotocópias e colagens são muito utilizadas.

Penso na feitura dos *fanzines* como uma prática de ensino que pode ser utilizada por professores dentro e fora da escola, tal qual *Freinet* experimentou com a imprensa escolar em sala de aula. Iniciei as aulas apresentando os *fanzines* para as minhas turmas. Os *fanzines*, por fazerem parte de culturas alternativas, ou do chamado *underground*, talvez não fossem conhecidos por todos os alunos. Como estava prevendo um primeiro

estranhamento por boa parte dos alunos, recorri ao acervo do *Grupo de Pesquisa Linguagens desenhadas e educação (ProPEd/UERJ)*, que contém muitos exemplares de *fanzines* de várias épocas. Levei estas publicações para a sala de aula e mostrei para as turmas a diversidade de temas, formatos, técnicas de montagem e impressão. Percebendo a dificuldade de alguns alunos em entender a estética, o movimento de fazer *fanzines* com a característica de expressão livre de ideias, inerente a este meio, também levei as turmas à sala do grupo de pesquisa, onde apresentei, com o Prof. Paulo Sgarbi, a gibiteca para que tivessem contato com os diversos *fanzines* do acervo e com nosso *Estúdio de Desenho*, onde fazemos ilustrações e quadrinhos para textos relacionados à pesquisa em educação.

Propus, em seguida, que os alunos, organizados em grupos, escolhessem temas para criarem seus próprios *fanzines* nas aulas seguintes. Para que isso fosse possível, sugeri que trouxessem materiais para a sala de aula, textos e imagens para montagem das páginas com colagem. Alguns alunos desenharam e teceram seus próprios textos, ilustrações e quadrinhos, utilizando computador ou não. Simultaneamente à elaboração dos *fanzines*, fizemos leituras, discussões sobre mídia e educação, ideologias, linguagens, conhecimento, tecnologias e seus usos na educação. O trabalho foi realizado a partir da adesão dos alunos à criação dos *fanzines*, que foram a mim entregues no final do período, após ter registrado durante as aulas algumas das etapas de criação, através de fotografias.

Atualmente, com a instalação do *Laboratório de Educação Online* na sala 12050F da *Faculdade de Educação da UERJ*, que possui equipamentos de computador conectados à *Internet* e um telão para projeção com *datashow*, tem sido possível realizar uma *oficina de criação de blogs* e usos das redes sociais nas atividades de aula. Antes desses processos de criação no *ciberespaço* acontecerem durante as minhas aulas, uma experiência que vivi fora da sala de aula, organizada através das redes sociais e *blogs*, a ação social *Caricatura Solidária*, me influenciou a buscar esse caminho pedagógico com as novas tecnologias.

A primeira ação do grupo *Caricatura Solidária* aconteceu do dia 25 a 28/01/2011, das 08:00h às 17:00h, no *Largo da Carioca*, no *Centro do Rio de Janeiro*, fazendo caricaturas ao vivo e recebendo doativos para as vítimas das chuvas na Região Serrana. Os Caricaturistas *Adail*, *Adam Rabello*, *Alexandre Masquio*, *Alessandra*

Nogueira, André Lemos, André Brown, Deborah Trindade, Diego Novaes, Flavio Rodrigo, Guiddacci, Jeff Bonfim, Liliana Ostrovsky, Magon, Matheus Grimião, Nei Lima e Zé Roberto Graúna, voluntariamente, em parceria com a *Cruz Vermelha* e autorizados pela *Prefeitura do Rio de Janeiro*, conseguiram arrecadar meia tonelada de alimentos, *kits* de higiene pessoal e limpeza. Nesta primeira ação, ocorreu o apoio espontâneo de parte da mídia, destacando o *Programa Cidinha Livre da TV Bandeirantes*, *Ricardo Boechat da Rádio Band News FM*, *Globo News*, *RJTV da Rede Globo*, *TV Boas Novas*. Empresas como o *Bar Amarelinho*, *Copiadora Avenida Central*, *Gingadesign* (do designer Gaspar Manuel Fernando), ajudaram cedendo parte da infraestrutura (cadeiras, cópias reprográficas e faixas de sinalização). Colaboradores apoiaram a ação como os jornalistas *Fábio Alencar e Luciano Dias*, o *Prof. Dr. Dirceu Castilho (Vice-Diretor da Faculdade de Educação da UERJ)*. Muitos colaboradores ajudaram na divulgação pela *Internet* ou fizeram doações pessoalmente. A ação foi resultante de um processo de criação coletivo dos caricaturistas, em reuniões presenciais, abertas a artistas e demais voluntários, como também por meio da *Internet*, contando com as redes sociais, *sites* e *blogs* na comunicação e divulgação, como o < <http://caricaturasolidaria.blogspot.com> > criado pelo cartunista *Adam Rabello*.

No domingo, dia 13 de fevereiro de 2011, foi realizada mais uma ação voluntária do grupo, em parceria com a *Cruz Vermelha Brasileira*, o Presidente da *Filial Rio*, *Luiz Alberto Lemos Sampaio* e o Presidente da *Filial Petrópolis*, *Douglas Souza Oliveira*. Desta vez, a atividade dos caricaturistas aconteceu na *Ação Global*, no *SESI* de *Nova Friburgo*, próximo a uma área onde aconteceram desabamentos. Os caricaturistas *Adam Rabello, André Brown, André Lemos, Deborah Trindade, Matheus Grimião, Flávio Guedes, Nei Lima, Liliana Ostrovsky* e *Zé Roberto Graúna* realizaram atividades de educação ambiental, oficinas de criação de brinquedos com material reciclado e caricaturas com as crianças. Na ocasião, foi lançado o logotipo oficial do grupo *Caricatura Solidária*, criado pela artista *Liliana Ostrovsky*. Durante 07 horas de trabalho, o estande do grupo *Caricatura Solidária* foi bastante visitado, atendendo cerca de duzentas pessoas que foram caricaturadas, além de crianças que participaram da oficina de brinquedos reciclados. A ação contou também com as participações da atriz *Luciana Rosa* e do biólogo *Jorge Luiz Pereira* nas atividades de Educação Ambiental.

A minha participação nesta ação social articulada em poucos dias por meio da *Internet* me fez ver o potencial na combinação das *redes sociais* e *blogs* para mobilizar

peças e criar eventos. Em menos de três dias nosso grupo conseguiu os apoios, autorizações e voluntariado para realizar a ação. O grupo teve acesso aos órgãos de imprensa, emissoras de rádio, TV, Jornais *online* e impressos usando apenas a *Internet* como canal de divulgação. Enquanto acontecia toda a movimentação da grande mídia que fazia a cobertura do impacto das chuvas na Região Serrana, usando apenas a *Internet* foi possível a inserção do grupo *Caricatura Solidária* junto às equipes de resgate e trabalho social naquela região.

Eu já tinha experiências anteriores com *sites* e *blogs*, como no meu *blog* que mantenho desde agosto de 2007, < <http://cartumfazescola.zip.net> >, mas não tinha utilizado as redes sociais para fazer circular a informação de forma mais ágil. Percebi durante a prática que saber combinar essas novas ferramentas de comunicação é fundamental também para os professores e alunos de Pedagogia. Levei essa proposta de trabalho para a sala de aula.

Após as primeiras aulas, quando conversei com os alunos sobre a importância da mídia na sociedade, discutindo alguns textos, apresentei a proposta de trabalhar com a construção de *blogs* em sala de aula. Parti do pensamento de Lévy (1999) quando trata da *cibercultura* dizendo que *estamos vivendo a abertura de um novo espaço de comunicação, e cabe apenas a nós explorar as potencialidades mais positivas deste espaço nos planos econômico, político cultural e humano.* (p. 11)

Os alunos perguntaram se eu faria uma aula expositiva apontando as técnicas de fazer os *blogs*. Expliquei que esse conhecimento poderia ser facilmente encontrado em tutoriais já disponíveis na *Internet*. Senti que nesse momento algumas alunas congelaram, sem saber como iniciar o trabalho. Para facilitar a pesquisa apontei para um tutorial sobre como fazer *blogs*, no *site* de vídeos *Youtube*. Após fornecer essa informação, os grupos de trabalho se organizaram iniciando processos de pesquisa e criação. A maioria dos grupos optou por fazer *blogs* da rede *Google*, os *blogspot*, pela facilidade técnica permitida nos *layouts* disponíveis para inclusão de dados. Quanto aos temas cada grupo escolheu livremente após discussão inicial entre seus componentes.

Uma vez criado o *blog* de cada grupo, os grupos se aprofundaram no conhecimento técnico de como inserir imagens, textos, vídeos, som, brincando com as possibilidades estéticas disponibilizadas na estrutura do *blogspot*, e em alguns casos com muita criatividade, procurando interferir nessas estruturas formatadas, inserindo outras imagens de fundo e tipologias. A dinâmica de ver os *blogs* dos outros grupos, a troca de informações a busca de mecanismos de divulgação dos *blogs* pelas redes

sociais gerou desdobramentos que foram muito além do que eu havia planejado para as aulas que se tornaram mais atrativas tal o envolvimento das turmas. Como o período ainda não terminou, estou nesse momento acompanhando os *blogs* que já ficaram mais avançados e que estão sendo apresentados em nosso *Laboratório Educação Online* pelos alunos no *datashow*.

Não acredito que realizar oficinas de quadrinhos, *fanzines* e *blogs* como prática de ensino sejam fórmulas que garantam o sucesso pedagógico, apenas tenho tentado, em parceria com os alunos, oportunizar, em sala de aula, caminhos de contraposição à ideologia quase industrial que supervaloriza resultados em detrimento da observação dos *processos de criação* (Ostrower, 2008, 10). Concluo este trabalho com a lista de endereços de alguns desses *blogs* criados pelos alunos até o momento:

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

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

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

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

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

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

Referências Bibliográficas:

ALTHUSSER, Louis. *Aparelhos Ideológicos de Estado – notas sobre os Aparelhos Ideológicos de Estado (AIE)*. 6ª ed. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1985.

ALVES, Nilda. Nossas lembranças de escola tecidas em imagens. In: CIAVATTA, Maria e ALVES, Nilda (orgs.). *A leitura de imagens na pesquisa social – História, Comunicação e Educação*. São Paulo: Cortez, 2004.

CERTEAU, Michel de. *A invenção do cotidiano – 1. Artes de fazer*. 8. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1994.

EISNER, Will. *Narrativas gráficas de Will Eisner*. São Paulo: Devir, 2005.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

GUIMARÃES, Edgard. *Algo sobre fanzines*. Disponível em <http://kplus.cosmo.com.br/materia.asp?co=41&rv=Literatura> acesso em 10/06/2009.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34, 1999.

MAGALHÃES, Henrique. *O que é fanzine*. São Paulo: Brasiliense, 1993.

McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 1995.

PANOFSKY, Erwin. *Significado nas Artes Visuais*. São Paulo: Perspectiva, 1991.

OSTROWER, Fayga Perla. *Criatividade e processos de criação*. 22^a ed. Petrópolis-RJ: Vozes, 2008.