



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA FRONTEIRA SUL
CAMPUS DE CHAPECÓ
CURSO DE PEDAGOGIA**

**FABIANA ZULIANI
ROCHELE CURZEE**

**HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO AUXÍLIO DIDÁTICO NOS PROCESSOS
DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA ANÁLISE DA
IMAGEM ASSOCIADA À ESCRITA**

**Chapecó
2015**

**FABIANA ZULIANI
ROCHELE CURZEE**

**HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO AUXÍLIO DIDÁTICO NOS PROCESSOS
DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA ANÁLISE DA
IMAGEM ASSOCIADA À ESCRITA**

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado
como requisito para obtenção de grau de Licenciado em
Pedagogia da Universidade Federal da Fronteira sul.

Orientadora: Profa. Dra. Ariane Franco Lopes da Silva

Chapecó
2015

**FABIANA ZULIANI
ROCHELE CURZEE**

**HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO AUXÍLIO DIDÁTICO NOS PROCESSOS
DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA ANÁLISE DA
IMAGEM ASSOCIADA À ESCRITA**

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado como requisito para obtenção de grau de Licenciado em Pedagogia da Universidade Federal da Fronteira sul.

Orientadora: Profa. Dra. Ariane Franco Lopes da Silva

Este trabalho de conclusão de curso foi defendido e
aprovado pela banca em: ____ / ____ / ____

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Ariane Franco Lopes da Silva
Universidade Federal da Fronteira Sul

Profa. Ma. Angela Zamoner
Universidade Federal da Fronteira Sul

Profa. Nelides Felippin
Escola Municipal Bairro Antena

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO AUXÍLIO DIDÁTICO NOS PROCESSOS DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL: uma análise da imagem associada à escrita

Fabiana Zuliani*

Rochele Curzee**

Resumo

O objetivo deste trabalho é analisar as possíveis contribuições das histórias em quadrinhos para a pré-alfabetização. Parte-se do pressuposto que, por sua dimensão lúdica, os quadrinhos exercem um papel fundamental no desenvolvimento das primeiras habilidades de interpretação de textos e de imagens, além de favorecerem a aprendizagem dos hábitos e valores culturais e morais que facilitam o processo de inserção da criança no seu grupo social. Eles estariam sendo expressos nesse tipo de material de leitura, que falam, por meio de narrativas, do mundo infantil, que é familiar à criança. Por meio de análises de dez histórias em quadrinhos da Turma da Mônica, identificamos e catalogamos os elementos simbólicos que compõem as imagens da personagem Mônica e observamos como esses elementos simbólicos são acompanhados por textos e imagens. A análise dos dados ocorreu da seguinte maneira: primeiramente, fez-se uma listagem e um inventário dos símbolos encontrados nos quadrinhos. Depois de catalogados, observaram-se os símbolos mais frequentes e os mais utilizados. Em um segundo momento, observou-se se esses símbolos eram utilizados juntamente com palavras e desenhos. Foram organizadas tabelas contendo seleções de símbolos e imagens e observados o que eles comunicam. Os dados foram tratados segundo a análise de conteúdo proposta por Bardin (1977). Com essa metodologia de análise, foi possível perceber como símbolos e imagens funcionam em conjunto com a escrita na tarefa de comunicar sentimentos, ideias e ações. Esses elementos facilitam o ingresso das crianças no mundo da leitura e da escrita, possibilitando o processo de aprendizagem mais significativo.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos. Educação infantil. Imagem. Interpretação.

1 INTRODUÇÃO

Apesar de estarmos vivendo na chamada “era da imagem”, os educadores de uma maneira geral ainda não utilizam a imagem como um instrumento de auxílio didático-pedagógico nos processos de ensino e aprendizagem na pré-alfabetização. Ainda há um predomínio da linguagem oral e da escrita nesse processo, “restringindo o suporte visual meramente à ilustração de um conhecimento dado como devidamente elaborado” (MOLINA, 2007, p. 24).

* Acadêmica do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal da Fronteira Sul.

** Acadêmica do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal da Fronteira Sul.

Como afirmam Ventura e Rizzatti (2003, p. 45),

Alfabetizar tendo a sequência alfabética como ponto de partida é uma prática tradicional que tem por princípio a memorização das chamadas famílias silábicas que, associadas, formam todas as palavras existentes. Sabemos que essa é uma metodologia arcaica, [porque], além de decodificação de letras e palavras, atualmente o que buscamos é a compreensão da linguagem escrita, contextualizando e dando sentido aos símbolos gráficos.

No entanto, percebemos a importância de levar à sala de aula recursos como as histórias em quadrinhos (HQs), justamente porque nelas estão presentes, e de forma articulada, a imagem e o texto. A nossa prática pedagógica em escolas do município de Chapecó (SC) proporcionou constatar o predomínio de textos e materiais didáticos com forte presença da escrita, que vem, muitas vezes, desacompanhada de imagens. Percebemos também que, às vezes, esse material se torna desinteressante para as crianças.

Assim, de acordo com Cagliari (1995, p. 23),

Os métodos fascinam as pessoas como varas de condão e, às vezes, infelizmente fazem com que certas pessoas se descuem dos conteúdos em função dos métodos. Os métodos valem para quem é capaz de se beneficiar deles e jamais substituem o conteúdo, do contrário se tornam um fim em si mesmos, ou máquinas que reproduzem robôs e não seres humanos dotados de capacidade de reflexão intelectual.

Acreditamos que, se a linguagem escrita for introduzida na educação infantil em conjunto com as imagens, as crianças poderão ficar mais motivadas com o aprendizado da leitura. As ilustrações são bastante atraentes e podem auxiliar na interpretação do texto que as seguem.

O tema do uso da imagem no ensino infantil nos remete à questão da arte e ao seu papel na educação, uma vez que, por meio das imagens, é possível expressar conceitos, valores e sentimentos, além de todo um patrimônio cultural socialmente construído, para as crianças. Segundo Hernandez (2000), “é preciso repensar a educação a partir da arte, da cultura visual, [...] da posição dos perdedores, pois quase ninguém considera esses conhecimentos valiosos para a formação dos cidadãos mais jovens.” As imagens são códigos que levam os alunos a compreendê-los com base nas diferentes referências culturais. É nesse sentido que elas podem ser usadas nos processos educativos, tendo em vista que, ao apreciarem imagens, as crianças mergulham no patrimônio simbólico de seu grupo social.

As imagens são mediadoras de valores culturais e contêm metáforas nascidas da necessidade social de construir significados. Reconhecer essas metáforas e seu valor em diferentes culturas, assim como estabelecer as possibilidades de produzir outras, é uma das finalidades da educação para a compreensão da cultura visual (HERNANDEZ, 2000, p. 133).

Além de serem atraentes para as crianças, o que pode facilitar no desenvolvimento do prazer pela leitura e facilitar o entendimento do texto, as imagens contêm um forte apelo cultural, ou seja, elas traduzem o que as crianças conhecem sobre ser criança. Nas histórias em quadrinhos, vemos isso acontecer. Os temas das histórias estão relacionados com a vida das crianças.

Os desenhos fazem parte da história do homem. Por exemplo, as pinturas rupestres marcam os primeiros vestígios de representações gráficas humanas que supostamente tinham como uma de suas funções a comunicação entre os membros de um determinado grupo e o registro dos modos de vida dos homens primitivos (MOYA, 1993). Levando-se em consideração esse fato, percebemos a importância das imagens gráficas na representação da vida social.

Pelo seu lado lúdico, as representações imagéticas podem atender aos primeiros ensinamentos da leitura e da escrita, já que, possivelmente, despertam o fascínio das crianças, fazendo com que estas se identifiquem com a sua realidade, e abordam temáticas possíveis de serem trabalhadas em sala de aula, ampliando o escopo de tópicos e atividades com os quais os professores podem trabalhar. As histórias em quadrinhos, por exemplo, contêm muitas imagens e ilustrações e apresentam frases curtas e de fácil compreensão. Além disso, articulam muito bem a escrita aos desenhos. As imagens gráficas auxiliam as crianças na organização dos pensamentos, exercitam a capacidade de observação, assim como a interpretação e o desenvolvimento da criatividade (VERGUEIRO; RAMOS, 2009).

Por essa razão, para se resolver os problemas relacionados às metodologias tradicionais, como o método de memorização, o qual é ensinamento da leitura e da escrita que ainda hoje se usa muito, sugerimos trabalhar com as imagens, pois elas têm muito a facilitar nos processos de interpretação de mensagens. Pensamos que, por meio da junção da escrita com a imagem, as crianças poderiam desenvolver mais facilmente a sua imaginação, que é de extrema importância para o aprendizado da leitura e da escrita. As imagens gráficas facilitariam também a criação, ou melhor, desenvolveriam nas crianças a sua criatividade em relação às narrativas, seja por meio da escrita, seja pelo desenho. Além desses pontos, por intermédio da leitura de imagens gráficas as crianças podem desenvolver seu raciocínio, assim como sua criatividade, e relacionar as imagens com o seu cotidiano.

Apoiando-nos em estudos de Mendes (1990), vemos que as histórias em quadrinhos têm uma função educativa, uma vez que, além de entreter pelo seu aspecto lúdico, estas vêm carregadas de informações, participando da formação da criança. Para Mendes (1990, p. 25),

A história em quadrinhos [...] é um meio de comunicação de massas, cujas histórias são narradas através de imagens desenhadas e texto inter-relacionados. Sua unidade básica é o quadrinho (ou vinheta), que quando apresentam-se enlaçadas encadeadamente formam a estrutura sequencial do relato. Pode ser publicada em almanaques, periódicos e revistas. Além de informar e entreter, tem junto a outros meios de comunicação de massa um papel na formação da criança. A história em quadrinhos é transmissora de ideologia e, portanto, afeta a educação de seu público leitor.

Percebemos, então, a dimensão lúdica dos quadrinhos e o seu papel no desenvolvimento das habilidades de comunicação e de interação social, assim como o papel de comunicar hábitos culturais e valores morais, que facilitam o processo de inserção da criança nos modos de vida dos adultos.

Além de contribuir para a compreensão de textos, as ilustrações e os símbolos das histórias em quadrinhos também têm uma dimensão lúdica. Com as revistas em quadrinhos, as crianças vão aos poucos se identificando com a linguagem imagética e estabelecendo conexões entre o que está escrito com as imagens, símbolos, personagens, eventos e sentimentos das histórias. Partindo desse pressuposto, propomo-nos a investigar de que maneira as histórias em quadrinhos podem ser utilizadas como recurso didático no ensino da leitura e da escrita na pré-alfabetização.

1.1 PROBLEMA DE PESQUISA

Há certa tradição nas primeiras tentativas de se trabalhar a leitura e a escrita nas escolas de educação infantil. As nossas experiências profissionais no ensino infantil nos fazem perceber que existe uma resistência dos professores em adotar métodos alternativos no ensino da leitura e da escrita, na fase de pré-alfabetização. Essa prática é, muitas vezes, descontextualizada, bastante focada na palavra escrita e oral, tornando esse ensino cansativo e desinteressante para as crianças. Por essa razão, entendemos ser relevante investigar métodos alternativos de ensino da leitura e da escrita para a criança pequena, analisando o papel das imagens, quando associadas às palavras, no processo de pré-alfabetização. A hipótese é que esse aprendizado vai ocorrer de maneira mais interessante e significativa quando mediado pelas histórias em quadrinhos, pois a imagem motiva e encanta os alunos. Para tal,

levantamos as seguintes questões: Que habilidades e capacidades relacionadas à leitura a interpretação de imagens pode facilitar? Como o uso das histórias em quadrinhos pode auxiliar o professor na fase de pré-alfabetização?

1.2 OBJETIVOS DA PESQUISA

Por meio desta pesquisa, nosso principal objetivo é analisar as possíveis contribuições das histórias em quadrinhos nos processos de ensino e aprendizagem na educação infantil, mais especificamente nos primeiros processos de ensino e aprendizagem da leitura e da escrita. Os objetivos específicos da pesquisa foram:

- a) observar os diversos benefícios que as histórias em quadrinhos apresentam para as crianças de 4 a 6 anos de idade;
- b) investigar métodos alternativos de ensino da leitura e da escrita para a criança pequena;
- c) identificar as habilidades de representação e de interpretação que podem ser desenvolvidas por meio das histórias em quadrinhos na educação infantil;
- d) catalogar as imagens mais frequentes nas histórias da Turma da Mônica;
- e) listar os elementos simbólicos que compõem as imagens nos quadrinhos;
- f) catalogar os símbolos de expressão de sentimentos, os de movimento do corpo, os que indicam pensamentos e ideias, além dos símbolos que denotam ruídos e barulhos os quais aparecem nos textos das revistas da Turma da Mônica;
- g) observar as imagens, tendo como foco os elementos que as compõem, e refletir sobre as habilidades e capacidades interpretativas que eles poderiam desenvolver nas crianças;
- h) observar como imagens e símbolos aparecem conectados e se relacionam entre si.

Como referenciais teóricos, apoiamo-nos em trabalhos de Vergueiro e Ramos (2009) e Moya (1993), os quais fazem um resgate histórico das histórias em quadrinhos. Baseamo-nos também nos textos de Corso e Corso (2006) que abordam a psicanálise dos personagens das histórias em quadrinhos. Ainda, ofereceram suporte teórico a esta pesquisa Hernandez (2000) e Cadermatori (2010), que apresentam análises sobre a literatura infantil na educação infantil, a tese de Doutorado em Ciências Sociais de Mendes (1990), a qual faz uma investigação teórica sobre o papel educativo dos quadrinhos para o público infantil, o trabalho de Alves

(2001), que apresenta uma relação entre as histórias em quadrinhos e a educação infantil, Silvério (2012), em sua dissertação de Mestrado em Educação, aborda as histórias em quadrinhos de Maurício de Souza como material literário e pedagógico nas escolas. Alguns textos da revista Guia Prático do Professor da Educação Infantil (2015) e da revista Nova Escola (TOLEDO, 2007) também foram bases para os estudos.

2 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A leitura de histórias para as crianças, seja em livros, seja em quadrinhos, tem exercido grande influência nos processos de alfabetização nos primeiros anos escolares, principalmente no desenvolvimento linguístico, psicológico e moral. Como afirma Cademartori (2010, p. 59), “A relação lúdica com a língua exerce função importante na introdução da criança no universo da escrita”. Esse estímulo ocorre tanto no momento em que se brinca quanto em momentos mais elaborados de formação e transformação das palavras. Por conseguinte, a interferência do professor precisa ser cuidadosa, para a brincadeira não perder sua espontaneidade, características e valores essenciais.

Ao estabelecer contato com história em livros, ou nos quadrinhos, as ações narradas são percebidas pela criança que as concebe no seu imaginário. É possível observar também que elas trabalham com o desenvolvimento da moral (CADEMARTORI, 2010).

Segundo Cademartori (2010, p. 63), “a leitura, apresentada à criança no processo nos seus primeiros anos, pode apresentar a ela uma sedutora razão para o esforço empreendido no processo de alfabetização”. Com imagens atrativas, cores e formas de leitura simples, as histórias em quadrinhos chamam a atenção das crianças e apresentam-se como uma forma sedutora de aprendizagem.

Sendo assim, as histórias em quadrinhos constituem-se em um gênero no qual os textos e as imagens combinam-se entre si e têm como objetivo narrar histórias de diversos gêneros e com diferentes estilos. Esses quadrinhos podem ser publicados em formato de revistas, bem como em livros ou até mesmo em tiras em jornais. Santos (2001), defendendo o uso das histórias em quadrinhos como material de estímulo para leitura, afirma:

A História em Quadrinhos, ao falar diretamente ao imaginário da criança, preenche suas expectativas e a prepara para a leitura de outras obras. A experiência de folhear as páginas de uma revista de quadrinhos pode gerar e perpetuar o gosto pelo livro impresso, independente de seu conteúdo. Além disso, o aprendizado por meio do uso de quadrinhos é mais proveitoso (SANTOS, 2001, p. 3).

Além de ser uma forma de entretenimento, os quadrinhos estimulam a criança a buscar outro tipo de leitura, tendo como uma das características de extrema importância o seu aspecto de ficção. Segundo Vergueiro e Ramos (2009), esse elemento faz parte de um mundo cheio de fantasias, produções, criatividade e de personagens extraordinários. Alves (2001) afirma que essas histórias em seus contextos e valores sociais contribuem para a ampliação do conhecimento da criança sobre o mundo social. Da mesma forma, auxiliam na formação do gosto pela leitura, por requerer da criança uma concentração maior, sendo uma atividade espontânea e divertida.

3 AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PARA O PÚBLICO INFANTIL NO BRASIL

Os primeiros quadrinhos foram surgindo pela necessidade de aproximar os leitores dos temas reais, ou seja, do seu cotidiano. Com isso, aos poucos, foram surgindo as produções históricas, as figuras literárias e a fantasia.

Inicialmente, as histórias em quadrinhos se caracterizaram como descrições da vida de pessoas que atuaram de maneira significativa para a sociedade em algum contexto histórico. Com o passar do tempo, os quadrinhos começaram a ganhar algumas versões que não tinham apenas a função de entretenimento, mas também faziam o papel de educar.

Antes mesmo de descobrir os quadrinhos como uma manifestação artística e expressiva, alguns autores já os consideravam como um meio de contar histórias e ensinar. Na década de 1940, nos Estados Unidos, as primeiras historinhas foram adquirindo um caráter educacional. Após essa iniciativa, outras propostas foram surgindo com o objetivo de representar histórias de pessoas ilustres por meio de quadrinhos. Cabe ressaltar que as primeiras histórias tratavam de alguns temas religiosos (história de santos), que tinham como objetivo ensinar os valores da Igreja Católica.

No Brasil, entre as décadas de 1950 e de 1980, a Editora Brasil-América Ltda.(Ebal) publicou em suas biografias a Série Sagrada, porém outras revistas, como as séries Grandes Figuras, Histórias do Brasil e Epopeia buscavam direcionar alguns temas em relação à cultura e à educação. Nessa trajetória, alguns autores deram início na utilização da expressão corporal, isso por volta de 1960. Por intermédio dessa ideia, os autores perceberam que poderiam ir além da estrutura comercial dos quadrinhos. Um exemplo de história com essas características é a obra “Ao coração da tempestade”, escrita pelo norte americano Will Eisner, publicada em 1991. Essa obra trata do cotidiano, do preconceito, das dificuldades financeiras

e algumas incertezas. Obras como essa ajudaram a ampliar o uso e a abordagem de temas mais complexos numa linguagem que até então era considerada infantil.

As histórias em quadrinhos iniciaram-se no Brasil com o trabalho do artista e jornalista Angelo Agostini (1857). Seus quadrinhos tinham charges políticas, bem como caricaturas. Ele foi o responsável por criar o primeiro logotipo para a revista “O Tico Tico”, lançada em 1905. Nos quadrinhos, o autor buscava criticar os desmandos do governo, por meio de textos e desenhos humorísticos. Logo, a primeira mostra de histórias em quadrinhos ocorreu no começo do século XX, com o intuito de buscar outros meios de comunicação por intermédio das expressões gráficas e visuais.

Com todo o sucesso que os quadrinhos foram fazendo ao longo do tempo, podemos destacar o surgimento das histórias autobiográficas contendo memórias pessoais e narrativas, com o objetivo de contar experiências do próprio autor. Aos poucos, os quadrinhos foram ganhando outras formas. Cabe ressaltar que o Brasil teve quadrinhistas que fizeram muito sucesso, mas, por causa das políticas editoriais e também pela concorrência, as produções de alguns autores não perduraram por muito tempo. A exceção foram os trabalhos de Maurício de Souza, este que ganhou notoriedade na década de 1960 e 1970 e permanece fazendo sucesso até os dias de hoje. De acordo com Alves (2001), entre os personagens de Maurício de Souza estão Bidu e Franjinha; eles foram criados primeiro, em 1959. Depois, veio o Cebolinha em 1960, Cascão, Horácio, Chico Bento e Astronauta, em 1963. Mais tarde, ele criou o Penadinho em 1964 e a Mônica em 1965, para citar apenas alguns dos mais de cem personagens da galeria do autor (CIRNE, 1990).

4 O FASCÍNIO DAS CRIANÇAS COM AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E SUA IDENTIFICAÇÃO COM OS PERSONAGENS

As histórias em quadrinhos já estão presentes no dia a dia dos brasileiros, encantando gerações. Os quadrinhos da Turma da Mônica acompanham os leitores desde muito cedo até a idade adulta, por trazerem personagens muito simples com características específicas e envolverem muita ação em torno delas.

Os personagens centrais das histórias em quadrinhos de Maurício de Souza que envolvem tantas gerações são: a dentuça Mônica, o esperto Cebolinha, a gulosa Magali e o sujinho Cascão. Segundo a análise de Corso e Corso (2006), essas crianças têm entre 6 e 7 anos, porém ainda não vão à escola e vivem em um cotidiano simples de crianças urbanas. Elas trazem aspectos presentes na infância e encarnam facetas comuns às crianças.

Temos o personagem Cebolinha que vive a arquitetar e bolar planos infalíveis para destruir a Mônica, entretanto ele apresenta uma dificuldade com a pronúncia das palavras, parecendo falar como uma criança bem pequena. O Cebolinha é inteligente, e sua esperteza contrapõe a força bruta da Mônica, todavia, apesar de seu esforço, ele acaba sempre fracassando. Esse personagem é um olhar de Maurício de Souza sobre sua própria infância. Há também o Cascão, que, por sua vez, é o fiel escudeiro de Cebolinha. Ele o ajuda na execução dos planos infalíveis, no entanto não apresenta fixação por destruir a Mônica. Apresentando fobia à água, delimita suas ações em torno desta. As crianças se identificam com o Cascão no que diz respeito às exigências dos adultos com relação à higiene pessoal. Conforme Corso e Corso (2006, p. 205), “Cascão encarna o protesto contra essas regras”.

Para os autores, a Mônica é a personagem principal das histórias de Maurício de Souza, em um mundo imaginário feminista, onde a mulher luta pelo seu espaço que lhe foi negado por séculos. Pequena no tamanho e com um enorme poder, “Mônica é eloquente tanto na identificação da criança com o poder dos adultos, quanto da onipotência mágica própria da infância” (CORSO; CORSO, 2006, p. 203). Essa baixinha apresenta um poder inesgotável, parecendo mágica, não tem em quem não possa bater. Resolve seus problemas com agressividade, identificando-se com as crianças pequenas quando algo ameaça seu reinado. Também acompanhada por um objeto de transição, Mônica foi inspirada em uma das filhas do escritor.

O mundo da melhor amiga da Mônica, a Magali, é envolvido em uma melancia. Nesse mundo, tudo é possível sem qualquer consequência. Na infância, há sempre uma questão que envolve a alimentação, pois as crianças nunca comem o que as mães põem no prato. Já na adolescência, todos viram Magali, com um apetite incontrolável. Entretanto, de todos os personagens, a Mônica é a que mais encanta.

Maurício de Souza apresenta uma gama de personagens que tratam de questões existenciais, inclusive temas polêmicos, como a morte. É importante ressaltar que o escritor deixa a vida escolar, somente sob a responsabilidade da turma do Chico Bento. Corso e Corso (2006) afirmam que todos os personagens de Maurício de Souza apresentam questões peculiares à primeira infância, relacionadas a conflitos e momentos característicos da vida de crianças já socializadas. Apresentam hábitos comuns a crianças em idade escolar e também remetem a um passado recente do adulto que requer tradução.

De acordo com Corso e Corso (2006, p. 212),

As personagens da Turma da Mônica de certa forma são todas desobedientes: Mônica não atende aos pedidos de não bater nos amigos; Cebolinha não se cura de sua obsessão por derrotar a dona da rua; Magali não pára de comer e Cascão não toma banho. O dia que eles obedecerem acaba a história.

Portanto, é com os percalços da infância que se cresce, vivendo e sofrendo suas consequências. As histórias não apresentam uma moral, mas sim propiciam que os leitores se identifiquem com as experiências de vida de seus personagens. Como a Mônica é um personagem muito conhecido e que empolga muitos leitores, justifica-se, dessa forma, a escolha dessa personagem para as análises elaboradas nesta pesquisa.

5 QUADRINHOS COMO RECURSO DIDÁTICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (BRASIL, 1998) evidencia que, promover experiências significativas de aprendizagem da língua, por meio de um trabalho com a linguagem oral e escrita, constitui-se em um dos espaços de ampliação das capacidades de comunicação e expressão e de acesso ao mundo das letras.

Conforme afirma Soares (2004, p.14),

[...] a entrada da criança (e também do adulto analfabeto) no mundo da escrita ocorre simultaneamente por esses dois processos: pela aquisição do sistema convencional de escrita – a alfabetização – e pelo desenvolvimento de habilidades de uso desse sistema em atividades de leitura e escrita, nas práticas sociais que envolvem a língua escrita.

Assim, as histórias em quadrinhos podem ser utilizadas nas escolas, nos processos de alfabetização, por possibilitarem essa experiência significativa. Algumas revistas da área educativa, como as edições 138 e 139 da revista Guia Prático do Professor da Educação Infantil (2015) e a edição 208 da revista Nova Escola (TOLEDO, 2007) também estão sugerindo os quadrinhos como material de trabalho na educação infantil. Oferecem ideias de atividades que vão desde a leitura individual, sem a mediação do adulto, até as em grupo, além de sugerirem atividades que promovem a criação de histórias. Também já existem vários sites como o UOL Crianças, o Pixtom, Meu Gibi, Mundo Globo, onde as crianças são capazes de criar suas próprias histórias, escolhendo cenário, personagens, entre outros.

No entendimento de Mendes (1990), essas histórias que oferecem suporte pedagógico são de fácil acesso e não exigem mediação para leitura e interpretação. A mesma autora

destaca formas de aproveitamento das histórias em quadrinhos no contexto escolar e o desenvolvimento de habilidades por meio de análise crítica do conteúdo juntamente com a criança, criação de suas próprias histórias, expressão e conscientização social e política. Todavia, grande parte do fascínio de aplicar as HQs no ambiente escolar encontra-se na busca e na localização desse material e na seleção dos que melhor respondem às necessidades didáticas do professor e que podem contribuir na ampliação dos conhecimentos das crianças. Podemos afirmar que essa busca exerce uma atração, pois trata de identificar exemplares que se utilizam de uma linguagem gráfica sequencial, que encantam as crianças e as desafiam em relação à criatividade e à curiosidade intelectual. Além das histórias proporcionarem a beleza das suas páginas coloridas e com personagens exprimindo ações, gestos e emoções, também propiciam o incentivo à leitura. De acordo com Santos (2001), o incentivo à leitura valoriza o imaginário da criança. O autor afirma que esse gênero literário preenche as expectativas das crianças, preparando-as para a leitura de futuras obras.

Vemos em Jolibert (1994), Garcia (2003), Barbosa (1994) e Ventura e Rizzatti (2003) ideias que nos ajudam a argumentar em favor de se utilizarem meios menos tradicionais no período da pré-alfabetização. De maneira geral, esses autores enfatizam que o ato de ler, muitas vezes, é considerado complexo, porém, cabe ao professor, possibilitar ambientes, a fim de que a criança possa se sentir à vontade e para que ela realmente consiga estabelecer um adequado relacionamento com as histórias em quadrinhos. Nessa ação, é importante o papel da problematização em relação ao que a criança está observando nas imagens, buscando entender como está sendo a assimilação da imagem, dos personagens e das diversas letras proporcionadas pelos quadrinhos. Os autores citados nos mostram que é possível tornar um ambiente alfabetizador, por isso é importante dinamizar esse primeiro contato com a escrita, possibilitando o acesso efetivo com esse material, as histórias em quadrinhos.

Constatamos, entretanto, que nenhum dos autores citados faz análise dos símbolos associados à imagem e como essa associação facilitaria o processo de ensino e aprendizagem da leitura e da escrita e da habilidade de interpretar textos pelo público infantil. Por essa razão, decidimos realizar esta pesquisa e investigar como a articulação entre imagem, palavras e símbolos pode contribuir para essa aprendizagem.

6 METODOLOGIA

Para a realização da pesquisa, analisamos dez histórias em revistas em quadrinhos da Turma da Mônica produzidas no período entre 2010 e 2014 (SOUZA, 2010-2014). Nessas

revistas, observamos os elementos simbólicos que compõem as imagens da personagem Mônica. Em um primeiro momento, foram catalogadas, ou seja, fizemos uma listagem dos símbolos de expressão de sentimentos, os de movimento do corpo, os que indicam pensamentos e ideias, além dos símbolos que denotam ruídos e barulhos que aparecem nessas revistas juntamente com textos. Em um segundo momento, observamos as imagens e os desenhos dos quadrinhos, tendo como foco os elementos que os compõem. O objetivo foi refletir sobre as habilidades e capacidades interpretativas que eles poderiam desenvolver nas crianças.

A análise dos dados ocorreu da seguinte maneira: primeiramente, fizemos uma listagem e um inventário dos símbolos encontrados nos quadrinhos. Depois de catalogados, observamos os símbolos mais frequentes e os mais utilizados, e construímos um quadro com quatro colunas; na primeira, foram colocados os símbolos mais frequentes, na segunda coluna, escrevemos o contexto em que esses símbolos foram usados e na terceira, indicamos quantas vezes ele foi usado e, na quarta, a porcentagem correspondente a estas.

Depois, em um segundo momento da pesquisa, verificamos se esses símbolos eram utilizados juntamente com palavras e desenhos (expressões faciais da Mônica). Em seguida, elaboramos um segundo quadro, com três colunas; na primeira, colocamos os tipos de expressão facial mais comuns da Mônica, na segunda, os símbolos aliados às expressões e, na terceira, textos representando as falas. Assim, foi possível ter uma ideia do uso de símbolos com palavras para significar coisas, estados de espírito, dor, pensamento, sentimentos e ações.














Em um terceiro momento, a análise recaiu sobre a imagem da Mônica. Elaboramos um quadro com quatro colunas, além da primeira com a numeração; na segunda, há exemplos de imagens da Mônica, na terceira, os símbolos que as acompanham, na quarta, constam falas ou explicações quando não há estas e, na quinta coluna, explicamos como os símbolos ajudam a imagem a comunicar coisas, ações, sentimentos.

Os dados foram tratados segundo a análise de conteúdo proposta por Bardin (1977), que se refere a um conjunto de instrumentos metodológicos o qual visa organizar um *corpus* textual ou de imagens em categorias temáticas que passa por constante aperfeiçoamento e que se aplica a discursos diversificados. Esses elementos gráficos e simbólicos catalogados e analisados podem ser classificados em categorias temáticas as quais facilitam a compreensão do seu significado e função na interpretação de imagens e palavras. Essa análise pode informar os professores das primeiras fases do ensino fundamental sobre como conduzir atividades didáticas que trabalhem com as habilidades interpretativas as quais articulem imagens, palavras e sons.

7 ANÁLISE DOS SÍMBOLOS

Iniciando as análises, construímos o quadro a seguir onde buscamos catalogar os símbolos de expressão de sentimentos, movimentos e ideias presentes nas histórias em quadrinhos da Mônica, contabilizando suas frequências. Selecionamos dez histórias em quadrinhos produzidas no período entre 2010 e 2014 (SOUZA, 2010-2014). Além de observar a frequência com que apareciam, buscamos analisar o significado de cada símbolo nessas histórias.

Quadro 1 – Símbolos de expressão de sentimentos, movimentos e ideias e a ocorrência em dez histórias em quadrinhos da Turma da Mônica

Nº	Símbolos	Significado	Frequência dos símbolos nas histórias	%
1		Movimento dos personagens	171	47,36
2		Susto ou choro	36	9,97
3		Atenção para esta parte da cena	34	9,41
4		Giro	30	8,31
5		Batida, salto, queda...	25	6,92
6		Anjo, bonzinho	19	5,26
7		Pancada	17	4,70
8		Dúvida	10	2,77
9		Som alto, grito	10	2,77
10		Espanto	5	1,38
11		Sentimento de amor ou paixão	2	0,55
12		Sono	1	0,27
13		Beleza	1	0,27
TOTAL			361	100%

Fonte: as autoras.

Com base nessas informações, compreendemos que as HQs são constituídas por características próprias que formam a estrutura básica para a criação das histórias e a comunicação com o leitor. Para nos aprofundarmos mais nesse sentido, distribuimos e classificamos os símbolos em categorias. Na categoria 1, estão organizados os símbolos que representam os sentimentos e estados de espírito: o de susto ou choro, apaixonado, dúvida, espanto, sono, beleza e Anjo. Já na categoria 2, encontram-se os símbolo que denotam movimentos, como o movimento dos personagens e o giro. Na categoria 3, classificamos os símbolos que remetem a ações ou narrativas de acontecimentos, por exemplo, um grito, um ruído, que prendem a atenção do leitor para um determinado acontecimento ou cena; pode ser uma pancada, uma batida, um salto ou uma queda, sempre envoltos por uma narrativa, uma história, algo que ocorre e que tem um início, meio e fim.



















Após realizarmos as análises, percebemos que os símbolos que aparecem com maior frequência são os que denotam os movimentos dos personagens (símbolos 1 e 4), totalizando 55,67% dos símbolos catalogados. Esses dois símbolos auxiliam a criança a compreender que o personagem está se mexendo, saltando, girando objetos ou o próprio corpo. O mundo da criança é bastante movimentado! É natural que as histórias em quadrinhos utilizem-se dos movimentos para narrar acontecimentos.

Os símbolos que remetem às ações estão em grande evidência nas histórias, somando 23,80%. Entre estes, destacamos o símbolo de atenção para determinada parte da cena e também o de som e grito (símbolos 3 e 9) que está presente na maioria das histórias. Maurício de Souza parece utilizar este símbolo para o leitor olhar com mais atenção para aquela determinada parte da cena ou personagem. O mesmo símbolo é utilizado quando os personagens gritam. Podemos perceber esse fato com o auxílio das expressões faciais dos personagens.

Para simbolizar os sentimentos e estados de espírito também estão presentes alguns símbolos, porém mais diversos e menos frequentes, totalizando 20,47% dos símbolos analisados. Os símbolos são variados, muitas vezes reforçando a voz dos personagens e indicando o modo como eles revelam seus sentimentos, como raiva, espanto, alegria, tristeza, entre outros. No decorrer das imagens apresentadas pelas histórias em quadrinhos, observamos que as letras e os sinais diacríticos (pontos, exclamação, interrogação) fazem parte das histórias como se fossem a melodia, ou seja, a trilha sonora do filme. Apesar de esses sinais diacríticos serem uma das formas tradicionais da escrita, é importante salientar que acrescentam expressividade e informação às imagens.

Neste segundo quadro, analisamos como esses símbolos eram acompanhados pelas expressões faciais da Mônica e pelos textos. Observamos como os símbolos, as palavras e imagens são utilizadas para comunicar estados de espírito, dor, pensamento, sentimentos e ações.

Quadro 2 – Expressões faciais acompanhadas de sinais ortográficos e textos das dez histórias da Turma da Mônica

Expressões Faciais	Símbolos	Falas
		COMO FOI A VIAGEM?
		ER... DONA CARMEM DA ESQUINA... ... E SUA PLANTAÇÃO DE ROSAS!
		DAÍ ELE COMEÇA A DESTRUIR TUDO O QUE VÊ PELA FRENTE E... UÉ! CADÊ ELE?
		MONICÃO!!
		TOMOU BANHO?
		CEBOLINHA!! EU JÁ FALEI PRA NÃO...
		PARA DE SE MEXER! NÃO BALANÇA ESSE COELHINHO, MÔNICA!
		MINHA FANTASIA DE PRINCESA ESTA DIVINA!
		QUE COISA MAIS FOFA!

Fonte: Elaborado com base em Souza (2010-2014).

Nota: Não foram contadas as repetições.

Podemos perceber, analisando esse segundo quadro, que os símbolos em conjunto com as expressões faciais ajudam a criança a interpretar a história, muitas vezes sem o auxílio de texto. O uso das ilustrações em conjunto com a pontuação pode auxiliar o professor na tarefa de explicar aos seus alunos a função desses sinais. Muitos sinais são convenções de fácil

compreensão, até mesmo para as crianças. Possivelmente, pessoas de outras culturas entenderiam o seu significado.











De acordo com Jolibert (1994, p. 14),

Não se ensina uma criança a ler e escrever, é ela quem ensina a si mesma [...] cada criança possui seu caminho próprio, é preciso que ela viva as situações de aprendizagem que lhe permitam ao mesmo tempo ter referências constantes e construir suas próprias competências.

Compreendendo que nem todas as crianças aprendem da mesma forma, as histórias em quadrinhos podem funcionar como situações de aprendizagem, como explica Jolibert (1994), e, ao associarem imagens, símbolos e textos, iniciam na interpretação do enredo das histórias.

Neste terceiro quadro, buscamos observar como os símbolos ajudam a imagem a comunicar ações, narrativas, sentimentos e acontecimentos.

Quadro 3 – Exemplos do uso dos símbolos acompanhados das imagens nas histórias em quadrinhos

Imagens	Símbolos	Falas	Os símbolos e a imagem a comunicar
			Mônica fica apaixonada ao receber a flor de seu cachorro Monicão. Os corações simbolizam o amor, essa paixão.
		Não apresenta texto, pois a personagem está dormindo encostada em uma pedra.	A Mônica, nessa imagem, está dormindo, o símbolo “Z” ajuda a comunicar essa ação pelo som que costumamos emitir ao dormir.
			Com sua fantasia de princesa, Mônica está se sentindo divina. Esse símbolo mostra a beleza e o brilho que irradia da personagem e da sua roupa
		Não apresenta texto, pois a personagem está saindo calada, protegida por seu anjo.	A auréola simboliza o anjo. Nessa imagem, está fazendo referência ao anjo da Mônica que está protegendo-a e salvando-a dos perigos.

Fonte: Elaborado com base em Souza (2010-2014).

Analisando esses dados, podemos perceber que as histórias em quadrinhos são compostas por uma linguagem verbal e uma não verbal, fazendo uma associação entre imagens, símbolo e palavras. Dessa maneira, elas podem facilitar o entendimento do leitor na sua interpretação do texto.

Essa união inicia um aprendizado de convenções. Nem sempre o coração significa amor, mas, nesse contexto, sim. As crianças começam a entender o que os símbolos representam. Nesse contexto, a letra Z é utilizada para simbolizar o sono, o barulho que fizemos ao dormir. Com auxílio da imagem, é possível compreender que a personagem está dormindo. O símbolo de beleza nos remete a um brilho que a personagem está irradiando. Juntamente com a imagem, oferece uma compreensão do texto. A imagem da Mônica acompanhada dos símbolos nos oferece uma possibilidade a mais de compreender o contexto da história, entendemos que a personagem está acompanhada do seu anjo mesmo sem o auxílio de palavras. Nesse espaço, a criança tem a oportunidade de imaginar e criar o seu próprio texto.

Percebemos também que a história em quadrinhos ocorre com cenas sequenciais, uma atrás da outra. Mesmo que as histórias em quadrinhos ofereçam apenas imagens e ilustrações, as crianças pequenas podem começar a entender que, para se narrar um acontecimento, segmentamos cenas, colocamos uma após a outra, e assim por diante. Essa sequência nos permite analisar que existe um começo, um desenvolvimento da história e uma conclusão. Essa sequência, por si só, já propicia à criança na pré-alfabetização a interpretar uma narrativa.

7.1 OUTRAS ANÁLISES

O envolvimento das crianças com as HQs é de fundamental importância, para que elas possam se aproveitar dessas situações lúdicas proporcionadas pelos gibis para se familiarizarem com a leitura e a escrita. Ao manusear as histórias em quadrinhos, as crianças poderão aprender a importância dos símbolos apresentados pelas histórias e, ao mesmo tempo, perceber a funcionalidade da escrita e das imagens e a relação que elas apresentam com a realidade na qual estão inseridas.

É nessa perspectiva que compreendemos como é fundamental o professor fazer a aproximação das crianças com os gibis, possibilitando a elas a familiarização com a leitura e a escrita por intermédio das imagens e proporcionando situações que possam potencializar aprendizagens diversificadas. Conforme afirmam Vergueiro e Ramos (2009), as histórias em quadrinhos fazem parte de um mundo cheio de fantasias, produções, criatividade e de personagens extraordinários. Por meio das histórias em quadrinhos que contêm símbolos e sinais ortográficos para representar as expressões de dor, fome, dúvida e espanto, percebemos

que essa imaginação e esse simbolismo são características partilhadas pelas crianças no seu dia a dia.

Assim, percebemos que as HQs são de extrema importância para as crianças, pois, além de proporcionarem o entretenimento, auxiliam estas na percepção de ideias e ajudam para melhor compreensão de mundo, bem como de indivíduo. Os quadrinhos são recursos didáticos atraentes, uma vez que apresentam uma linguagem clara, o que torna o processo de ensino e aprendizagem ainda mais dinâmico, fazendo com que a aprendizagem seja cada vez mais significativa.

8 CONCLUSÃO

Muito mais do que estimular o pequeno leitor, as histórias em quadrinhos podem ser utilizadas como suporte pedagógico na educação infantil, contribuindo, dessa forma, para ampliação do conhecimento das crianças.

Percebemos que auxiliam no desenvolvimento da linguagem, na capacidade de interpretação e imaginação. No entanto, compreendemos que é de extrema importância o uso de metodologias pedagógicas construtivistas para crianças pequenas, pois elas auxiliam nos objetos de conhecimentos os quais foram constituídos pelo homem ao longo da história (DEHEINZELIN, 1996).

Sendo as histórias em quadrinhos um material pedagógico significativo para inserção das crianças nos primeiros contatos com as letras, elas podem ser encontradas em vários contextos, refletindo diversos valores culturais. As HQs afetam a educação de seus leitores, ampliando seus conhecimentos sobre o mundo social.

Ao aproximar as histórias em quadrinhos com o contexto social das crianças, entendemos o cotidiano como um espaço rico para a construção e ampliação dos conhecimentos. Dessa forma, a escola exerce um papel fundamental nesse processo, tendo em vista que percebe a criança como sujeito de saberes, possibilitando a ela refletir sobre a maneira de pensar e sobre a realidade na qual está inserida (GARCIA, 2003).

O estudo foi muito enriquecedor, porque revelou como diferentes materiais podem compor diferentes situações de aprendizagem. Como afirma Barbosa (1994), as metodologias de alfabetização foram evoluindo com o tempo, mediante novas necessidades sociais. Assim, o conhecimento em relação à leitura e à escrita precisou ainda precisa se ampliar e aprofundar nos processos de aquisições, os quais nos ajudam a entender a fase inicial da leitura e da escrita dos pequenos. Com base nos estudos realizados por Ventura e Rizzatti (2003),

compreendemos que alfabetizar, tendo a sequência alfabética como ponto de partida, é uma prática tradicional, ou seja, que tem como objetivo o método da memorização das chamadas famílias silábicas. Atualmente, percebemos a importância do papel do professor diante da realidade do aluno em processos como esse, do primeiro contato com a leitura e a escrita.

Por isso, as HQs formam variadas práticas pedagógicas que exploram textos e imagens, pois conseguem, por meio da dinamização das imagens, revelar e dar sentido aos símbolos gráficos apresentados por elas, o que torna a aproximação das crianças com a leitura ainda mais enriquecedora e prazerosa. E é por intermédio desse contato que observamos o quanto é importante organizar situações para a entrada no mundo da escrita pelas crianças. Como evidencia Jolibert (1994), a criança é quem ensina a si mesma, é ela é quem constrói seus saberes com suas competências. Todavia, ela precisa da ajuda dos outros, nesse caso do professor, pois é ele quem irá possibilitar esse espaço com o mundo das letras a ela.

É nesse sentido que ressaltamos a importância das Histórias em Quadrinhos como auxílio didático no processo da pré-alfabetização, já que é por meio desse aparato pedagógico que conseguimos refletir sobre o contato com a leitura e a escrita, pois compreendemos que não é suficiente somente refletir sobre algumas técnicas ou então possíveis metodologias, mas também tentar compreender o que ocorre quando a criança entra em contato com o mundo das letras. Acreditamos que é por meio da escrita que as crianças conseguem refletir sobre o mundo social no qual estão inseridas.

Entretanto, sentimos que o tema pode ser mais aprofundado e, para tal, um estudo empírico, com uma pesquisa de campo, deve ser desenvolvido. A nossa proposta é desenvolver estudos futuros, aplicando entrevistas com crianças e fazendo observações de atividades de leitura que envolvam histórias em quadrinhos. Outra possibilidade é observar como elas mesmas produzem suas histórias. Assim, esse estudo contribuirá para uma análise da realidade e do cotidiano da sala de aula, ressaltando a importância das metodologias utilizadas pelos professores.

Com base nos estudos realizados nesta pesquisa, percebemos que os quadrinhos são importantes para o desenvolvimento das crianças nos primeiros anos escolares. Sendo assim, cabe ao professor fazer a aproximação das crianças com os gibis, proporcionando a elas o contato com a leitura e a escrita por intermédio das imagens. Dessa forma, estarão promovendo situações que possam potencializar aprendizagens diversificadas e significativas.

**COMICS AS A DIDACTIC RESOURCE IN THE TEACHING AND LEARNING
PROCESSES IN CHILDHOOD EDUCATION: an analysis about image associated to
writing**

Abstract

The aim of this study is to analyze the possible contribution of comics for pre-literacy. It starts from the assumption that, in playful dimension, the comics play a key role in the development of the first skills in the interpretation of texts and images, as well as helping to foster learning habits, also cultural and moral values that facilitate the insertion process of the children in their social group. They were being expressed in this type of reading material, through children's world narratives, which is familiar to the child. Through analysis of ten Monica's Gang comic books, we identified and cataloged the symbolic elements that are presented in the images of the character Monica and observe how these symbolic elements are linked by texts and images. Data analysis occurred this way: first, a list and an inventory was made about the symbols found in comics. After been cataloged, the most common and most used symbols were noticed. On a second moment, it was observed if these symbols were used along with words and drawings. Tables were organized containing selections of symbols and images and observed what they communicate. The data will be treated according to the content analysis proposed by Bardin (1977). With this analysis method it was noticed how symbols and images work according to the writing on the role of communicating feelings, ideas and actions. These elements facilitate the entry of children in the reading and writing world, enabling the most significant learning process.

Keywords: Comic books. Childhood education. Image. Interpretation.

REFERÊNCIAS

ALVES, José Moysés. Histórias em quadrinhos e educação infantil. **Psicol. Cienc. Prof.**, Brasília, DF, v. 21, n. 3, p. 2-9, set. 2001.

BARBOSA, José Juvêncio. **Alfabetização e leitura**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 1994.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1977.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília, DF: MEC/SEF, 1998. v. 3

CADEMARTORI, Ligia. **O que é literatura infantil**. São Paulo: Brasiliense, 2010.

CAGLIARI, Luis Carlos. **Alfabetização & Linguística**. 6. ed. São Paulo: Scipione, 1995.

CIRNE, Moacy. **História e crítica dos quadrinhos brasileiros**. Rio de Janeiro: Funarte: Europa, 1990.

CORSO, Diana Lichtenstein; CORSO, Mário. **Fadas no divã: psicanálise nas histórias infantis**. Porto Alegre: Artmed, 2006.

DEHEINZELIN, Monique. **Construtivismo: a poética das transformações**. São Paulo: Ática, 1996.

EISNER, Will. **Ao coração da tempestade**. São Paulo: Companhia das letras, 1991.

GARCIA, Regina Leite. A difícil arte/ciência de pesquisar com o cotidiano. In: _____. (Org.). **Método métodos contramétodo**. São Paulo: Cortez, 2003. p. 193-208.

GUIA PRÁTICO PARA PROFESSORES DE EDUCAÇÃO INFANTIL. **Aprendendo com as HQs**. São Paulo: 2d Editora, edição 138, jan. 2015.

GUIA PRÁTICO PARA PROFESSORES DE EDUCAÇÃO INFANTIL. **As primeiras letrinhas**. São Paulo: 2d Editora, edição 139, fev. 2015.

HERNANDES, Fernando. **Cultura visual, mudança educativa e projeto de trabalho**. Tradução Jussara Hubert Rodrigues. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

JOLIBERT, Josette. **Formando crianças leitoras**. São Paulo: Artmed, 1994.

MENDES, Maria Regina Saraiva. **El papel educativo de los comics in fantiles: (análisis de los estereótipos sexuales)**. 1990. Tese (Doutorado em Ciências Sociais)–Facultad de Ciencias de la Información da Universidad Autónoma de Barcelona, Barcelona, 1990.

MOLINA, Ana H. Ensino de história e imagens: Possibilidade de Pesquisa. **Domínios de Imagem**, ano 1, n.1, p. 15-19, nov. 2007.

MOYA, Álvaro de. **História da história em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1993.

SANTOS, Roberto Elísio dos. Aplicações das histórias em quadrinhos. **Comunicação e Educação**, ECA-USP, São Paulo, n. 22, p. 5-17, set./dez. 2001.

SILVÉRIO, Luciana Begatini Ramos. **Histórias em quadrinhos: gênero literário e material pedagógico: Maurício de Sousa em foco**. 2012. 162 f. Dissertação (Mestrado em Educação)–Universidade Estadual de Londrina, Centro de Educação, Comunicação e Artes, Londrina, 2012.

SOARES, Magda. Letramento e alfabetização: as muitas facetas. **Revista Brasileira de Educação**, Minas Gerais, n. 25, p. 5-17, jan./fev./mar./abr. 2004.

SOUZA, Maurício de. **Turma da Mônica**. São Paulo: Maurício de Souza Produções, 2010-2014.

TOLEDO, Adriana. Gibis estimulam a turma a tomar gosto pela leitura. **Nova escola**, São Paulo: Abril, edição 208, dez. 2007. Disponível em: <<http://revistaescola.abril.com.br/lingua-portuguesa/alfabetizacao-inicial/eu-ja-sei-ler-gibi-423486.shtml>>. Acesso em: 10 jan. 2015.

VENTURA, Lidnei; RIZZATTI, Mary Elizabeth. **Alfabetização**. Florianópolis: UDESC, 2003. (Caderno Pedagógico I, versão II. Curso de Pedagogia a Distância).

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo. **Quadrinhos na educação**. São Paulo: Contexto, 2009.