

CENTRO UNIVERSITÁRIO SÃO JOSÉ

CURSO DE PEDAGOGIA

NATHALIA ROCHA ROMA

PROFESSORA VERA LÚCIA RODRIGUES DE SOUZA

**A IMPORTÂNCIA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PARA A
ALFABETIZAÇÃO:**

O USO DAS HQ's NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO.

Rio de Janeiro

2022.1

A IMPORTÂNCIA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PARA A ALFABETIZAÇÃO: O USO DAS HQ'S NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO.

THE IMPORTANCE OF COMIC STORIES FOR LITERACY: THE USE OF COMICS IN THE LITERACY PROCESS.

Nome do Autor:

Nathalia Rocha Lima. Graduanda no curso de Pedagogia do Centro Universitário São José

Orientador:

Professora Vera Lúcia Rodrigues de Souza

RESUMO:

Este arquivo tem como objetivo apresentar um estudo do uso das Histórias em quadrinhos no processo de alfabetização e letramento. Traz um breve estudo histórico, cita seus principais nomes ao longo da evolução do gênero textual em questão. Expõe os recursos gráficos que tornam a sua leitura prazerosa. Destaca o renomado trabalho de Maurício de Souza como referência de gibis no Brasil. Apresenta uma atividade desenvolvida em sala de aula na qual se faz uso dos recursos das HQs e ressalta a importância do docente ter domínio da linguagem dos quadrinhos.

Palavras-chave: Aprendizado, quadrinhos e letramento.

ABSTRACT

This file aims to present a study of the use of comics in the literacy and literacy process. It brings a brief historical study, mentions its main names throughout the evolution of the textual genre in question. It exposes the graphic resources that make your reading pleasurable. It highlights the renowned work of Mauricio de Souza as a reference for comic books in Brazil. It presents an activity developed in the classroom in which the resources of the comics are used and emphasizes the importance of the teacher to have mastery of the language of comics.

Keywords: Learning, comics and literacy.

INTRODUÇÃO:

O presente trabalho apresenta um estudo sobre o uso das Histórias em Quadrinhos (HQs) como ferramenta auxiliar no processo de construção da escrita nas turmas de alfabetização. Para o desenvolvimento do tema será utilizado o trabalho do cartunista Maurício de Souza, criador da série de histórias em quadrinhos Turma da Mônica.

É de conhecimento geral que as HQs fazem parte da infância e que é uma maneira de introduzir o mundo da escrita e da leitura de forma lúdica. Demonstraremos meios de utilizar os gibis da Turma da Mônica dentro de sala de aula e sua contribuição no processo de aprendizagem.

Através de estudos são feitos questionamentos relevantes sobre o seu uso em classes de alfabetização:

- Quais os meios pedagógicos que poderão ser utilizados para auxiliar o processo de alfabetização através das HQs?
- De que maneira as Histórias em Quadrinhos ajudam no processo de alfabetização?
- Por que as Histórias em Quadrinhos são importantes na construção da vida social e pedagógica da criança?

O objetivo geral do trabalho acadêmico, *A IMPORTÂNCIA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PARA A ALFABETIZAÇÃO: O USO DAS HQ's NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO*, é compreender que a utilização de histórias em quadrinhos auxilia no processo de alfabetização e na identidade do aluno. Também apresenta como objetivos: explorar os recursos dentro dos quadrinhos, fazer um levantamento das práticas educativas e esclarecer a importância do educador no processo de aprendizado.

O tema foi escolhido com base no processo de formação do educador e das experiências adquiridas nos 15 anos de trabalho dentro do contexto escolar. Foi possível identificar, nesse período trabalhando com alfabetização, erros e acertos cometidos. O processo de alfabetização requer ludicidade; pede que o educador tenha paixão pela profissão, paixão por ensinar e empatia para reconhecer que cada criança tem seu próprio tempo ensinar.

As HQs da Turma da Mônica trazem uma narrativa lúdica, nas quais seus personagens vivenciam situações engraçadas que fazem parte do contexto social do educando. Dentro de cada quadrinho é encontrado uma riqueza de recursos (falas, balões, onomatopeias, gírias, desenho, cores) que auxiliam na construção da leitura e escrita.

1 – QUADRINHOS NO BRASIL

O primeiro registro de HQ em terras brasileiras data de 1869, época do Brasil Império, por um estrangeiro que foi radicado no país. Angelo Agostini, não apresentava um desenho caricatural; diferente dos chargistas da época, seu trabalho tinha pretensões mais realistas. De início suas charges eram sátiras à Guerra do Paraguai.

Durante o período em que trabalhava na revista Vida Fluminense, Angelo Agostini criou “Nhô Quim ou Impressões de uma Viagem à Corte” e esta série é considerada por muitos estudiosos como a primeira história em quadrinhos do Brasil (CARDOSO 2002; CIRNE, 1990; PATATI & BRAGA, 2006)

Em 1876 foi fundada por Agostini, a Revista Ilustrada, primeira com autonomia de imprensa no império. Na qual foi publicado o seu segundo sucesso: “As aventuras de Zé Caipora”.

No início do novo século acontece o lançamento da revista semanal “O Tico-Tico”, que se tornou a primeira revista em quadrinhos. O periódico contava com atividades diversas além das histórias. A revista em determinado momento publicou histórias estrangeiras: Gato Félix, Mickey Mouse e Popeye.



Figura 1: Logo da revista **O Tico-Tico**. Criada pelo cartonista Am gelo Agostini.

https://pt.wikipedia.org/wiki/O_Tico-Tico#/media/Ficheiro:O_Tico-Tico.png

O Tico-Tico viu nos anos 30 o surgimento do seu primeiro grande concorrente, “Suplemento Juvenil”, que era encartada no jornal A Nação. “Suplemento Juvenil”, foi idealizada por Adolfo Aizen que ganhou o título de “pai dos quadrinhos no Brasil”.

“É por intermédio do Suplemento Juvenil que o público brasileiro tem o primeiro contato com as histórias de personagens como Flash Gordon, Mandrake, Jim das Selvas e outros” (CIRNE, 1990, p. 23)

Para fazer concorrência a Aizen, o Grupo Globo, de Roberto Marinho, lançou a revista “O Gibi”.

Gibi originalmente foi o título de uma revista em quadrinhos brasileira lançada em 1939, publicada pelo grupo Globo. O termo gibi significava moleque, negrinho, porém com a popularização, no Brasil tornou-se sinônimo de “revista em quadrinhos” (revista de banda desenhada, em Portugal).

Nas décadas de 40 e 50, nasceram algumas editoras nacionais que foram decisivas para o futuro das HQs no país, como a Abril, O Cruzeiro, Rio Gráfica e Editora e Brasil América LTDA – EBAL. A Abril, muito conhecida até hoje, começou a trazer para o Brasil alguns quadrinhos famosos no exterior, o que acabou ajudando na popularização do gênero. Com o sucesso, a Disney criou o famoso “Zé Carioca”, personagem brasileiro que ganhou destaque em HQs internacionais. (<https://sensorialbr.com/a-historia-das-historias-em-quadrinhos-nacionais/>)

Nos anos 60 houve o ápice do mercado nacional com os lançamentos dos dois maiores autores brasileiros: Ziraldo e Maurício de Souza.

1.1 – Ziraldo Alves Pinto e a Turma do Pererê

O mineiro Ziraldo realizou um marco na história do Brasil enquanto artista gráfico: foi o pioneiro em lançar os primeiros quadrinhos coloridos e escritos por um único autor. Em Outubro de 1960 começou a ser lançada mensalmente a revista Pererê.

Segundo o próprio Ziraldo em autobiografia, “o Pererê”, no dizer de Moacyr Cirne, era um dos símbolos da época. Um tempo em que se acreditava que, pelas ideias, poderíamos mudar nossa história”.

As histórias se passavam na floresta fictícia brasileira chamada de “Mata do Fundão” e seus personagens conquistaram rapidamente o público brasileiro. A sua publicação durou até abril de 1964, devido ao regime militar todas as revistas das bancas foram banidas.

De 1975 a 1976 os quadrinhos voltaram a ser publicados pela Editora Abril, como nome de “A Turma do Pererê” sendo cancelada com apenas 10 edições por suas vendas não agradarem a editora.

Ziraldo a partir dos anos 80 dedicou-se às histórias do “Menino Maluquinho”. É possível encontrar referências dos personagens da “Turma do Pererê” em desenhos e filmes baseados nos personagens de Ziraldo.

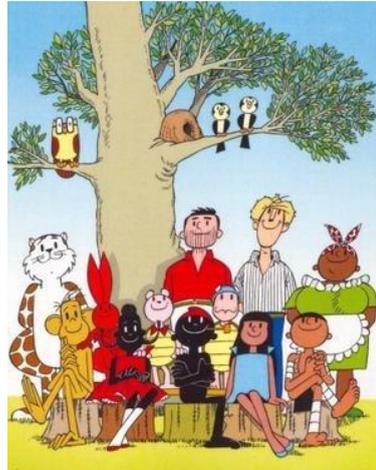


Figura 2: Turma do Pererê

Fonte: <https://universohq.com/noticias/a-turma-do-perere-completa-55-anos/>

1.2 – Maurício de Souza e a Turma da Mônica

Cartunista criador da série de história em quadrinhos mais famosa no Brasil. "Turma da Mônica" teve sua origem em tirinhas de jornal, no ano de 1959, com as histórias do cachorro Bidu e seu dono Franjinha.

A partir dos anos 60, a série ganhou a identidade que conhecemos atualmente com a criação de Mônica e Cebolinha que passaram a ser os protagonistas.



Figura 3: Maurício de Souza

Fonte:

<https://splashpages.wordpress.com/2019/03/08/as-muitas-historias-de-mauricio-de-souza/>

Em 1970, Maurício de Souza lança pela editora Abril sua primeira revista com o título de "Mônica e sua Turma". A partir dos anos 80, outros personagens ganharam seus próprios gibis.

As revistas da "Turma da Mônica" foram editadas em 1970, apesar de os personagens já existirem em tiras de jornal desde 1960. A partir daí a revista, ao longo de quarenta anos, passou por diversas transformações para adequação. (REBOUÇAS, 2009).

No Brasil, pensar em quadrinhos já remete a Turma da Mônica . É notório a contribuição de Maurício de Souza no processo de alfabetização de mais de 3 gerações.

Segundo a matéria online da Revista "Superinteressante" de Maio de 2019, por Ingrid Luiza: "Atualmente, sua Turma da Mônica é uma espécie de patrimônio nacional. Nos 60 anos desde a fundação da Maurício de Sousa Produções, seus produtos ajudaram a alfabetizar algumas gerações de brasileiros ..."

As histórias dos gibis da Turma da Mônica são traduzidas para 32 idiomas. No Brasil, encontra-se a Mônica e sua turma tem as versões baby, infantil, jovem, toy, adulta, entre outras. Os mais de 400 personagens de Maurício de Souza viraram desenho animado, jogos de videogame e filmes.

2 – GIBIS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

2.1 – O que são Histórias em Quadrinhos

É a arte de narrar histórias através de textos e desenhos, geralmente na horizontal. Apresenta elementos básicos narrativos como: enredo, tempo, personagens, lugar e desfecho integrando a linguagem verbal e a linguagem não verbal.

Segundo Iannone (1994, p. 21) as histórias em quadrinhos estão no próprio nome:

[...] é uma história contada em quadros (vinhetas), ou seja, por meio de imagens, com ou sem texto, embora na concepção geral o texto seja parte integrante do conjunto. Em outras palavras, é um sistema narrativo composto de dois meios de expressão distintos, o desenho e o texto.

Segundo Bakhtin (1993) é um gênero discursivo secundário que aparece em circunstâncias de comunicação cultural e na forma escrita em função do enredo desenvolvido.

Eguti (2001) acrescenta que a história em quadrinhos tem por objetivo principal narrar os fatos procurando reproduzir uma conversação natural, na qual os personagens interagem face a face, e tem expressões que apresentam tanto faciais como corporais.

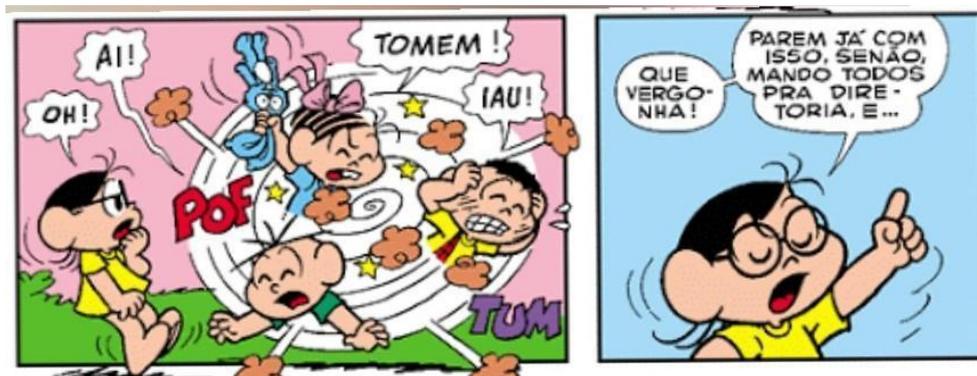


Figura 4: Exemplo de Vinheta

Fonte:

<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fbrainly.com.br%2Ftarefa%2F35812027&psig=AOvVaw3URaU7IQLtPvxgaZFyC-YS&ust=1652275024120000&source=images&cd=vfe&ved=0CAwQjRxqFwoTCLCAsci1fcCFQAAAAAdAAAAABAZ>

2.2 – HQs como recursos didático

Na realidade atual a informação é difundida de maneira rápida o que torna o domínio da escrita e leitura indispensável para uma boa comunicação, o sujeito tem que estar apto a ler o mundo em suas múltiplas linguagens (escritas, visuais e

sonoras) e os quadrinhos nesse contexto são uma boa ferramenta de compreensão leitora.

As histórias em quadrinhos (HQs) são uma maneira despojada de contar histórias, que são narradas através de textos em sequência e desenhos. Um dos gêneros mais lido no mundo durante um período de tempo foi considerado uma manifestação reduzida da arte literária.

Martins (2004, p. 93) ressalta que:

Dentre os diversos gêneros textuais para se iniciar a formação do leitor, um gênero textual que se tem destacado são as histórias em quadrinhos por ser um texto com muita ação, diálogo, em uma linguagem simples mais adequada ao mundo sociocultural do aluno, com muitas ilustrações, cores e expressões fisionômicas.

Estudos científicos comprovam o benefício do uso das HQs no contexto educacional, principalmente no ensino fundamental e nas classes de alfabetização, ficando mais evidente após a sua inclusão em documentos oficiais como PCN (Parâmetros Curriculares Comum) e LBD (Lei de Diretrizes e Bases).

Para Paiva (2017) os documentos acima citados,

“apresentam ao ensino formal brasileiro as HQs como um instrumento da educação, especialmente como ferramenta interdisciplinar e transversal e como um gênero textual, no que se refere ao ensino e aprendizagem das linguagens” (PAIVA, 2017, p. 70).

Através da mistura de imagem e palavras, as histórias em quadrinhos despertam o interesse pela leitura e escrita. Mesmo os alunos que estão iniciando o processo de alfabetização são contemplados pelo fantástico mundo das HQs pois somente observando os desenhos conseguem entender o contexto da história.

Martins (2004, p. 102) enfatiza que “por meio de leituras em quadrinhos, conceitos e valores podem ser discutidos com o leitor iniciante, o que possibilitará uma melhor interpretação da realidade que o cerca”.

As HQs possuem uma linguagem bem próxima do cinema tendo como diferença o fato que no cinema as imagens estão em movimentos e nos quadrinhos estão estáticas, de acordo com Mendonça (2002, p. 196) “o que demanda um

trabalho cognitivo maior por parte do leitor, de modo a preencher as lacunas e reconstruir o fluxo narrativo.”

Um dos fatores que tornam esse recurso atrativo são os elementos gráficos:

- Imagens e textos são associados,
- Desenhos retratam as expressões dos personagens;
- Ações fragmentadas;
- Balões como recurso de fala que apresenta um texto curto em letra bastão;
- Onomatopeias.

Seus personagens apresentam proximidade com o cotidiano: vão à escola, ao parque, ao médico, brincam com os amigos promovendo uma conexão direta com o leitor.

Trata-se de uma publicação de baixo preço e acessível da qual o aluno pode ter acesso dentro e fora da sala de aula. Grande parte dos personagens dos principais gibis são conhecidos e muito queridos pelas crianças; que possuem bonecos, brinquedos, roupas e sapatos temáticos, material escolar.

2.3 – HQs no processo de leitura e letramento

A alfabetização e o letramento são um dos elementos-chave para o processo de transformação e reprodução social. Esse curto período da vida escolar é decisivo para que a criança tome gosto pela leitura e desenvolva a habilidade primordial da escrita.

A BNCC prescreve que o domínio do sistema de escrita alfabética deve ser “articulado ao desenvolvimento de outras habilidades de leitura e de escrita e ao seu envolvimento em práticas diversificadas de letramentos” (BRASIL, 2017).

Desde o primeiro dia de vida da criança o aprendizado e o desenvolvimento estão interligados. Durante a fase de aprendizagem da escrita e leitura, o aluno observa tudo à sua volta relacionando imagens e textos escritos ou verbais. As histórias em quadrinhos são uma ferramenta impressa excelente para essa aprendizagem.

Por apresentar uma sequência de ações em forma de desenho é apresentado ao leitor a narrativa. Sua estrutura bem organizada, formada de cores, desenhos e palavras desperta atenção e curiosidade na criança na fase inicial de aquisição da leitura e escrita; que aos poucos vai associando verbetes e assim compreende os desenhos e as histórias.

Nota-se que as histórias em quadrinhos são textos narrativos pela presença de códigos não verbais, porque os recursos que são típicos de histórias em quadrinhos garantem a veiculação de ideias, contando sempre com o auxílio ou não da palavra escrita (TEODÓSIA, online, 2015).

O recurso dos quadrinhos se torna de grande valia no processo de aprendizado devido a algumas razões:

- Aumento do vocabulário;
- Combinação da linguagem verbal e visual;
- Auxilia na criação do hábito de leitura;
- Desenvolvimento das habilidades narrativas orais.

2.3 – O Educador e o recurso dos Gibis

Para que se possa atingir sucesso no uso das histórias em quadrinhos como um recurso facilitador do ensino aprendizagem é fundamental que o professor esteja preparado para trabalhar com esse tipo de recurso junto aos seus alunos.

Os Parâmetros Curriculares de Língua Portuguesa, no que compete o uso das histórias em quadrinhos pelo profissional docente, permite a liberdade e a reflexão para compreender o uso desse gênero no trabalho em sala de aula, particularmente nas aulas de Língua Portuguesa (BRASIL, 1998).

É primordial que o educador se familiarize com a linguagem, para Vergueiro (2010, p. 29):

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

3.0 – USO DOS QUADRINHOS COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA

Este capítulo apresentará uma atividade realizada com a turma do 3º ano do Ensino Fundamental I do colégio Maple Bear Canadian School, localizado no Recreio dos Bandeirantes – RJ. A turma 301A possui 13 alunos com idade de 8 anos.

No primeiro bimestre do ano letivo vigente foi trabalhado o livro paradidático: DILERMANO CONSTANTINO ALBUQUERQUE RAPOSO, O MORADOR MISTERIOSO; de LILIAN SYPRIANO e ilustrado por CLÁUDIO MARTINS.

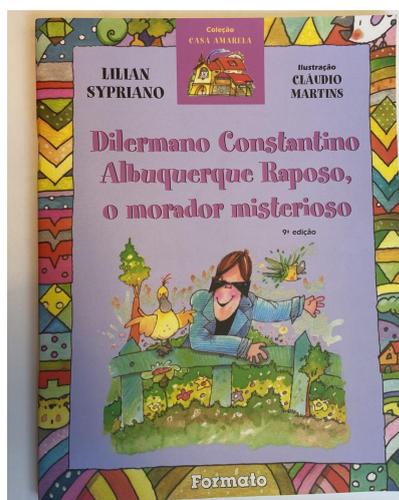


Figura 5: Capa do livro paradidático
Fonte: Arquivo pessoal

Para a apresentação do livro, eu, Nathalia Roma, professora regente da turma, me caracterizei como o personagem principal e foi realizada a primeira leitura da obra em questão. Nessa primeira etapa, foi apresentado a autora do livro, o ilustrador, os personagens e suas características marcante.



Figura 6: caracterização do personagem principal.
Fonte: arquivo pessoal

Na segunda etapa da atividade foi solicitado que a família fizesse a leitura do livro paradidático com o aluno, com o intuito de reforçar o hábito de leitura no ambiente familiar.

A última etapa do trabalho com o livro: *DILERMANO CONSTANTINO ALBUQUERQUE RAPOSO, O MORADOR MISTERIOSO*, em sala de aula, a turma 301A foi incentivada a reescrever a história de Dilermano no formato de quadrinhos.

Ao reescrever a história apresentada pelo livro paradidático do bimestre no formato de HQs foram trabalhadas as seguintes habilidades:

- Uma forma diferenciada de revisar a história que foi apresentada pela professora e lida com a família;
- Fortalecimento da leitura de imagens;
- Criatividade;
- Habilidades motoras;
- Entrosamento da imagem e texto
- Escrita
- Trabalho com recursos linguísticos diferentes.



Figura 7: Trabalho do aluno Bernardo
Fonte: Arquivo pessoal



Figura 8: Trabalho da aluna Sophia
Fonte: Arquivo pessoal

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base nesse artigo acadêmico pode-se constatar que os quadrinhos são uma rica ferramenta pedagógica que oferece variados benefícios no processo ensino-aprendizado. Sua contribuição vai além do letramento e processo de alfabetização.

Mais do que as habilidades de leitura e escrita, o gênero história em quadrinhos trabalha outras áreas do saber, como as artes. Barbosa (2004, p. 131) nesse sentido ressalta que:

Todos os principais conceitos das artes plásticas estão embutidos nas páginas de uma história em quadrinhos. Assim, para o educador, as HQs podem vir a ser uma poderosa ferramenta pedagógica, capaz de explicar e mostrar aos alunos, de forma divertida e prazerosa, a aplicação prática de recursos artísticos sofisticados, tais como perspectiva anatomia, luz e sombra, geometria, cores e composição.

Todos os seus recursos gráficos associados a uma linguagem acessível, seus personagens vivenciando o cotidiano torna a ferramenta atrativa a todas as idades e o aprendizado lúdico e prazeroso.

Os HQs é um instrumento didático respaldado por lei, uma vez que a BNCC coloca os quadrinhos entre os gêneros como apoio às estratégias de leitura no Ensino Fundamental, de maneira a desenvolver habilidades como “ler, de forma autônoma, e compreender – selecionando procedimentos e estratégias de leitura adequados a diferentes objetivos e levando em conta características dos gêneros e suportes” (2020, p. 169).

Foi possível constatar no presente artigo que para um bom uso da ferramenta é necessário que o professor domine a linguagem dos quadrinhos e que haja um planejamento para nortear, a intencionalidade é necessária para o sucesso da atividade.

REFERÊNCIAS

ABRA. **Quadrinhos no Brasil**. Disponível em: <<https://abra.com.br/artigos/quadrinhos-no-brasil/>>. Acesso em: Abril de 2022.

BAKHTIN, Michael. **Os gêneros do discurso. Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

BARBOSA, Alexandre. **Os quadrinhos no ensino de Artes**. In: RAMA, Ângela; VERGUEIRO, Waldomiro (Org.). Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. São Paulo: Contexto, 2004.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular: Educação é a Base**. 2017. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/>>. Acesso em: Abril de 2022.

_____. Ministério da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Língua Portuguesa**. 1997. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro02.pdf>>. Acesso em: Abril de 2022.

CARDOSO, Athos Eichler. **As Aventuras de Nhô-Quim & Caipora: os primeiros quadrinhos brasileiros 1869-1883/ Angelo Agostini**. Brasília/DF: Senado Federal, Conselho Editorial, 2002.

CIRNE, Moacy. **História e Crítica dos Quadrinhos Brasileiros**. Rio de Janeiro, RJ: Ed. Europa & FUNARTE, 1990.

EGUTI, Claricia Akemi. **A representatividade da oralidade nas histórias em quadrinhos**. São Paulo: Faculdades de Filosofia, Letras e Ciências Humanas. USP. Dissertação de Mestrado, 2001.

GOVERNO DO BRASIL. **Histórias em quadrinhos: Trajetória e importância**. Disponível em: <<https://www.gov.br/cnpq/pt-br/assuntos/noticias/pesquisa-do-dia/historias-em-quadrinhos-2013-trajetoria-e-importancia-a-partir-de-pesquisas-cientificas>>. Acesso em: Abril de 2022.

IANNONE, L. R.; IANNONE, R. A. **O mundo das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Moderna, 1994.

MARTINS, Silvane Aparecida de Freitas. **Histórias em Quadrinhos: Um Convite para a iniciação do leitor**. In I SIMPÓSIO CIENTÍFICO-CULTURAL, Anais. Paranaíba: UEMS, 2004.

MENDONÇA, M. R de S. **Um gênero quadro a quadro: a história em quadrinhos**. In: Dionísio, A. P.; Machado, A. R.; Bezerra, M. A. (orgs.). Gêneros textuais e ensino. Rio de Janeiro: Lucerna, 2002.

PAIVA, F. S. **Histórias em quadrinhos na educação**. Salvador: Quadro a Quadro, 2017.

SUPER INTERESSANTE. **O plano realmente infalível de Maurício de Souza**. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/especiais/o-plano-realmente-infalivel-de-mauricio-de-souza/>>. Acesso em: Abril de 2022.

SENSORIAL BR. **A história das histórias em quadrinhos nacionais**. Disponível em: <<https://sensorialbr.com/a-historia-das-historias-em-quadrinhos-nacionais/>>. Acesso em: Abril de 2022

SPLASH PAGES. As muitas histórias de Maurício de Souza. Disponível em: <<https://splashpages.wordpress.com/2019/03/08/as-muitas-historias-de-mauricio-de-souza/>>. Acesso em: Abril de 2022.

TEODÓSIA, Mika. **Histórias em quadrinhos na alfabetização**. Disponível: <http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2006/anaisEvento/docs/CI-009-TC.pdf>. Acesso em: agosto. 2020

UNIVERSO HQ. **Turma do Pererê completa 55 anos**. Disponível em: <<https://universohq.com/noticias/a-turma-do-perere-completa-55-anos/>>. Acesso em: Abril de 2022.

VERGUEIRO, Waldomiro. (Org.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2010.

WIKIPEDIA. **Turma do Pererê**. Disponível em : <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Turma do Perer%C3%AA](http://pt.wikipedia.org/wiki/Turma_do_Perer%C3%AA)>. Acesso em: Abril de 2022.

_____. **Gibi - Revista em Quadrinhos**. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Gibi \(revista em quadrinhos\)#cite note-1](https://pt.wikipedia.org/wiki/Gibi_(revista_em_quadrinhos)#cite_note-1)>. Acesso em: Abril de 2022.