

## A VIDA DE “CHICO REI” EM HISTÓRIA EM QUADRINHOS COMO OBJETO DE ENSINO DAS RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS EM SALA DE AULA

### *THE LIFE OF “CHICO REI” IN A COMIC STORY AS AN OBJECT FOR TEACHING ETHNIC-RACIAL RELATIONS IN THE CLASSROOM*

- **Flavio Roberto Mota** (UNESP Bauru – favio.r.mota@unesp.br)
- **Vitor Machado** (UNESP Bauru – v.machado@unesp.br)

**Eixo temático: Eixo 9 - Educação, Interculturalidade e Movimentos Sociais**

#### **Resumo:**

Este trabalho tem o objetivo de produzir um roteiro de quadrinhos para trabalhar as relações étnico-raciais em sala de aula, com base na história de Chico Rei e o potencial que uma HQ tem em sala de aula como aliado do professor. O trabalho foi realizado com metodologia da pesquisa bibliográfica com o triplo aspecto: artístico, histórico/sociológico e pedagógico, mais as experimentações artísticas para encontrar o caminho melhor para criar uma história que alie o conhecimento científico com ação e aventura.

Apesar do senso comum a ter uma visão de menor valor com relação aos quadrinhos e seus fazedores, entendemos que semelhante fato existe em relação ao livro didático, sendo este o modelo editorial mais bem sucedido do país atraindo a atenção dos maiores grupos editoriais do mundo. A diferença entre essas duas linguagens, está na ligação afetiva que o leitor da primeira tem com seu formato. Isso revela um potencial de sucesso na utilização dos quadrinhos para o aprendizado das crianças.

**Palavras-chave:** História em Quadrinhos. Ensino. Questões Étnico-raciais

#### **Abstract:**

This work aims to produce a comic script to work on ethnic-racial relations in the classroom, based on the story of Chico Rei and the potential that a comic has in the classroom as an ally for the teacher. The work was carried out using bibliographical research methodology with a triple aspect: artistic, historical/sociological and pedagogical, plus artistic experiments to find the best way to create a story that combines scientific knowledge with action and adventure.

Despite the common sense of having a lower value view in relation to comics and their creators, we understand that a similar fact exists in relation to textbooks, which are the most successful editorial model in the country, attracting the attention of the largest publishing groups in the world. The difference between these two languages, it is in the emotional connection that the reader of the first one has with its format. This reveals a potential for success in using comics for children's learning.

**Keywords:** Comics. Teaching. Ethno-racial Issues

### **1. Introdução**

Este trabalho supera os limites de uma graduação, é o resultado de uma vida, de um garoto do ABC paulista, filho de um trabalhador e de uma dona de casa que, vivendo com a avó no interior de São Paulo depois do divórcio dos pais cresceu encantado com os programas infantis, animações, programas sobre arte, ciência e tecnologia e que sempre teve vontade o que esses programas de TV não mostraram. Teve a

oportunidade de aprender desenho com um professor de HQ consagrado que mudou sua vida para sempre, permitindo a ele se aventurar para a capital ser desenhista.

No entanto, sua trajetória foi baseada basicamente por trabalhar a indústria de bebida, que foi o pivô da separação de seus pais, que era alcoólatra, se vitimando devido às complicações do diabetes causada pelo alcoolismo.

À partir disso, esse artista questiona o uso da sua arte e inicia uma busca para realizar um trabalho para ensinar crianças, fazendo os desenhos e histórias que ele não havia visto quando criança. Por anos, pesquisou e estudou para encontrar a melhor forma de realizar esse objetivo até buscar um conhecimento mais sólido sobre educação, o levando à graduação de Pedagogia.

### **1.1. Objetivo**

O objetivo do trabalho é a viabilidade de produção de uma revista de HQ, na perspectiva das relações étnico-raciais para utilizar em sala de aula, trazendo um avanço real no auxílio dos professores na superação do preconceito racial.

### **1.2. Justificativa**

Depois de 20 anos, a Lei 10.639 que obriga escolas a inserirem em seus conteúdos afro-brasileiro nos currículos regulares, pouca coisa mudou, sendo tratado na base de estereótipos em datas específicas sem a formação ideal dos professores. A importância do negro na sociedade brasileira ultrapassa os limites do trabalho físico atingindo todas as áreas do conhecimento. Essas contribuições compõem a identidade nacional, a cultura e a produção intelectual brasileira costumam ser invisibilizadas no currículo escolar.

Nossa proposta vem em direção à contribuição na tarefa de oferecer a alunos e professores uma ferramenta que auxilie a tarefa de inserir as relações étnico-raciais em sala de aula, uma ferramenta popular, planejado e produzido com esse fim.

## **2. Metodologia**

Foi utilizada uma pesquisa de caráter qualitativo (Fonseca, 2002) que produziu um roteiro de Revista de História em Quadrinhos (HQ), para ser utilizada com alunos do 5º ano do ensino fundamental, em qualquer área do conhecimento. Em formato europeu (21x27cm) com 57 páginas, que se divide em três atos como os roteiros clássicos de cinema e apresenta personagens que transmitem toda a variedade étnica e cultural do Brasil, ilustrada em estilo simples, com traço a lápis e colorização digital básica. Ela se passa nos dias atuais, tendo crianças como personagens principais que irão conhecer a História de Chico Rei por meio de seres fantásticos surgidos dentro do ambiente virtual de um computador.

O trabalho que resultou desse roteiro baseou-se na metodologia da pesquisa bibliográfica, sendo orientada pelos aspectos artísticos, histórico/sociológico e pedagógico para cobrir as necessidades que a proposta exigia para que o trabalho fosse bem sucedido.

Ao longo da pesquisa, conforme o roteiro foi feito, também foram realizados ensaios artísticos para determinar questões como gênero, linguagem, estilo, técnica e diagramação, visando permitir uma finalização mais adequada à realidade do autor ao mesmo tempo que cumpre com os objetivos do trabalho.

## **3. A relação entre as HQ e a educação**

Ao levantar a relação existente entre as HQ e a educação, foram encontradas dezenas de arquivos acadêmicos que tratam desse assunto, com pesquisas onde as histórias em quadrinhos são aplicadas às mais diversas áreas, da educação infantil ao ensino médio, algumas vezes até mesmo no ensino superior; para auxílio da aprendizagem da linguagem escrita, língua portuguesa, literatura, física, artes, matemática, geografia, história, filosofia, saúde bucal, saúde pública, educação sexual, educação nutricional, ciências, hábitos posturais, recursos hídricos, até mesmo para a formação de professores.

Porém, a realidade junto ao senso comum continua aquém do potencial desse meio de comunicação como auxiliar do processo ensino-aprendizagem em sala de aula, sendo uma poderosa ferramenta para os professores. Esse potencial se deve a diversos fatos como a combinação dialética entre texto e imagem se complementando, a facilidade de promover o envolvimento afetivo entre leitor e personagem e as situações apresentadas.

### **3.1. Quadrinhos e suas origens**

É preciso definir o que é uma HQ a partir de sua especificidade para ter intimidade com a arte.

Estudiosos do tema afirmam que, desde o começo da humanidade, se desenha de maneira sequencial para registrar uma história, como os registros das artes rupestres já eram realizados em sequência como relata Paiva (2017, p.31).

Essa mesma tentativa é encontrada nas crianças durante a sua fase de pré-alfabetização, conforme aponta Vergueiro (2017), na tentativa de se criar uma linguagem própria que possa ser lida posteriormente.

As pesquisas feitas por Luria (2010) contidas no livro “Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem” conta que durante a sua “pré-história”, antes de se alfabetizar, a criança desenvolve uma série de técnicas primitivas com rabiscos indiferenciados, semelhantes a desenhos que depois se torna uma espécie de escrita pictográfica, capaz de ser lida.

Comparando com as questões históricas, entendemos que o desenho nasce da necessidade de se contar uma história para ser lida posteriormente. A pesquisa realizada por Silva (2012) apresenta a produção de desenhos de várias crianças seguindo a mesma forma de narrativa temporal dos quadrinhos.

Ao longo da história, vários registros funcionam como uma proto-história em quadrinhos, como as gravações e pinturas em templos, como a via-sacra das igrejas e as pinturas em seus interiores, trípticos, etc.

A criação dos quadrinhos foi fruto de uma necessidade natural de ampliar as mensagens originalmente expressas pelas caricaturas e que, por sua vez, evoluiu para as charges, até se desenvolver para o formato das tiras de histórias curtas, ampliadas para os antigos painéis de quadrinhos que ocupavam de meia a uma página de jornal nas publicações do final do século XIX e início do século XX.

Com o desenvolvimento das páginas inteiras de quadrinhos, houve a necessidade dela evoluir para mais de uma página, que originou as revistas de história em quadrinhos.

### **3.2. Elementos de uma hq**

As histórias em quadrinhos são compostas por elementos que podem estar todas presentes ou ter apenas alguns e mesmo assim, ainda ser considerado uma HQ.

Esses elementos são:

Vinheta – o quadrinho propriamente dito, unidade elementar para existir uma HQ; balão – elemento que contém a fala dos personagens, pode variar de tamanho e forma, sugerindo o tom de voz, timbre ou a emoção; apontador – o bico existente nos balões, apontam para o personagem que está falando; sarjeta – espaço de separação entre os quadros horizontalmente e verticalmente. Separa o quadro e auxilia na impressão da cadência na história; recordatório – quadro presente que indica uma narração ou

pensamento, quando este é usado para narrar a história; onomatopéia – textos com tratamento visual e dinâmica física, representa sons e ruídos e a forma como eles são difundidos. Trazem impacto dos sons, dando maior dramaticidade ou humor; metáfora visual – imagens que substituem conceitos incapazes de serem reproduzidos, como notas musicais ou os palavrões; figuras cinéticas – ou figuras de movimento, são elementos que indicam a movimentação na cena; diagramação – maneira como os quadros são dispostos na página da revista, com formatos e posições que imprimem a sequência da história a ser lida; narrativa – maneira como a história irá se desenrolar, indica o ponto de vista de um personagem ou narrador, sendo linear ou não; sequência – é a disposição dos elementos na página, conduzem o leitor no desenrolar da história; enquadramento – corte da cena, passa a sensação de amplitude ou claustrofobia, tensão ou liberdade, dando os limites do que será mostrado; ângulo – dispõe os elementos em uma cena em planos, imprimindo dinâmica e movimento; elipse – a alternância de figuras dentro e fora do quadro, imprimindo dinâmica na sequência da diagramação; e timing – elemento que imprime na sequência a noção de tempo.

Todas essas informações não chegam a impedir o estímulo a imaginação do leitor, uma vez que as sequências, detalhes e resultados são sugeridos, cabe ao mesmo imaginar a sequência como um filme passando em sua mente, estimulando o leitor e despertando o interesse pela leitura.

Segundo Vygotsky, o desenvolvimento de uma criança ocorre quando ela visualiza mentalmente o conteúdo, dando ao elemento absorvido (signo) um significado, sem precisar ver o conteúdo, resultando na “ideação”.

No livro “A Formação Social da Mente”, ele usa um “instrumento” para auxiliar o processo de aprendizagem (que pode uma imagem, objeto ou brinquedo), tendo a mesma eficácia tanto objetos quanto imagens. Num segundo momento foi utilizado um conjunto de figuras para a criança se lembrar de uma palavra, sendo esta com sentido complementar, resultando que as crianças se lembravam duas vezes mais nesse teste. A linguagem das HQ segue a mesma alternância entre imagens e textos completando seus sentidos.

### 3.3. Quadrinhos segundo seus gêneros e subgêneros

Waldomiro Vergueiro realizou um trabalho que classifica os quadrinhos segundo os gêneros e subgêneros enriquecendo o entendimento sobre a HQ. Tendo como ponto de referência a produção dos EUA, temos os quadrinhos como a evolução das charges humorísticas, se chamando *comics* ou *funnies*.

O primeiro gênero identificado por Vergueiro (2003) foram os quadrinhos sobre imigrantes recém-chegados aos EUA e as dificuldades de adaptação. Outras histórias focaram personagens infantis, gerando os *kid strips*, como as histórias que orbitavam o núcleo familiar, as *family strips*. Outro gênero descrito foi o *girl strips*, baseadas em personagens femininos. Também foram criadas histórias em um universo de animais humanizados, dando origem aos *animal strips*. Desse gênero saiu o *funny animals*, representando animais engraçados. Por fim, o gênero da literatura *pulp*, que era um amálgama de histórias de mistério, investigação policial, heróis, monstros, guerra, etc. passou a ser adaptada para as Hqs com sucesso. Esse gênero trouxe a estética dos personagens realistas como conhecemos e permitiu a criação de subgêneros como o *western*, espada e bruxaria, ficção científica e posteriormente os quadrinhos de super-heróis. Assim, o gênero *pulp* é considerado a mãe das HQ com desenho realista, uma vez que os gêneros anteriores empregavam estilos cômicos.

### 3.4. Quadrinhos segundo a sua forma de produção

Podemos também classificar os quadrinhos de acordo com a forma como eles são produzidos. Podemos dividir os quadrinhos em dois modelos básicos de produção: em escala industrial e em escala artesanal.

Na escala industrial os quadrinhos costumam ser propriedade de empresas de comunicação que divide as etapas do processo em profissionais especializados como uma linha de montagem: roteirista, desenhista, arte finalista, colorista e letrista, viabilizando a produção regular de revistas seriadas que podem ser compiladas e reeditadas. Não costuma ter artistas que trabalham como donos dos personagens, apenas contratados por um período determinado maior ou menor conforme a conveniência tanto da editora quanto dos artistas.

Na produção em escala artesanal, tanto as histórias quanto os personagens e universos costumam ser propriedades dos artistas que o produzem, sendo o artista encarregado de realizar o processo de confecção da história, embora comumente há um desenhista e um roteirista trabalhando em dupla. São publicados em revistas com episódios de histórias de artistas diferentes, que podem ser reeditadas separadamente em um volume contendo a história inteira.

Na lógica de quadrinhos em escala industrial existem as *Graphic Novels*, que segue a lógica de produção semelhante dos quadrinhos artesanais com personagens e universos de sua propriedade. No entanto, o modelo artesanal consagrou o formato dos álbuns de *Graphic Novel*, enquanto que o modelo de produção industrial consagrou as revistas de publicação periódica de quadrinhos.

### **3.5. Caminho a ser adotado**

Como a realidade financeira impede criar uma equipe, o modo viável é o artesanal. Sem parceria ou financiamento para impressão, a opção fica por conta de disponibilizar na internet a revista no formato PDF para ser baixado gratuitamente pelos alunos e professores.

Decidimos também adotar o gênero das *kid strips*, criando uma turma de alunos de uma escola em com central que tem problemas de aprendizado e disciplina, inserido em uma turma heterogênea composta por crianças das mais variadas realidades, sofrendo bullying e discriminação e com dificuldades de relacionamento. Conhecerão alguns seres fantásticos dentro do ambiente virtual que serão seus tutores e levarão o conhecimento para ajudar a resolver seus conflitos e dificuldades. Nessa relação, as crianças conhecerão a história de Chico Rei, um rei na África, que foi trazido para o Brasil como escravo nas minas de Vila Rica durante o ciclo do ouro, que comprou sua alforria e alforriou cerca de 400 pessoas escravizadas ao longo da sua vida.

## **4. Questões étnico raciais na escola**

A escola não é um espaço amigável para a criança humilde, ainda mais a afro-descendente, sendo um lugar de estranhamento dessa população sem representação e acolhimento. Os alunos pretos das escolas ficam menos tempo em sala de aula, estudam menos anos, têm mais dificuldades de aprendizado, suas notas médias são mais baixas conforme o estudo de Osorio; Soares (2005), e todo esse resultado inferior ao obtido por alunos não pretos tem como origem as diferença socioeconômica.

O personagem criado para trabalhar as questões étnico-raciais é um menino negro que complementa o personagem principal. Porém, é preciso conhecer os conceitos fundamentais, os motivos do racismo na sociedade e na sala de aula e as maneiras que temos de combate individual, coletiva e estrutural, para reparar uma dívida histórica.

### **4.1. Racismo e currículo: uma reflexão importante**

Nossas heranças coloniais são muito fortes e presentes. Somos o país que mais recebeu pessoas escravizadas e que teve o período de escravidão mais longo. Nossa sociedade se acostumou com a mão de obra gratuita, criando uma relação vertical preconceituosa e opressora entre patrões e empregados. O negro no Brasil não pertence ao sistema econômico e social estabelecido, pois foi colocado na sua margem, tendo sua história, espaço, participação na sociedade, religiosidade e cultura descartados.

Basta olhar a sociedade criticamente que as discrepâncias aparecem, porque os mais necessitados no Brasil costuma ser de descendência africana, sendo também os mais vulneráveis financeiramente, profissionalmente e socialmente. Não reconhecer o valor da história, cultura, filosofia, seus saberes e origem revela que a população de origem africana no Brasil não foi incluída para estabelecer as nossas bases futuras. A escola também não foi pensada para os negros, por isso os conteúdos dos currículos não foram pensados em incluir o seu saber, história e cultura.

#### **4.3. A Lei 10639/03 como contribuição a uma educação antirracista**

Em 2003 foi instituído a Lei 10.639/03 (Brasil, 2003) que obriga o ensino das relações étnico-raciais e história afro-brasileira nas escolas.

No entanto, a lei por si só não tem o poder de mudar toda a estrutura arraigada de uma sociedade, e num país com profundas desigualdades entranhadas na forma como a sociedade foi composta e desenvolvida. Os conteúdos referentes à história, cultura, religiosidade, lutas dos povos trazidos da África para o Brasil ainda se concentram na data do Dia da Consciência Negra, não fazendo parte com currículo regular das matérias e não sendo abordados em outras ocasiões.

Para cumprir com os conteúdos programáticos exigidos pela legislação é que propomos neste trabalho uma revista de história em quadrinhos para facilitar esta tarefa.

### **5. A história de Chico Rei em HQ**

Não existe uma quantidade farta de material histórico sobre Chico Rei, apenas versões de lendas, contos e adaptações, até mesmo para os quadrinhos (embora sem o objetivo de ser utilizada em sala de aula para tratar das relações étnico-raciais), todas elas mais ou menos romanceadas e adaptadas para atender determinados fins e interesses, apontando como histórias negras sofrem o processo de apagamento.

Além da exigência em ser uma história que permita o debate das questões com aprofundamento, outra preocupação é a de se evitar que a história de Chico Rei possa ser transformada num exemplo de superação para vender uma ideia de que o esforço basta (meritocracia), como se houvessem condições de igualdade para todos na sociedade.

A nossa matéria-prima para atingir a esses objetivos foi o livro organizado por Silva(2007), que oferece subsídios suficiente para se montar uma versão da história que permita antes de mais nada, atender às necessidades de se trabalhar ao máximo as questões étnico-raciais.

#### **5.1. Uma proposta de material didático como contribuição no combate ao racismo na escola**

Desenvolver um material didático para auxiliar o professor em sala de aula que ao mesmo tempo possa ser considerado uma forma de comunicação popular para crianças é um enorme desafio. É preciso pensar nessa revista ultrapassando os limites para além das convenções mercadológicas de uma história em quadrinhos.

O livro didático reina absoluto em sala de aula como aliado do professor, por uma série de questões históricas que o fez assumir esse posto, o que faz com que sua dependência seja ainda maior, uma vez que os professores encontram uma realidade de tantas dificuldades para exercer o seu trabalho de maneira eficaz, principalmente na rede pública, como a lotação das classes e a sobrecarga atrapalhando o planejamento de aulas que aumentam a dependência do professor com o material didático, quem nem sempre atende suas necessidades.

Tendo esse quadro por ponto de partida e ciente que para a parcela da população mais abastada existe uma oferta de material didático muito maior, reforçamos o objetivo em se oferecer a nossa história em quadrinhos para os alunos da rede pública de ensino, como material complementar ao livro didático tradicional de maneira a atender aonde o livro didático tradicional costuma ser falho.

### **5.2. Escolhendo os caminhos para construção do material didático**

Os detalhes estéticos haviam sido testados anteriormente, permitindo a eliminação das opções que gerassem um resultado indesejado por falta de tempo, mantendo o compromisso com a qualidade e a educação, mesmo se o resultado não fosse o melhor em termos comerciais.

A história principal irá se passar no território em que os personagens infantis atuam. Por outro lado, para ter um caráter fantástico nas aventuras, a ideia foi criar personagens não humanos para desempenhar um papel de mentores das crianças, fazendo as histórias mudarem o rumo.

As histórias infantis costumam ter essa característica com envolvimento do público. O formato de desenvolvimento da história escolhida foi semelhante ao que acontece nas obras de Monteiro Lobato, no entanto, a origem dos personagens fantásticos precisariam estar mais consoante a realidade atual ligada a tecnologia digital, sendo esses personagens uma espécie de ícones virtuais criados digitalmente, enquanto os personagens humanos são crianças das mais variadas realidades possíveis, para que dessa mistura de realidades fossem gerados os conflitos que serão trabalhados na temática das histórias.

Enquanto a ideia da aparência para os personagens fantásticos era transmitir uma certa homogeneidade, nos personagens humanos, a escolha foi oposta: fazer com que todos tivessem aspectos e características bastante distintas entre si, para evidenciar a diferença de realidade, histórico de vida e grau de desenvolvimento entre eles.

## **6. Conclusão**

Vivemos num país que quase não se lê, mas que paradoxalmente abriga filiais das maiores editoras que obtêm lucros milionários no Brasil graças ao PNLD que não tem nenhuma norma de reserva de mercado para proteger profissionais brasileiros, nem toma medidas visando assegurar os direitos autorais para os artistas que atuam nessas editoras, fazendo com que a maioria da verba destinada para compra estatal de livros vá parar diretamente na conta das suas matrizes. Por outro lado, o mercado editorial não considera os livros didáticos como literatura, mesmo sendo uma gigantesca fonte de renda.

Nossa lembrança de infância remete a memória afetiva dos livros didáticos, principalmente os dos primeiros anos, sendo eles uma espécie de brinquedo, da mesma forma como as revistas de HQ são consideradas, mas que, com o evoluir das séries, deixa de exercer essa relação para se transformar em mero acessório. A transitoriedade do livro didático, portanto, está intimamente ligada a essa falta de conexão afetiva com o aluno/leitor.

Da mesma maneira que é possível haver uma conexão baseada na afetividade entre aluno e professor, também é possível que essa afetividade seja estabelecida entre aluno e material didático. Esse potencial se vê ampliado com as histórias em quadrinhos, seus personagens, situações e aventuras, evidenciando de que as HQ têm um potencial pedagógico gigantesco.

Existe um abismo entre a possibilidade de se usar quadrinhos para ensinar matérias escolares e ter quadrinhos com matérias escolares, pensado e produzido para ser material didático. Esta pesquisa revela, entretanto, que produzir uma revista de quadrinhos planejada para se tornar material didático exige uma série de saberes e habilidades que o quadrinista provavelmente nunca pensou em adquirir. Dos meios de comunicação de massa existentes atualmente, é um dos que tem o custo de produção mais baixo, e ainda pode aproveitar a estrutura logística governamental para distribuição desse material.

## **Referências**

ALCÂNTARA, Claudia Sales de. “Ler ou Não Ler, Eis a Questão”: **O Uso Das Histórias em Quadrinhos na Educação Brasileira**. ANPUH – Simpósio Nacional de História, Fortaleza, 2009.

BRASIL, Congresso Nacional, 2003, **Lei Federal no 10.639/03, inclui no currículo da educação básica o ensino de História e cultura afro-brasileira**. Brasília, disponível em [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/2003/l10.639.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/l10.639.htm). Acesso em: 10 out. 2023.

CAMPOS, Claudio César de Oliveira. **Quadrinhos e o incentivo à leitura**. Orientador: Kelley Cristine Gonçalves Dias Gasque. 2013. 143 p. Monografia (Bacharel em Biblioteconomia) - Faculdade de Ciência da Informação da Universidade de Brasília, Brasília, 2013

COLLACITE, Maria Laura Musegante. **Educacao e Emancipacao: Direitos Humanos, Filosofia e História**. Orientador: Eli Vagner Francisco Rodrigues. 2020. 95 p. Dissertação (Mestrado em Filosofia e História) - Universidade Estadual Julio de Mesquita Filho, Faculdade de Ciências, Campus de Bauru, Bauru, 2020. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/192777>. Acesso em: 18 abr. 2023.

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002. Apostila. Jouve, V. A leitura. Traduzido por Brigitte Hervor. São Paulo: Editora UNESP, 2002.

LURIA, Alexander Romanovich. **O Desenvolvimento da Escrita na Criança**. In: VYGOTSKY, Lev Semionovitch; LURIA, Alexander Romanovich; LEONTIEV, Alexis Nikolaevich. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. 11. ed. São Paulo: Icone, 2010. cap. 8, p. 143-189. ISBN 978-85-274-0046-6.

OSORIO, Rafael Guerreiro; SOARES, Sergei. **A Geração 80: Um Documentário Estatístico Sobre a Produção das Diferenças Educacionais entre Negros e Brancos**. In: SOARES, Sergei; BELTRÃO, Kaizo Iwakami; PAIVA, Fábio da Silva. **Histórias em Quadrinhos na Educação**. [S. l.]: Quadro a Quadro, 2017. 123 p. ISBN 978-85-917845-6-1.

VERGUEIRO, W. **Uso das HQ no ensino** In: RAMA, Angela.; VERGUEIRO, W. (Org.). Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. São Paulo: Contexto, 2010.

VERGUEIRO, Waldomiro. **As Histórias Em Quadrinhos e Seus Gêneros I: As Origens Na Esfera Do Humor e Da Comicidade**. INFOhome: Não Está no Gibi, São Paulo, 2003. Disponível em: [https://www.ofaj.com.br/colunas\\_conteudo.php?cod=142](https://www.ofaj.com.br/colunas_conteudo.php?cod=142). Acesso em: 10 maio 2023.

VERGUEIRO, Waldomiro. **As Histórias Em Quadrinhos e Seus Gêneros II: Os Quadrinhos Protagonizados Por Crianças**. INFOhome: Não Está no Gibi, São Paulo, 2003. Disponível em: [https://www.ofaj.com.br/colunas\\_conteudo.php?cod=143](https://www.ofaj.com.br/colunas_conteudo.php?cod=143). Acesso em: 10 maio 2023.

VERGUEIRO, Waldomiro. **As Histórias Em Quadrinhos e Seus Gêneros III: Os Quadrinhos De Animais Falantes**. INFOhome: Não Está no Gibi, São Paulo, 2003. Disponível em: [https://www.ofaj.com.br/colunas\\_conteudo.php?cod=144](https://www.ofaj.com.br/colunas_conteudo.php?cod=144). Acesso em: 10 maio 2023.

VERGUEIRO, Waldomiro. **As Histórias Em Quadrinhos e Seus Gêneros IV: Os Quadrinhos em Ambiente Familiar**. INFOhome: Não Está no Gibi, São Paulo, 2003. Disponível em: [https://www.ofaj.com.br/colunas\\_conteudo.php?cod=145](https://www.ofaj.com.br/colunas_conteudo.php?cod=145). Acesso em: 10 maio 2023.

VERGUEIRO, Waldomiro. **As Histórias Em Quadrinhos e Seus Gêneros V: Os Quadrinhos Protagonizados Por Mulheres**. INFOhome: Não Está no Gibi, São Paulo, 2003. Disponível em: [https://www.ofaj.com.br/colunas\\_conteudo.php?cod=146](https://www.ofaj.com.br/colunas_conteudo.php?cod=146). Acesso em: 10 maio 2023.

VERGUEIRO, Waldomiro. **As Histórias Em Quadrinhos e Seus Gêneros VI: Os Quadrinhos De Aventura**. INFOhome: Não Está no Gibi, São Paulo, 2004. Disponível em: [https://www.ofaj.com.br/colunas\\_conteudo.php?cod=147](https://www.ofaj.com.br/colunas_conteudo.php?cod=147). Acesso em: 10 maio 2023.

VYGOTSKY, Lev. **A Formação Social da Mente**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

VYGOTSKY, Lev. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Ridendo Castigat Moraes, 2001. 159 p. E-book (159p.).

VYGOTSKY, L. S. **Psicologia pedagógica**. Porto Alegre: Artmed, 2003.