

# A VALORIZAÇÃO DE QUADRINHOS NO CONTEXTO ESCOLAR



## JEFERSON ARAUJO DE AZEVEDO

Graduação em Letras – Língua Portuguesa e Língua Inglesa pela Universidade Paulista – UNIP (2016); Especialista em Língua Portuguesa e Literatura no Contexto Escolar pela Universidade Paulista – UNIP (2022); Professor de Ensino Fundamental – Anos Finais e Ensino Médio na EMEFM Antônio Alves Veríssimo; Professor de Língua Portuguesa – Anos Finais no Colégio Anna Tavares.

## RESUMO

Neste artigo será examinado a valorização do gênero textual história em quadrinhos, bem como a sua importância para a iniciação de jovens leitores. Além disso, a possibilidade de integrar disciplinas: um recurso fundamental para professores que buscam projetos interdisciplinares. Como exemplo, será apresentado o quadrinho Turma da Mônica Jovem – Mauricio de Sousa para análise e exemplificação, tendo como foco a área do conhecimento de Linguagens, Códigos e suas Tecnologias – Ensino Fundamental (Anos Finais – que compreende as disciplinas de Língua Portuguesa, Língua Estrangeira Moderna (LEM), Educação Física e Arte. Este artigo resulta do desejo de apresentar a valorização dos quadrinhos no contexto escolar e a interdisciplinaridade em motes temáticos.

**PALAVRAS-CHAVE:** Histórias em quadrinhos; Valorização de quadrinhos; Interdisciplinaridade.

## INTRODUÇÃO

Quando se estuda literatura é possível entender como a arte marca a história de um povo. Da mesma forma que a expressão cultural é transcrita na pintura e na escultura, a literatura também tem o poder de revelar a sociedade passada.

Esse feito só foi possível porque grandes autores deixaram registrados em suas obras fatos da vida cotidiana e seus sentimentos perante um mundo cheio de incertezas, que desde outrora desestabiliza a humanidade. As obras trazem inúmeros temas, no entanto, não se pretende extraí-los por completo, mesmo porque são temas tão complexos que não compete neste estudo. Pretende-se, portanto, revelar o desconcerto do mundo na poesia camoniana, especificamente no poema Doce sonho, suave e soberano.

## A VALORIZAÇÃO DE QUADRINHOS NO CONTEXTO ESCOLAR

Segundo Marcuschi (2000, p.19), “os gêneros textuais são fenômenos históricos, profundamente vinculados à vida cultural e social”. Isso mostra que os gêneros estão inseridos no cotidiano. Portanto, à proporção que o ser humano modifica seu meio, conseqüentemente, transforma os gêneros textuais. Por conseguinte, os gêneros emergem, de acordo com a necessidade, ao passo que se fundem aos meios que os ampliam.

Nesse contexto, entende-se que histórias em quadrinhos, quadrinhos ou simplesmente HQ é um hipergênero textual, pois dentro desta esfera pode-se encontrar ramificações tais como: tiras, tirinhas, mangá, entre outros.

De forma geral, depois de tanto tempo desprestigiados, tratado como um subgênero, pode-se dizer que conseguiram uma revalorização nunca imaginada.

É justamente por causa dessa ascensão que as HQs têm ganhado um espaço considerável no âmbito educacional, pois tem-se permitido muito mais a leitura de textos multimodais e interdisciplinares na escola.

Ramos (2016, p.13) explica que:

Houve um tempo no Brasil em que levar histórias em quadrinhos para a sala de aula era algo considerado inaceitável. O autor destaca que atualmente, vê-se outra relação entre quadrinhos e Educação, e há, inclusive, estímulo governamental para que sejam usados no ensino.

Japiassu (1976) destaca que a prática educativa deve ser conduzida pela interação e pela harmonia na troca que as disciplinas podem ou devem receber umas das outras. Publicações governamentais, como os PCN e as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica, norteiam a pesquisa para que seja enquadrada nos aspectos legais.

Morin (2005), sustenta e fundamenta a interdisciplinaridade destacando o quão é importante e complexo fazer o elo dos conhecimentos em um mundo guiado pela globalização. E é sabido que neste aspecto, apresentado por Morin, as histórias em quadrinhos são completas.

Ensinar por meio de quadrinhos possibilita a abordagem de uma variedade de temas e textos verbais e imagéticos, as HQs se mostram bastante rico. Guyot destaca que os quadrinhos são um “método milagroso”. Mas não é bem assim, os quadrinhos têm importância como qualquer outro gênero textual. A leitura de HQs não pode ser a única forma com a qual uma criança ou estudante deve ter contato literário. Sobretudo, a leitura de quadrinhos pode despertar o prazer pela leitura. No contexto escolar ou familiar, deve-se aproveitar boas histórias para enriquecer a linguagem e introduzir os estudantes no mundo da leitura.

Por conseguinte, é relevante explicar sobre interdisciplinaridade. No âmbito epistemológico, a interdisciplinaridade, segundo Gadotti (2004), apresenta um aspecto teórico-metodológico ou gnosiológico. Surge na segunda metade do século XX, pela necessidade de unir conhecimentos nos campos das ciências humanas e da educação. Contrapõe-se aos ideais positivistas, que visavam ter uma epistemologia cujas raízes estão o empirismo, o naturalismo e o mecanicismo cientí-

fico do início da modernidade. Mesmo depois de diversas discussões conceituais, a concepção de interdisciplinaridade sempre se renova devido a uma pluralidade de interpretações teóricas e distintas leituras culturais (LENOIR, 2001). Nesse ambiente de leituras e interpretações abrangentes, no campo educacional do Brasil, a interdisciplinaridade tem sido associada às noções muito diversificadas, no entanto, para este estudo a concepção que melhor o define é a de integração entre disciplinas e atitude de espírito (JAPIASSU, 1976), projeto em parceria (FAZENDA, 1991, 2003) e princípio curricular (MEC, 1998). Para Gadotti (1993) o objetivo fundamental da interdisciplinaridade é experimentar a vivência de uma realidade global que se inscreve nas experiências cotidianas do aluno, do professor e do povo que, na escola conservadora, é compartimentada e fragmentada. Ao Brasil, Gadotti ressalta que o conceito de interdisciplinaridade chegou, inicialmente, através do estudo da obra de Georges Gusdorf e, posteriormente, de Piaget. O primeiro autor influenciou o pensamento de Hilton Japiassu no campo da epistemologia e Ivani Fazenda no campo da educação. Para Goldman (1979), um olhar interdisciplinar sobre a realidade permite que se entenda melhor a relação entre seu todo e as partes que a constituem. Para ele, apenas o modo integrado de pensar, fundado na historicidade, poderia favorecer maior diálogo entre as ciências. No campo pedagógico ou no campo das ciências humanas e sociais, a interdisciplinaridade aparece com maior intensidade. Foi objeto de estudo primeiramente na filosofia, posteriormente nas ciências sociais e mais recentemente na epistemologia pedagógica. Obras como o de Kapp (1961), Piaget (1973), Vygotsky (1986), Durand (1991), Snow (1959) e Gusdorf (1967) são alguns exemplos desse movimento confirmado por Goldman (1979).

Thiesen (2008, p. 03) revela que:

O projeto de interdisciplinaridade nas ciências passou de uma fase filosófica (humanista), de definição e explicitação terminológica, na década de 1970, para uma segunda fase (mais científica), de discussão do seu lugar nas ciências humanas e na educação a partir da década de 1980.

Aos poucos as áreas do conhecimento foram divididas sob a influência dos grandes pensadores modernos, como Galileu, Descartes, Darwin, entre outros, para que fossem pormenorizadas. Ou seja, houve a necessidade de fracionar as áreas do conhecimento a fim de especificá-las. Na contemporaneidade, a interdisciplinaridade surge com a promessa de conferenciar e de integrar os conhecimentos e as ciências, objetivando cessar o desmembramento do saber.

Segundo Fazenda (2002, p. 180):

A interdisciplinaridade é uma nova atitude diante da questão do conhecimento, de abertura à compreensão de aspectos ocultos do ato de aprender e dos aparentemente expressos, colocando-os em questão. [...] A interdisciplinaridade pauta-se numa ação em movimento. Pode-se perceber esse movimento em sua natureza ambígua, tendo como pressuposto a metamorfose, a incerteza.

O conhecimento científico do mundo deveria ser feito na sua completude, mas sendo tão abrangente, foi fracionado. Sendo assim, os currículos básicos foram divididos em quantidades específicas de disciplinas fundamentais à organização do saber escolar. Dessa forma acreditou-se que a compreensão do conhecimento seria facilitada. Em contrapartida, dificultou o entendimento de conteúdos mais complexos. Morin (2015, p. 65), um dos teóricos desse movimento, considera que "o desafio da complexidade reside no duplo desafio da religação e da incerteza. É preciso religar o que era considerado como separado. Ao mesmo tempo é preciso aprender a fazer com

que as certezas interajam com as incertezas". Nogueira (2001) destaca que a interdisciplinaridade é, portanto, entendida aqui como abordagem teórico-metodológica em que a ênfase incide sobre o trabalho de integração das diferentes áreas do conhecimento, um real trabalho de cooperação e troca, aberto ao diálogo e ao planejamento.

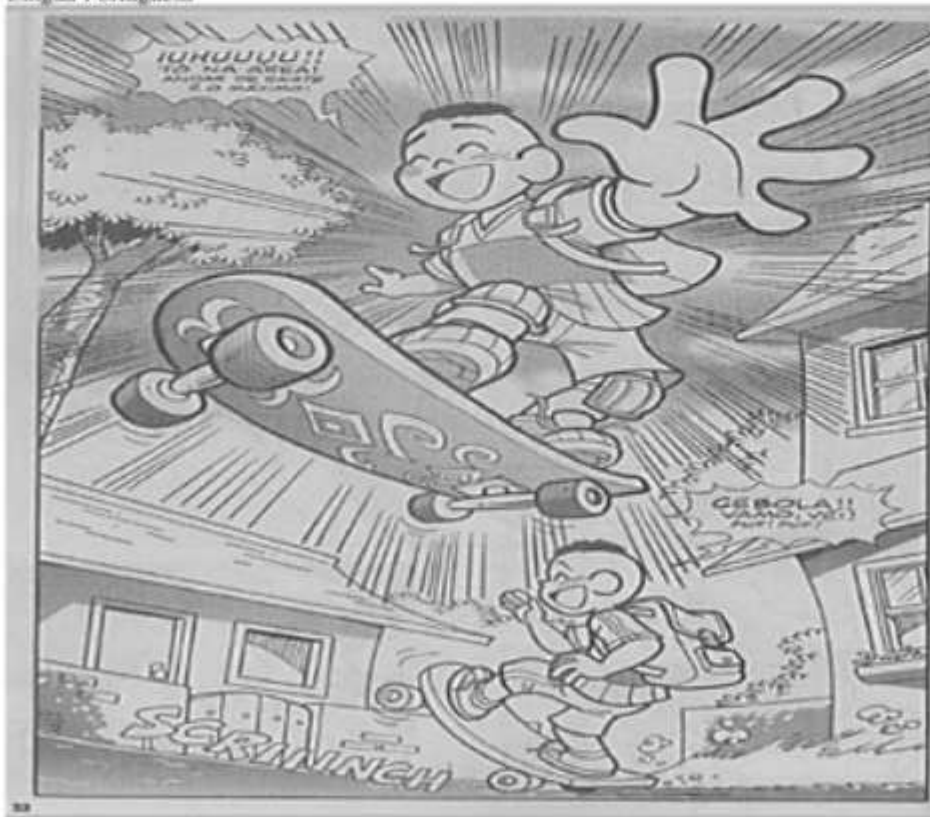
Para os professores que desejam trabalhar com histórias em quadrinhos em sala de aula, principalmente com alunos do Ensino Fundamental – Anos Finais, as histórias da Turma da Mônica Jovem (TMJ), no estilo mangá, apresenta-se como uma obra interdisciplinar, ou seja, características das áreas do conhecimento são apresentadas em diversas edições. Observemos a seguir como o quadrinho TMJ aborda as disciplinas escolares da área do conhecimento de Linguagens, Códigos e suas Tecnologias. No Ensino Fundamental (Anos Finais) essa área do conhecimento é formada pelas seguintes disciplinas: Língua Portuguesa, Língua Estrangeira Moderna (LEM), Educação Física e Arte.

Segundo Vygotsky (1987, p. 48):

(...) assim como a interação social é impossível sem o signo, é também impossível sem o significado (...). A interação social pressupõe a generalização e o desenvolvimento do significado verbal; a generalização torna-se possível somente com o desenvolvimento da interação social.

A comunicação depende de outrem dentro de um meio social, deste modo não é possível pensar em linguagem sem que haja interação. A língua é uma característica social humana que entrelaça as relações dos integrantes de um grupo que dividem o mesmo código linguístico.

Língua Portuguesa



Fonte: Turma da Mônica Jovem - Ed.01, 2008.

As expressões "tô na área" e "vamo, vei" são características da linguagem convencionalizada pelos jovens da atualidade. Permeia uma discussão sobre o uso da língua padrão e sobre o mau uso da língua portuguesa, assim dicotomizada por muitos profissionais tradicionais. No entanto, a

linguagem apresentada pelo quadrinho reflete a contemporaneidade. Não basta dizer se está certa ou errada, mas se está adequada ou inadequada. O discente precisa aprender a transitar dentro da sua própria língua. É função de a escola ensinar a língua padrão, entretanto, é preciso estudar as variações da linguagem e adequá-las aos gêneros. Objetiva-se para a disciplina de Língua Portuguesa, no processo de ensino-aprendizagem dos diferentes ciclos do ensino fundamental e médio, que o aluno amplie o domínio ativo do discurso nas diversas situações comunicativas, que seja inserindo no mundo da escrita, amplie, aperfeiçoe e prossiga os estudos de forma que participe com êxito do exercício da cidadania.

Em concordância com o Currículo do Estado de São Paulo (2010, p. 25):

Utilizar-se da linguagem é saber colocar-se como agente do processo de produção / recepção. É também entender os princípios das tecnologias da comunicação e da informação, associando-os aos conhecimentos científicos e às outras linguagens que lhes dão suporte. O ser humano é um ser de linguagens, as quais são tantos meios de produção da cultura humana quanto sua parte fundante.

É no ambiente escolar que o discente tem a possibilidade de direcionar os seus esforços para o uso da linguagem como meio de interação social, nos mais diferentes contextos, nos âmbitos públicos e privados. Portanto, quando se pensar em educação, no panorama transdisciplinar, nos moldes interculturais e transculturais deve-se levar em conta todas as esferas do ser humano. Bechara (1985, p. 8) ressalta que “a linguagem não é apenas uma ‘matéria’ escolar entre outras, mas um dos fatores decisivos ao desenvolvimento integral do indivíduo e, seguramente, do cidadão”.

A seguir, mais um aspecto interdisciplinar, o estudo da Língua Inglesa que pertence aos conhecimentos de Língua Estrangeira Moderna.



Fonte: Turma da Mônica Jovens - Ed.01, 2008.

É importante destacar que o objetivo do ensino e da aprendizagem das línguas estrangeiras deve ser amparado através do contexto histórico. Além disso articular-se ao momento cultural em que se vive.

Conforme os PCN (2000, p. 25), em relação à disciplina de língua estrangeira, “adquirem, agora, a configuração de disciplina tão importante como qualquer outra do currículo, do ponto de vista da formação do indivíduo”.

O presente cenário mundial requer formas de ensino diferenciadas, principalmente àquelas que exigem métodos interdisciplinares. A sociedade do século XXI está sendo guiada pela tecnologia, uma forma de promover o encontro das culturas no novo cenário mundial. Desta forma é fundamental que exista um programa de ensino de línguas interativo e transformador, que possa desenvolver conscientemente um ensino que tende a minimizar resultados indesejados.

A partir dessa explanação é possível identificar as inferências contidas na obra TMJ. No primeiro quadro o leitor se depara com a expressão “Help! I need somebody help!” a princípio, se ele não tiver conhecimento da língua inglesa não vai compreender a mensagem que a personagem Mônica está recebendo. Entretanto, a expressão vem acompanhada de um asterisco, pois na parte inferior do quadrinho consta uma legenda informando o significado da palavra. Mas a tradução, “socorro”, não aparece isolada ela vem contextualizada através da música Help da famosa banda de rock britânica The Beatles. Este é um recurso de intertextualidade e interdisciplinaridade, porque convida o leitor, de forma indireta, a conhecer a famosa música Help, ao passo que a língua inglesa é incorporada no contexto social, vivido pela personagem e transposto ao leitor.

Seguindo ainda pela área de Linguagens, Códigos e suas Tecnologias, dentro desse campo do conhecimento encontra-se a disciplina de Artes. É imprescindível destacar três aspectos que a caracteriza: a arte é o produto de um ato criativo expressa no ideário social, econômico ou cultural. A Arte está unida ao domínio artístico e a universalidade. A arte é intrínseca ao ser humano. Por mais distante e primitiva que seja uma sociedade, ela expressa gostos característicos e convencionados de cada povo, sem perder a essência estética ligada à beleza, fato que prova a universalização da Arte. A composição dos sentidos se dá por meio da leitura das formas, sons, da maneira como as pessoas se relacionam e transitam no espaço e de tudo que se sucede a sua volta.

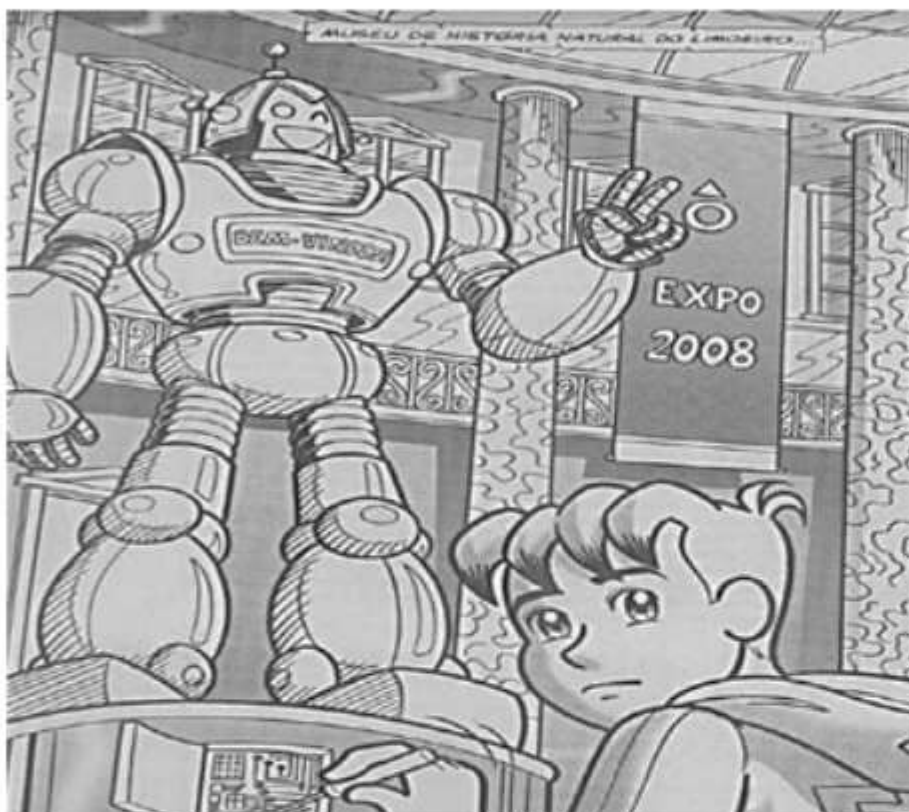
Sobre os conteúdos, com base nos Parâmetros Curriculares Nacionais para a disciplina de Artes (1998, p. 52) é importante destacar que:

Não devem se tornar conteúdos de controle ideológico ou comportamental na escola. Ao contrário, são conteúdos e temas ligados à postura do aluno em relação a questões sociais, relações intersubjetivas na aprendizagem, primordialmente ligados aos sentimentos humanos que, articulados aos conceitos e demais conteúdo da área de Arte, humanizam as ações de aprender.

Quando se estuda Arte é possível entender a história de um povo. Da mesma forma que a expressão cultural é transcrita na literatura, que não deixa de ser uma forma de arte, nas artes plásticas, por exemplo, a pintura e a escultura, também têm o poder de revelar a sociedade passada, os acontecimentos do presente e os anseios e incertezas do futuro. Esse feito só foi possível porque grandes artistas deixaram registrados em suas obras fatos da vida cotidiana e seus sentimentos perante um mundo cheio de dúvidas, que desde outrora desestabiliza a humanidade. As obras tra-

zem inúmeros temas, no entanto, para este estudo, como explicação de arte, a própria construção do Mangá é uma forma de representação das artes plásticas.

Quando se fala em arte, o próprio gênero textual mangá carrega consigo características elementares da arte em geral para a sua composição. Na obra TMJ, a arte encontra-se misturada. A começar pelos traços nipônicos, cores, formatos, disposição dos quadros, posicionamento dos balões, frases de efeito etc. Todos os elementos são estilizados e artisticamente fazem inferências às artes.



Fonte: Turma da Mônica Jovem - Ed.01, 2008.

A disciplina que completa essa grande área do conhecimento é a Educação Física.

A Educação Física abrange um amplo campo de atuação. A fundamental função da disciplina é o dinamismo humano, mais especificamente, cuida do engajamento contido na relação humana com as demais áreas da educação, ou seja, a ligação entre a evolução física com a mental, social e o emocional uma vez que elas vão sendo ampliadas. Ela usa a prática física como meio para educar. Através dessa perspectiva eficaz, tem buscado soluções às questões emocionais, interpessoais, intergrupais, desenvolvimento mental e outros efeitos ligados ao âmbito intelectual, social, emocional e estético.

Quanto ao objetivo da disciplina, em conformidade com os Parâmetros Curriculares Nacionais de Linguagens, Códigos e suas Tecnologias (2000, p. 33):

Não se tem a intenção de indicar um único caminho a ser seguido pelos profissionais, mas propor, de maneira objetiva, formas de atuação que proporcionarão o desenvolvimento da totalidade dos alunos e não só o dos mais habilidosos.

Na obra TMJ preceitos oriundos da referida disciplina são introduzidos de forma implícita e contextualizada. Na quarta edição, Mauricio de Sousa inseriu na história do mangá uma aventura

em que as personagens deveriam participar de uma competição. Para que elas tivessem êxito na empreitada, teriam que ter disciplina, treinamento, trabalhar em grupo e foco durante a prática.

Segundo os PCN de Linguagens, Códigos e suas Tecnologias (2000, p. 40):

A importância do trabalho em grupo está em valorizar a interação aluno-aluno e professor-aluno como fonte de desenvolvimento social, pessoal e intelectual. Situações de grupo exigem dos alunos a consideração das diferenças individuais, respeito a si e aos outros. Trazer contribuições para o cumprimento das regras estabelecidas são atitudes que propiciam a realização de tarefas conjuntas.

Através das informações supracitada, entende-se que a obra de Mauricio de Sousa abrange a disciplina de Educação Física, não pela prática literal, mas pelo exemplo apresentado e justificado no próprio PCN ao destacar as competências e habilidades a serem desenvolvidas em Educação Física (2000, p. 42):

Compreender o funcionamento do organismo humano, de forma a reconhecer e modificar as atividades corporais, valorizando-as como recurso para melhoria de suas aptidões físicas. Desenvolver as noções conceituais de esforço, intensidade e frequência, aplicando-as em suas práticas corporais. Refletir sobre as informações específicas da cultura corporal, sendo capaz de discerni-las e reinterpretá-las em bases científicas, adotando uma postura autônoma na seleção de atividades e procedimentos para a manutenção ou aquisição da saúde. Assumir uma postura ativa, na prática das atividades físicas, e consciente da importância delas na vida do cidadão.

A última abordagem ligada essa grande área do conhecimento, Linguagens, Códigos e suas Tecnologias, trata-se da Informática.

A informática é uma tecnologia que foi desenvolvida para realizar contas rápidas e precisas sobre grande volume. Revelou-se com o propósito de auxiliar as indústrias e estabelecimentos comerciais.

Apesar de ter surgido para a finalidade acima citada, atualmente, a informática ampliou o seu campo de atuação, estendendo-se para diferentes áreas econômicas. Esse progresso influenciou também o setor educacional. A informática emerge como ferramenta tecnológica e comunicacional que tem se agregado à atividade escolar em todos os níveis de ensino.

As novas tecnologias de informação e comunicação impulsionam a transformação do método de ensino e de aprendizagem cujos resultados são auspiciosos em termos de avanços educacionais e estão estreitamente ligados à ideia da utilização tecnológica a serviço da independência humana, do desenvolvimento criativo, da autocrítica, da autossuficiência e da liberdade responsável.

A informática não é propriamente uma disciplina, de acordo os PCN de Linguagens, Códigos e suas Tecnologias (2000, p. 58):

O objetivo da inclusão da informática como componente curricular da área de Linguagens, Códigos e Tecnologias é permitir o acesso a todos os que desejam torná-la um elemento de sua cultura, assim como aqueles para os quais a abordagem puramente técnica parece insuficiente para o entendimento de seus mecanismos profundos. Como a mais recente das linguagens, não substitui as demais, mas, ao contrário, complementa e serve de arcabouço tecnológico para as várias formas de comunicação tradicionais.



Apesar de a proposta ser em tese um meio para a inclusão digital, não são todas as escolas que participam do projeto, em alguns casos por falta de estrutura ou por falta de interesse dos governantes. Sobretudo, mesmo àquelas que são privilegiadas sofrem com a falta de manutenção.

O mundo está em constante transformação, por isso é fundamental que o estudante vença as barreiras ideológicas, culturais e comerciais. A informática não deve ser vista para o jovem apenas como instrumento de aprendizagem, mas também como um conhecimento essencial para o ingresso ao mercado de trabalho, bem como para o desenvolvimento individual e interpessoal.

Em resumo, a informática está entrelaçada na sociedade do século XXI e incluí-la como componente curricular da área de Linguagens, Códigos e suas Tecnologias mostra a preocupação em se ter estudantes aptos para atuar no mundo tecnológico e científico, encurtando a distância que há entre a escola e a realidade.

A partir da fundamentação sobre a importância da informática no ambiente escolar, é possível justificar na seguinte imagem como o mote foi inserido no mangá TMJ.

Na obra TMJ, terceira edição, faz-se menção a várias palavras e siglas próprias da linguagem digital. Por exemplo, WWW, KBPS, HTML e HTTP são protocolos das páginas e conexões da internet. Quando se navega na internet alguns desses protocolos não são visíveis, pois eles estão embutidos nos comandos que o usuário faz para acessar as páginas da web. Não basta ter acesso à internet para saber essas nomenclaturas, se um estudante leigo nessa área do conhecimento, por exemplo, se deparar com a linguagem apresentada pelo Mangá, ele não entenderá esse campo lexical. Outros vocábulos, nesta mesma página da história em quadrinho, também são remetidos à linguagem digital. É o caso de Blog, nome do personagem da Turma da Mônica e um tipo de diário digital, o famoso e-mail, correio eletrônico e do GPS, sistema de localização. A referência ocorre ainda quando a palavra carregada, geralmente usada para expressar a lentidão que ocorre no processamento de dados digitais, é usada com a mesma ideia semântica, mas para representar o trânsito lento nas vias, resultante do acúmulo de veículos.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O gênero textual história em quadrinhos nem sempre foi prestigiado no âmbito acadêmico. Era tido como um subgênero textual, mas que aos poucos foi ganhado seu espaço, inclusive foi incorporado no contexto escolar. Os quadrinhos favorecem o desenvolvimento de maneira diferente de olhar e pensar a realidade. Trabalhar com histórias em quadrinhos na escola exige que se estude o gênero a fim de se apropriar da linguagem e percepção de suas possibilidades comunicativas. O professor precisa ser criterioso na escolha de narrativas em quadrinhos que serão trabalhadas em sala de aula, assim como se deve ser criterioso com a escolha de qualquer artefato cultural produzido pela complexidade humana.

O educador precisa estar consciente da concepção pedagógica que defende, dos valores que norteiam o seu trabalho, do projeto pedagógico da escola na qual trabalha, pois, a partir daí a escolha ou criação com os quadrinhos poderá ser feita com maior pertinência.

Atualmente há muitos materiais impressões e na internet, que favorecem uma formação adequada dos professores para trabalhar com histórias em quadrinhos na educação. Existem suportes que facilitam a atualização contínua de professores. Para que se tenha êxito trabalhando com o gênero textual quadrinhos, os professores precisam se apropriar de todos os processos que envolvem o gênero.

Por fim, de acordo com os estudos realizados, vários fatores indicam que a valorização dos quadrinhos no contexto escolar abriu possibilidades tornando-se um facilitador da mediação do conhecimento. Diversos assuntos podem ser trabalhados com os estudantes e forma lúdica, oferecendo as discentes uma linguagem mais próxima do contexto vivenciado por eles. Outrossim, o gênero quadrinho ajuda o aluno despertar o prazer pela leitura.

Turma da Mônica Jovem é apenas um exemplo de como trabalhar história em quadrinho de forma enriquecedora.

## REFERÊNCIAS

\_\_\_\_\_. **Os gêneros do discurso**. In: Estética da criação verbal. Trad. Maria Ermantina Galvão G. Pereira. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

BECHARA, Evanildo. **Gramática Escolar da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2010.

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Lei Federal nº 8069/96. Brasília: 1990.

\_\_\_\_\_. Senado Federal. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional: nº 5.692/71**. Brasília: 1971.

\_\_\_\_\_. Senado Federal. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional: nº 9394/96**. Brasília: 1996.

\_\_\_\_\_. **Educação Ambiental. Lei Federal nº 9795/99**. Brasília, 1999.

\_\_\_\_\_. **Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN)**. Bases Legais. Ensino Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 2000.

\_\_\_\_\_. **Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN)**. Língua Portuguesa. Ensino Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 2000.

\_\_\_\_\_. **Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN)**. Língua Portuguesa. Ensino Médio. Brasília: MEC/SEF, 2000.

\_\_\_\_\_. **Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica**. Brasília: MEC, 2013.

FAZENDA, Ivani Catarina Arantes. **A pesquisa em educação e as transformações do conhecimento**. Campinas: Papirus, 2005.

\_\_\_\_\_. **Didática e interdisciplinaridade**. Campinas: Papirus, 1998.

\_\_\_\_\_. **Interdisciplinaridade: história, teoria e pesquisa**. Campinas: Papirus, 1994.

\_\_\_\_\_. **Interdisciplinaridade: qual o sentido?** São Paulo: Paulus, 2003.

\_\_\_\_\_. **Metodologia da pesquisa educacional**. São Paulo: Cortez, 1989.

GADOTTI, Moacir. **Interdisciplinaridade: atitude e método**. São Paulo: Instituto Paulo Freire. Disponível: <[www.paulofreire.org](http://www.paulofreire.org)>. Acesso em: 06 jul. 2016.

GADOTTI, Moacir e BARCELOS, Eronita Silva. **Construindo a escola cidadã no Paraná**. Brasília: MEC (Cadernos Educação Básica), 1993.

GOLDMAN, Lucien. **Dialética e cultura**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

JAPIASSU, H. **Interdisciplinaridade e patologia do saber**. Rio de Janeiro: Imago, 1976.

GUYOT, D. Q. **A história em quadrinhos**. São Paulo: Edições Loyola, 1994.

KLEIN, Julie Thompson. Ensino interdisciplinar: didática e teoria. In: FAZENDA, Ivani (Org.). **Didática e interdisciplinaridade**. Campinas: Papirus, 1998.

LENOIR, Yves. **Didática e interdisciplinaridade: uma complementaridade necessária e incontornável**. In: FAZENDA, Ivani (Org.). **Didática e interdisciplinaridade**. Campinas: Papirus, 1998.

MARCUSCHI, L. A. **Gêneros Textuais: definição e funcionalidade**. In: DIONISIO, A.; MACHADO, A.; BEZERRA, M. (org.). **Gêneros Textuais e Ensino**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2000.

MORIN, Edgar. **Educação e complexidade, os sete saberes e outros ensaios**. São Paulo: Cortez, 2005.

NICOLESCU, Basarab. **Um novo tipo de conhecimento – transdisciplinaridade**. In: NICOLESCU, Basarab et al. **Educação e transdisciplinaridade**. Tradução de Judite

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2016.

\_\_\_\_\_. **Histórias em quadrinhos: um novo objeto de estudos, 2006**. Disponível em: <http://www.gel.org.br/estudoslinguisticosedicoesanteriores4publica-estudos-2006sistema06563.pdf>. Acesso 20 jul. 2024.

NOGUEIRA, Nilbo. R.. **Pedagogia dos Projetos: uma jornada interdisciplinar rumo ao desenvolvimento das múltiplas inteligências**. São Paulo: Érica, 2001.

PIAGET, Jean. **Para onde vai a educação?** Rio de Janeiro: José Olympio, 1973.

SANTOMÉ, J. T. **Globalização e interdisciplinaridade**. Porto Alegre: Artmed, 1998.

SOUSA, Mauricio. **Turma da Mônica Jovem**. 00 ed. São Paulo: Panini, 2008.

SOUSA, Mauricio. **Turma da Mônica Jovem**. 01 ed. São Paulo: Panini, 2008.

\_\_\_\_\_. **Turma da Mônica Jovem**. 03 ed. São Paulo: Panini, 2008.

\_\_\_\_\_. **Turma da Mônica Jovem**. 04 ed. São Paulo: Panini, 2008.

THIESEN, J. da S. **A interdisciplinaridade como um movimento articulador no processo ensino-aprendizagem**. Rev. Bras. Educ. [on line]. Vol.13, n.39, p. 545-554, 2008. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbedu/v13n39/10.pdf>>. Acesso 20 jul. 2024.

VYGOTSKY, L.S. **Thinking and speech**. Em, R. Rieber and A. Carton (Orgs.) The Collected Works of L.S, 1987.