



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO**  
**FACULDADE DE LETRAS**

**PROPOSTAS DE ATIVIDADES PARA AS PRODUÇÕES  
ESCRITA E ORAL EM ITALIANO: O USO DE HISTÓRIAS  
EM QUADRINHOS SEM TEXTO ESCRITO**

Deyvid Peres Alves

Rio de Janeiro

2023

DEYVID PERES ALVES

PROPOSTAS DE ATIVIDADES PARA AS PRODUÇÕES  
ESCRITA E ORAL EM ITALIANO: O USO DE HISTÓRIAS  
EM QUADRINHOS SEM TEXTO ESCRITO

Monografia submetida à Faculdade de Letras da  
Universidade Federal do Rio de Janeiro, como  
requisito parcial para obtenção do título de  
Bacharel em Letras na habilitação  
Português/Italiano.

Orientador: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Gisele Batista da Silva

RIO DE JANEIRO

2023

**FOLHA DE AVALIAÇÃO**

DEYVID PERES ALVES

DRE: 118037753

**PROPOSTAS DE ATIVIDADES PARA AS PRODUÇÕES  
ESCRITA E ORAL, COM A UTILIZAÇÃO DE  
QUADRINHOS SEM TEXTO ESCRITO**

Monografia submetida à Faculdade de Letras da  
Universidade Federal do Rio de Janeiro, como  
requisito parcial para obtenção do título de  
Bacharel em Letras na habilitação  
Português/Italiano.

Data de avaliação: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Banca Examinadora:

\_\_\_\_\_  
Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Gisele Batista da Silva – CLA/UFRJ  
– Presidente da Banca Examinadora

NOTA: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Prof. Dr. Fabiano Dalla Bona – CLA/UFRJ

NOTA: \_\_\_\_\_

MÉDIA: \_\_\_\_\_

Assinaturas dos avaliadores: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>5</b>
<b>2 CAPÍTULO 1 Sobre as histórias em quadrinhos .....</b>	<b>8</b>
2.1 Origem das histórias em quadrinhos e o ensino .....	8
2.2 Análise semiótica das histórias em quadrinhos: relação entre ícones e significados na Linguística Aplicada .....	10
<b>3 CAPÍTULO 2 Sobre o material a ser analisado .....</b>	<b>11</b>
<b>4 CAPÍTULO 3 Propostas didáticas .....</b>	<b>13</b>
4.1 Proposta didática I .....	15
4.2 Proposta didática II .....	18
4.3 Proposta didática III .....	21
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>27</b>
<b>6 REFERÊNCIAS.....</b>	<b>29</b>

## 1. Introdução

O tema dessa monografia surgiu a partir das minhas experiências como aluno de italiano e da preocupação de tornar as aulas para alunos iniciantes mais lúdicas, motivacionais e menos presas aos moldes clássicos dos materiais de ensino do italiano a brasileiros.

Segundo Pereira (2007), recentemente, tem sido observado um aumento significativo na disponibilidade de materiais didáticos para o ensino de línguas estrangeiras. No entanto, é evidente a escassez de publicações específicas de língua italiana que atendam às necessidades da língua portuguesa, uma vez que o material didático existente para o ensino de italiano como língua estrangeira (LE) é principalmente direcionado para estudantes de línguas maternas anglo-saxônicas e germânicas, deixando de considerar o falante de português como público-alvo.

As razões que levam uma pessoa a estudar uma língua estrangeira são diversas e dependem das escolhas, características e necessidades individuais. Ao fazer essa escolha, considera-se principalmente o papel que a língua desempenha no contexto internacional, seu prestígio cultural e econômico, bem como as características do país onde ela é falada, entre outros fatores. No caso do italiano, a escolha pode ser motivada por questões afetivas, como a busca pelas raízes, o gosto pela música, cinema e futebol italianos, ou por considerar a língua melodiosa, entre outros aspectos. No entanto, não se limita apenas a razões afetivas, pois também se valoriza a rica tradição cultural da Itália e sua importância econômica. Portanto, conforme Pereira (2007), nos últimos anos, tem sido evidente o interesse dos brasileiros em aprender a língua e a cultura italiana, independentemente de serem descendentes ou não, devido à necessidade de trabalho ou estudo na Itália.

Nesse viés, é interessante pensar em ferramentas que auxiliem a estruturação de uma abordagem motivacional e inovadora no ensino de línguas estrangeiras, na qual o modelo não se concentra apenas nos objetivos comunicativos, mas também considera as oportunidades de aprendizado como uma experiência de identificação social e cultural. Desse modo, é compreendido que a aula de LE desempenha um papel fundamental ao proporcionar ao aluno o reconhecimento e a compreensão da diversidade linguística e cultural. Sendo assim, é um espaço no qual o aluno se envolve de forma discursiva e percebe as oportunidades de construir significados em relação ao seu mundo.

Para Pereira (2007), ao examinar os métodos e abordagens didáticas, é evidente a transformação promovida pela abordagem cultural. Anteriormente, era comum ensinar a cultura por meio dos principais autores, como escritores, historiadores e filósofos. Os textos literários serviam como base para a reflexão sobre modelos culturais que abordavam questões éticas. O

ensino da cultura, portanto, era amplamente associado à literatura.

Na abordagem contemporânea do ensino de línguas estrangeiras, é fundamental incorporar elementos adicionais, como a habilidade de se comunicar além das barreiras culturais, superar problemas e conflitos que possam surgir de diferenças de valores, significados e crenças. Isso não implica renunciar à diversidade cultural, mas sim reconhecer que cada indivíduo possui uma identidade em constante transformação, enriquecida pelas contribuições adquiridas por meio do contato com o mundo exterior e do crescimento pessoal. Nesse viés, as histórias em quadrinhos (HQs) ou *i fumetti*, como conhecidas na Itália, podem ajudar em todo esse processo.

De acordo com McCloud (2005), as histórias em quadrinhos surgem como as conhecemos nos Estados Unidos, no final do século XIX, em que são apresentadas narrativas em imagens sequenciais justapostas, unidas a balões contendo a fala e os pensamentos dos personagens (*i fumetti*). Antes disso a união texto/imagem não era usada nesse formato. Na Itália pós-guerra, as HQs foram usadas amplamente como propaganda fascista, conforme diz Detti (1984) e, mais tarde, logo foram largamente utilizadas em todos os campos da sociedade (Rahde, 1996). Segundo Pessoa (2006), na educação, no começo, as HQs sofreram certa resistência e preconceito, mas, com o passar do tempo, começaram a ser usadas, tanto pelo seu potencial de comunicação em massa, mas também porque a sua leitura precisa ser feita individualmente, diferente de outras artes de massa. Para Santos e Dalben (2021), histórias em quadrinhos passam a ser trazidas para dentro da sala de aula, escolhidas para diversos contextos e atividades, como forma de fazer o aluno pensar a realidade à sua volta.

Rodríguez (2008) diz que:

“Sua utilização [no ensino] se justifica por vários motivos: seu caráter motivador e globalizador, a identificação por parte dos aprendizes, sua popularidade e atualidade, a possibilidade de diferentes abordagens, sua capacidade de facilitar os processos de memorização de vocabulário por combinar texto e imagem e porque são autênticos veículos de informações específicas da cultura e do contexto em que se inserem. A didatização das histórias em quadrinhos exige o conhecimento de suas características fundamentais de sistema narrativo composto por dois códigos que interagem (o visual e o verbal) e de uma característica específica: o processo que ocorre na mente do leitor no espaço vazio entre dois quadrinhos, a conclusão.”  
(RODRÍGUEZ, P. 5)

Para Bianchi e Farello (1997), uma linguagem não é só um conjunto de instrumentos para a comunicação, mas também um ambiente que produz ideias em um formato específico (linguístico, visual, musical, etc.), e, assim, as HQs são um texto narrativo que se vale de um código múltiplo constituído de palavras e imagens declinadas segundo uma sintaxe específica, e isso tudo pode ser usado não só para o propósito comunicacional como também para produzir ideias. E conforme Silva (2012), a utilização das histórias em quadrinhos estimula o encontro entre os estudantes e a cultura, uma vez que o discurso presente nesse formato engloba elementos como a ironia e o humor, que proporcionam uma reflexão conotativa, além de expressar a opinião coletiva acerca de um tema específico.

Deste modo, o professor pode se utilizar desse mecanismo para otimizar o trabalho do docente de língua estrangeira, situando o aluno em determinados aspectos oportunos da cultura daquela língua. Nessa linha, para Souza (2012):

“[a imagem] se trata de um recurso bastante motivador, interessante, capaz de ilustrar e auxiliar o que por vezes pode ser difícil de explicar por palavras e, para além disso, um excelente apoio à memória do aprendente, uma vez que o ajudará a recordar-se melhor do vocabulário novo estudado, das regras gramaticais trabalhadas, de aspetos culturais aprendidos ou de qualquer conteúdo a reter. Poderá ser também uma forma não só de aquisição de valores como também de trabalhar as diferentes destrezas linguísticas.” (SOUZA, P. 1)

Esta monografia pretende, então, propor, para o ensino de italiano para estudantes brasileiros em níveis iniciais, atividades didáticas que transpassem essas barreiras socioculturais, usando as histórias em quadrinhos sem texto escrito, por serem ainda pouco usadas no ensino de italiano para brasileiros e por terem um potencial cultural unificador, uma vez que a imagem, conforme Volpi (1977), é um elemento dado como universal no desenvolvimento humano, com evidências de sua presença na história da humanidade em todo o mundo desde a pré-história e, portanto, comum a todos nós.

Este trabalho está dividido em três capítulos. O primeiro capítulo aborda a origem e a evolução das histórias em quadrinhos, destacando seu uso como ferramenta de ensino. Além disso, são realizadas análises semióticas das histórias em quadrinhos, buscando compreender a relação entre os ícones visuais e os significados atribuídos às mensagens. Nesse contexto, são exploradas as diferenças entre abordagens que utilizam textos escritos e aquelas que se baseiam

apenas em imagens e oralidade como estímulos didáticos. No segundo capítulo, é apresentado o material a ser analisado, descrevendo suas características gerais e as atividades de produção relacionadas, além de discutir sua relevância para a didática do italiano. No terceiro capítulo, são propostas atividades didáticas que utilizam quadrinhos sem texto escrito como ferramenta de ensino, visando auxiliar o processo de aprendizagem de estudantes brasileiros. Por meio dessas propostas, busca-se explorar o potencial das imagens na construção de associações cognitivas e estruturas linguísticas, contribuindo para o desenvolvimento das habilidades de produção oral e escrita dos alunos brasileiros iniciantes de língua italiana. Por fim, as conclusões finais refletem sobre o trabalho realizado, levantando questionamentos acerca da necessidade de estratégias educacionais que priorizem o uso de imagens em vez de textos escritos, a fim de promover associações cognitivas e aprimorar as habilidades dos alunos no aprendizado da língua italiana.

## 2. Sobre as Histórias em Quadrinhos

### 2.1 Origem das histórias em quadrinhos e o ensino

A representação de imagens gráficas remonta desde a era pré-histórica e a técnica narrativa de contar histórias através de imagens já é evidenciada na Era Magdaleniana, aproximadamente de 15000 a 10000 anos a.C. (Rahde, 1996). É natural que essa técnica tenha sido utilizada de diversas formas, desde as pinturas e relevos dos antigos Egípcios, que continham narrativas no interior de seus túmulos e pirâmides a registros gráficos da Adoração de Cristo encontrada no Manuscrito do Apocalipse, por volta do século XIII, por exemplo (Moya, 1993).

Nota-se, assim, segundo Couperie (Couperie *et al* 1970), que o “advento da história em quadrinhos foi preparado com uma longa evolução, cuja amplitude ultrapassa muito o domínio de seus primeiros protótipos na arte figurativa.”. Tudo muda com o advento da xilogravura, no século XV, técnica que se constituiu num elemento primordial para conjugação imagem/texto já nos séculos seguintes (Rahde, 1996). Os quadrinhos modernos, como podemos reconhecer hoje, vêm aparecer a partir da evolução de todas essas técnicas, misturadas ao surgimento de novas tecnologias, como a fotografia e o cinema, na França em 1889, e nos jornais dos Estados Unidos em 1896, já com a forma atual, com um personagem constante, a sequência semestral narrativa das imagens e o balão com o texto/diálogo (Rahde, 1996).

Segundo Rahde, “o cinema e, em consequência, o desenho animado, bem como a



história em quadrinhos, nasceram simultaneamente, não derivando uns dos outros, mas incorporando uma profunda tendência do homem na busca da união da imagem, presente na expressão humana, com a linguagem escrita e posteriormente falada, pela evolução do cinema sonoro, ao final da segunda década do século XX” (Rahde (1996), P. 105). A essa altura, o envolvimento das imagens e dos textos nos quadrinhos poderia ser classificado já como um veículo de comunicação de massa (Couperie et al, 1970), cultura e literatura de massa (Eco, 1970) e meio de comunicação (Eisner, 1989), largamente utilizados em publicidades (Couperie et al 1970), e, por consequência, de didática (Volpi, 1977).

Segundo McCloud (2005), citando Will Eisner, as histórias em quadrinhos são uma espécie de arte sequencial, mas vão além e expandem o termo para “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (McCloud (2005), P. 9).

Tendo isso em mente, pode-se dizer que o uso de histórias em quadrinhos como recurso pedagógico para o ensino de italiano apresenta diversas vantagens, especialmente no que diz respeito à promoção da alfabetização visual e à aplicação da compreensão multimodal no contexto do ensino de línguas estrangeiras. Essa abordagem educacional está em consonância com as contribuições de autores renomados, como Kress, van Leeuwen, Jewitt, Cope e Kalantzis, que enfatizam a importância da alfabetização visual e da multimodalidade para uma aprendizagem linguística mais efetiva.

A compreensão da alfabetização visual, conforme discutida por Kress e van Leeuwen (2001), destaca a relevância de reconhecer e interpretar os diferentes modos de comunicação presentes na sociedade contemporânea. A linguagem visual desempenha um papel fundamental nesse contexto e as histórias em quadrinhos são uma forma de comunicação visual que combina elementos textuais e imagéticos para transmitir informações e significados. Ao incorporar histórias em quadrinhos no ensino de italiano, os alunos têm a oportunidade de desenvolver sua alfabetização visual, tornando-se proficientes em interpretar e compreender os elementos visuais presentes nesse tipo de texto.

Jewitt (2008) salienta a importância de abordagens multimodais no ensino de línguas estrangeiras, as quais valorizam a integração de diferentes modos de expressão, incluindo a linguagem visual. As histórias em quadrinhos fornecem uma plataforma rica para explorar a multimodalidade, uma vez que combinam elementos verbais e visuais para contar uma história. Os alunos são desafiados a interpretar as expressões faciais dos personagens, as sequências de ações, as onomatopeias e os balões de fala, o que promove uma compreensão mais profunda da linguagem e uma apreciação das sutilezas culturais da língua italiana.

Além disso, ao adotar histórias em quadrinhos no ensino de italiano, os educadores podem seguir a perspectiva de Cope e Kalantzis (2009) de desenvolver habilidades multiletradas nos alunos. Essas habilidades envolvem não apenas a linguagem verbal, mas também a não verbal, e permitem que os alunos compreendam e produzam textos em diferentes modalidades. As histórias em quadrinhos oferecem um meio eficaz para os alunos experimentarem e expressarem suas habilidades multiletradas, à medida que eles interagem com os elementos visuais e linguísticos presentes nas histórias.

Em suma, o uso de histórias em quadrinhos no ensino de italiano proporciona uma abordagem enriquecedora e eficaz, alinhada às contribuições dos autores mencionados (McCloud, 1993; Cohn, 2013; Anzalone, 2017). Ao promover a alfabetização visual e a compreensão multimodal, os alunos são estimulados a interpretar e apreciar os recursos visuais presentes nas histórias em quadrinhos, o que contribui para uma aprendizagem linguística mais significativa e contextualizada (Lefèvre, 2008; Cordoba, 2012). Essa abordagem inovadora não apenas facilita a aquisição do idioma italiano, mas também amplia a competência cultural dos alunos, à medida que eles exploram as nuances linguísticas e culturais presentes no material que lhes é apresentado (Magro, 2015; Basso, 2019).

## 2.2 Análise semiótica das histórias em quadrinhos: relação entre ícones e significados na Linguística Aplicada

A semiótica é uma disciplina que estuda os processos de significação na comunicação humana, investigando como os signos são empregados para transmitir mensagens e construir sentido (Barthes, 1964; Peirce, 1931-1958). Quando aplicada à linguística, a semiótica fornece ferramentas teóricas e metodológicas para analisar e interpretar os diversos elementos presentes na linguagem, como palavras, imagens, gestos e outros recursos simbólicos (Eco, 1976; Santaella, 1992).

Um dos conceitos-chave da semiótica é o signo, que é a unidade fundamental de comunicação. Segundo Peirce (1931-1958), um dos principais teóricos da semiótica, um signo é uma entidade que representa algo para alguém em algum contexto específico. Ele é composto por três elementos interdependentes: o significante, que é a forma perceptível do signo (como uma palavra ou imagem), o referente, que é o objeto ou ideia a que o signo se refere, e o interpretante, que é a interpretação mental que o signo evoca no receptor.

Além do signo, conforme (Eco, 1976; Santaella, 2001; Souza, 2011), outros conceitos

fundamentais na semiótica são o referente, que representa a realidade extralinguística a que o signo se refere, o código, que é o conjunto de regras e convenções que regem o uso dos signos em determinado sistema de comunicação, e a mensagem, que é o conjunto de signos organizados e estruturados para transmitir uma determinada informação.

No contexto da análise das histórias em quadrinhos, a semiótica oferece uma base teórica sólida para compreender a relação entre os elementos visuais e linguísticos presentes nas narrativas gráficas (Eco, 1964; Peirce, 1931-1958). A combinação de imagens, textos, balões de fala e outros recursos visuais e simbólicos nas histórias em quadrinhos cria um sistema complexo de signos que transmitem mensagens e constroem significados (McCloud, 1993; Seldes, 1957).

Ao analisar as histórias em quadrinhos sob a perspectiva semiótica, é possível investigar como os signos visuais e linguísticos interagem entre si, como são interpretados pelos leitores e como contribuem para a construção de narrativas e personagens (Barthes, 1964; Groensteen, 1999). Essa abordagem permite identificar os elementos simbólicos presentes nas histórias em quadrinhos e compreender de que maneira eles influenciam a forma como são percebidas e compreendidas (Scott, 1994; Meskin, 2012).

### 3. Sobre o material a ser analisado

As histórias em quadrinhos são uma forma de expressão artística que tem cativado leitores de todas as idades ao redor do mundo. Dentre as diversas séries de HQs, algumas se destacam pela sua popularidade duradoura e pelo impacto que tiveram na cultura popular. Entre elas, destacam-se personagens e séries como Mafalda, Turma da Mônica, Calvin & Haroldo, Il Lupo Alberto, Popeye e as histórias em quadrinhos da Disney e, por esse motivo, e por sua ampla ocorrência em diversos materiais didáticos, foram escolhidas para integrar a discussão deste trabalho.

Mafalda (Quino, 1964-1973), criada pelo cartunista argentino Quino, é uma das séries mais reconhecidas e admiradas internacionalmente. Lançada em 1964, Mafalda é conhecida por sua perspicácia e suas reflexões sobre a sociedade, política e valores humanos. As tirinhas, publicadas originalmente em jornais, exploram as questões do mundo moderno através do olhar crítico e bem-humorado da personagem principal. A série de Mafalda é um marco na história das HQs e foi traduzida para diversos idiomas, tendo alcançado um público globalmente diversificado.

No Brasil, a Turma da Mônica (Sousa, 1960-presente) é uma das séries de HQs mais

populares e queridas. Criada por Mauricio de Sousa em 1960, a Turma da Mônica traz personagens carismáticos como Mônica, Cebolinha, Cascão e Magali. As histórias da Turma da Mônica são conhecidas por abordar temas relacionados à amizade, valores éticos, responsabilidade e respeito, sendo destinadas a um público infanto-juvenil. A série é publicada em formato de revistas em quadrinhos e também foi adaptada para a televisão e para o cinema.

Calvin & Haroldo (Watterson, 1985-1995), criado pelo cartunista norte-americano Bill Watterson, é uma série que cativou leitores de diferentes gerações desde sua estreia em 1985. A série conta a história de Calvin, um garoto cheio de imaginação, e seu tigre de pelúcia, Haroldo, que ganha vida em suas fantasias. As tirinhas exploram temas como a infância, a imaginação, a filosofia e a natureza humana, apresentando diálogos inteligentes e ilustrações ricas em detalhes. A abordagem reflexiva e poética de Watterson conquistou um público fiel ao longo dos anos.

Il Lupo Alberto (Silver & Serra, 1974-presente), criado pelos artistas italianos Silver e Serra, é uma série de quadrinhos que teve início em 1974. A série conta as desventuras de um lobo que tenta, sem sucesso, capturar uma franga chamada Marta. Com um humor peculiar e um estilo gráfico característico, Il Lupo Alberto aborda temas como competição, amizade e resiliência. As histórias são publicadas em formato de tirinhas e álbuns, sendo uma das séries mais populares na Itália.

Popeye (Segar, 1929-1938), criado pelo cartunista norte-americano Elzie Crisler Segar em 1929, é um dos personagens mais icônicos dos quadrinhos e da animação. Popeye é conhecido por sua força incomum, que é potencializada pelo consumo de espinafre. As histórias de Popeye envolvem aventuras marítimas, humor e frequentemente abordam questões relacionadas à justiça e ao amor. A série de quadrinhos de Popeye teve uma ampla influência cultural e foi adaptada para animações, filmes e outras mídias ao longo dos anos.

Os quadrinhos da Disney (Disney, diversas datas de publicação) também desempenham um papel importante no cenário das HQs. Com personagens icônicos como Mickey Mouse, Minnie, Pato Donald, Pateta e muitos outros, as histórias em quadrinhos da Disney encantam leitores de todas as idades ao redor do mundo. As aventuras da Turma do Mickey, por exemplo, apresentam narrativas divertidas e encantadoras, repletas de imaginação e valores positivos. As HQs da Disney são publicadas em diversos formatos, incluindo revistas, álbuns e *graphic novels*.

Ao utilizar histórias em quadrinhos sem texto escrito em propostas didáticas, é importante considerar cuidadosamente a seleção e adaptação dos materiais. Em relação às HQs escolhidas, optamos por remover os diálogos escritos, quando presentes, levando em

consideração a história dos personagens, sua origem cultural, sua composição familiar e o universo no qual estão inseridos.

Essa abordagem visa enfrentar os possíveis desafios que os alunos brasileiros poderiam enfrentar ao analisar essas HQs e produzir as atividades propostas. Ao retirar os diálogos escritos, permite-se que os estudantes explorem os elementos visuais das histórias em quadrinhos de forma mais autônoma e ativa. Conforme Meskin (2012), isso incentiva a observação minuciosa das expressões faciais, gestos, ações e cenários, promovendo o desenvolvimento da alfabetização visual e da interpretação de elementos não verbais (Meskin (2012), P. 107).

Além disso, ao considerar a história dos personagens, incluindo sua origem cultural e sua composição familiar, busca-se criar uma conexão entre os alunos brasileiros e o contexto dos quadrinhos. Ao relacionar-se com personagens de diferentes origens, os estudantes podem expandir sua compreensão cultural e desenvolver empatia ao explorar diferentes perspectivas e realidades.

É fundamental que as atividades propostas com essas HQs sem texto escrito tenham objetivos claros e alinhados com os propósitos educacionais. Ao analisar os elementos visuais, os alunos podem ser incentivados a criar narrativas, inferir significados, discutir emoções e interpretar os contextos das cenas. Essa abordagem promove o desenvolvimento das habilidades de leitura visual, a capacidade de inferência e a interpretação de significados implícitos, bem como buscam estimular a criatividade, a capacidade de análise crítica e a expressão pessoal dos alunos. Ao engajar-se nessas atividades, os estudantes têm a oportunidade de construir significados e desenvolver habilidades linguísticas de forma lúdica e contextualizada.

#### 4. Propostas didáticas

As propostas didáticas, foram planejadas para ter, cada uma, a duração de uma hora e quarenta minutos, ou dois tempos de aula de 50 minutos. No entanto, isso pode variar de acordo com as necessidades e interesses dos alunos. As três aulas são apenas uma referência, pois a duração de cada atividade dependerá do grupo específico. As atividades propostas neste material devem ser integradas ao trabalho realizado nos cursos de italiano, consolidando os conhecimentos adquiridos e praticando as habilidades de produção oral e escrita.

Os destinatários desta unidade didática, como mencionado nos capítulos anteriores, são alunos de língua italiana como língua estrangeira (LE) com um nível básico de conhecimento

linguístico (A1 e A2), de acordo com o Quadro Europeu Comum de Referência para as Línguas (2002). Nos preocupamos em propor atividades equilibradas, que abrangessem elementos comunicativos, gramaticais e culturais, com as produções escrita e oral ocorrendo gradualmente.

As presentes propostas didáticas destinam-se a professores que procuram opções para estimular os alunos em atividades de produção oral e escrita, tornando-as mais agradáveis e ao mesmo tempo mais eficientes. Não temos a pretensão de apresentar uma solução aos problemas enfrentados por professores e alunos nas produções da escrita e da oralidade em italiano, mas propor possibilidades de atividades de ensino focadas nos interesses, motivações, imaginação e necessidades dos alunos ao longo de unidade didática, de modo que os alunos se envolvam na produção escrita e oral de forma mais espontânea, a partir dos quadrinhos como um estímulo inicial, em uma perspectiva motivacional. Como definido por Serra (2010), existem estudantes que acreditam que é responsabilidade exclusiva do professor motivá-los, criando uma situação de ensino atraente. No entanto, do ponto de vista motivacional, também é dever do aluno se predispor a interagir (Serra (2010), P. 74).

César Coll (1996) define a unidade didática como um conjunto organizado de atividades estruturadas e articuladas para alcançar um objetivo educacional em relação a um conteúdo específico. No decorrer do seu planejamento, propomos trabalhar com leitura de texto imagético, compreensão oral, expressão oral e expressão escrita. Segundo Rivers (1975), nenhuma habilidade linguística deve ser ensinada isoladamente, por isso as atividades de escrita devem estar conectadas a materiais para prática escrita e devem derivar naturalmente deles, servindo até mesmo como estímulo para atividades de compreensão oral.

Segundo a ideia desses autores, entendemos que seja fundamental abordar a escrita e a fala como um conjunto, e não separadamente, pois elas não precisam ser idênticas para estarem integradas. A distinção pode levar à unidade. Além disso, é importante observar que, para a aprendizagem de uma língua estrangeira, o uso tanto da língua falada quanto da língua escrita é essencial para um avanço significativo na competência comunicativa e linguística do aluno.

De acordo com Marcuschi (2005), há um equívoco na competição entre fala e escrita, pois ambas são fundamentais e são formas nas quais as pessoas interagem no dia a dia, sem que uma seja mais importante do que a outra. Essa relação ilustra a necessidade de desenvolver as quatro habilidades comunicativas do aluno para fortalecer duas delas, a escrita e a oralidade.

Por outro lado, todas as atividades estão interconectadas, mas também podem ser aplicadas separadamente, exceto os exercícios de compreensão, que devem estar obrigatoriamente relacionados aos textos correspondentes. A abordagem didática nesse

contexto é metodologicamente diferente daquelas tradicionalmente ligadas à escrita. Propõe-se trabalhar com a produção oral e escrita, visando à autonomia do aluno na escrita, e adotar um método de criação escrita e oral a partir da imaginação e da realidade do aluno, tendo como base o que já foi estudado.

Conforme apontado pela literatura, os materiais autênticos são altamente flexíveis. Uma comunidade utiliza uma variedade de textos para se comunicar. Esses textos não devem ser considerados como algo fixo e concluído, mas sim como algo que pode ser adaptado. Logo, são relevantes as considerações de Anna Comodi (1996):

Por texto, entende-se tudo o que transmite uma mensagem clara e completa no panorama cultural no qual é elaborado e proposto, seja tratando-se de um slogan, de um discurso, de uma foto publicitária ou de uma vinheta. Esses textos produzidos espontaneamente, recolhidos e depois selecionados em base a determinados critérios, podem constituir materiais autênticos utilizáveis no ensino de italiano como língua estrangeira.

Aqui, escolhemos o texto imagético, ou seja, o texto não-verbal, visual, como ponto de partida para as atividades que serão propostas a seguir nesta monografia.

#### 4.1 Proposta I

O professor, ao introduzir um determinado tema, não deve começar explicando, mas sim despertando o interesse em conhecer o tema. Portanto, atividades de pré-leitura e *brainstorming* se tornam relevantes.

A fase de pré-leitura tem como objetivo despertar interesse, fazer previsões e fornecer informações. É importante dedicar atenção a essa fase, pois através dela podemos explorar melhor o material selecionado, facilitando assim a compreensão.

Segundo Anna Comodi (1996), a primeira exposição ao texto serve para ativar as competências gerais, ou seja, as competências cognitivas (conhecimentos prévios) e afetivas (motivação, consciência de si).

##### i. Pré-leitura

Começa-se pelas tirinhas sem texto escrito para estimular uma primeira

motivação a conhecer o assunto, ou seja, a curiosidade. Além disso, as imagens das tirinhas fazem referência ao tema a ser abordado, servindo como uma introdução às próximas atividades e ativando o conhecimento prévio do aluno.

A tirinha pode ser apresentada através de um projetor, diretamente no computador ou até mesmo em uma folha de papel, dependendo do número de alunos e dos recursos disponíveis.

Essa atividade oferece ao aluno um suporte visual que serve como base para as outras atividades que seguirão. Além disso, tem como objetivo promover a internalização dos pré-requisitos necessários para a continuidade do ensino na fase de pré-leitura.

Considerada uma atividade de pré-leitura, ela prepara o aluno para o conteúdo da unidade de ensino, criando expectativas sobre o que será abordado. É útil, portanto, utilizar a técnica de pistas visuais para buscar o significado do texto, o que possibilita uma melhor compreensão do conteúdo.

A escolha da tirinha levou em consideração as necessidades primárias de comunicação em italiano em um contexto de interlocução. A primeira tirinha foi retirada do Almanaque da Turma da Mônica, de Maurício de Souza, em que aparecem os personagens da HQ em um ambiente de sala de aula sentados sendo apresentados a um aluno novo.





Nesta fase, o aluno pode avaliar a imagem e a situação e tentar imaginar do que se trata o tema da aula.

ii. Introdução lexical

Propõe-se aos alunos que listem as palavras que estão no mesmo campo semântico de “*ciao*” (A palavra é dada no quadro). O objetivo desse tipo de atividade é estruturar as informações e fornecer elementos essenciais para a compreensão do texto, uma vez que as palavras fornecidas são utilizadas no próprio texto. Portanto, ao ler algo, é necessário fazer inferências de maneira contínua, ou seja, é preciso captar informações implícitas entre os elementos.

---

➤ Individua le parole/espressioni che si riferiscono alla parola “*ciao*” tra le parole sottoelencate nel riquadro.

.....

➤ Individua le parole o espressioni derivate dal verbo “*essere*” tra le parole sottoelencate nel riquadro.

.....

➤ Individua le parole o espressioni derivate dal verbo “*chiamarsi*” tra le parole sottoelencate nel riquadro.

.....

➤ Individua le parole o espressioni derivate dal verbo “*avere*” tra le parole sottoelencate nel riquadro.

.....

hai – buon giorno – sono – abbiamo buon pomeriggio – siamo – hanno – buona sera – sei – buona giornata – abbiate – come va’ – siete – ho – come ti chiami – è – mi chiamo – ha – buona notte

a. Atividade de produção escrita

Os alunos usam a imaginação para utilizar o vocabulário do tema “*presentarsi*” e desenvolver interações que possam preencher os balões de

diálogo da tirinha. Essa atividade irá treinar a memória gráfica e vocabular dos alunos.

b. Atividade de produção oral

Os alunos escolhem um personagem cada um (professora, aluno novo, ou algum outro componente da turma) e ensaiam um diálogo em grupo se imaginando no contexto da situação apresentada pela tirinha. Essa atividade terá o intuito de, além de fixar o vocabulário do tema, exercitar as possíveis maneiras de pronunciar cada palavra em um contexto frasal.

## 4.2 Proposta II

### Níveis Iniciais (A1/A2)

#### Objetivo geral:

Promover o desenvolvimento da competência comunicativa em italiano, tanto oral quanto escrita, por meio do uso de histórias em quadrinhos sem texto escrito.

#### Objetivos específicos:

- a) Desenvolver a compreensão oral em italiano por meio da interpretação das imagens presentes nas histórias em quadrinhos.
- b) Estimular a produção oral em italiano, incentivando os alunos a criar diálogos e narrativas com base nas imagens das histórias em quadrinhos.
- c) Fomentar a produção escrita em italiano, permitindo que os alunos criem legendas, balões de fala e pequenos textos relacionados às imagens.

#### Metodologia:

- a) Introdução (15 minutos):
  - Apresente a proposta de utilizar histórias em quadrinhos sem texto escrito como recurso para o ensino de italiano.
  - Explique aos alunos que eles serão desafiados a interpretar, criar e interagir com as imagens das histórias em quadrinhos, utilizando o vocabulário e as estruturas aprendidas em italiano.

b) Compreensão Oral (30 minutos):

- Distribua cópias de histórias em quadrinhos sem texto escrito para cada aluno ou em grupos pequenos.
- Peça aos alunos que observem atentamente as imagens e compartilhem oralmente o que eles entendem da história, explorando seus detalhes, expressões faciais, cenários e sequências de ações. Incentive-os a usar o vocabulário e as expressões em italiano que eles já conhecem.
- Promova uma discussão em grupo, encorajando os alunos a comparar suas interpretações e a criar uma narrativa coletiva para a história, atuando e improvisando diálogos entre os personagens.

c) Produção Oral (30 minutos):

- Divida os alunos em pares ou grupos pequenos.
- Peça a cada grupo que escolha uma história em quadrinhos e crie diálogos entre os personagens com base nas imagens. Incentive-os a praticar a pronúncia correta e a utilizar o vocabulário e as estruturas aprendidas em italiano.
- Cada grupo apresentará seu diálogo para a classe, utilizando a língua italiana, atuar as cenas.
- Incentive-os a usar expressões faciais, gestos e entonações adequadas para transmitir as emoções e intenções dos personagens.

d) Produção Escrita (30 minutos):

- Distribua folhas de papel em branco e materiais artísticos, como lápis de cor, canetas e colas. Peça aos alunos que escolham uma história em quadrinhos para trabalhar individualmente.
- Desafie-os a criar legendas, balões de fala e pequenos textos relacionados às imagens, utilizando o vocabulário e as estruturas aprendidas em italiano. Encoraje-os a serem criativos, permitindo que adicionem elementos novos à história ou desenvolvam uma história completa a partir das imagens.
- Incentive-os a revisar seus escritos, prestando atenção à gramática e à ortografia.

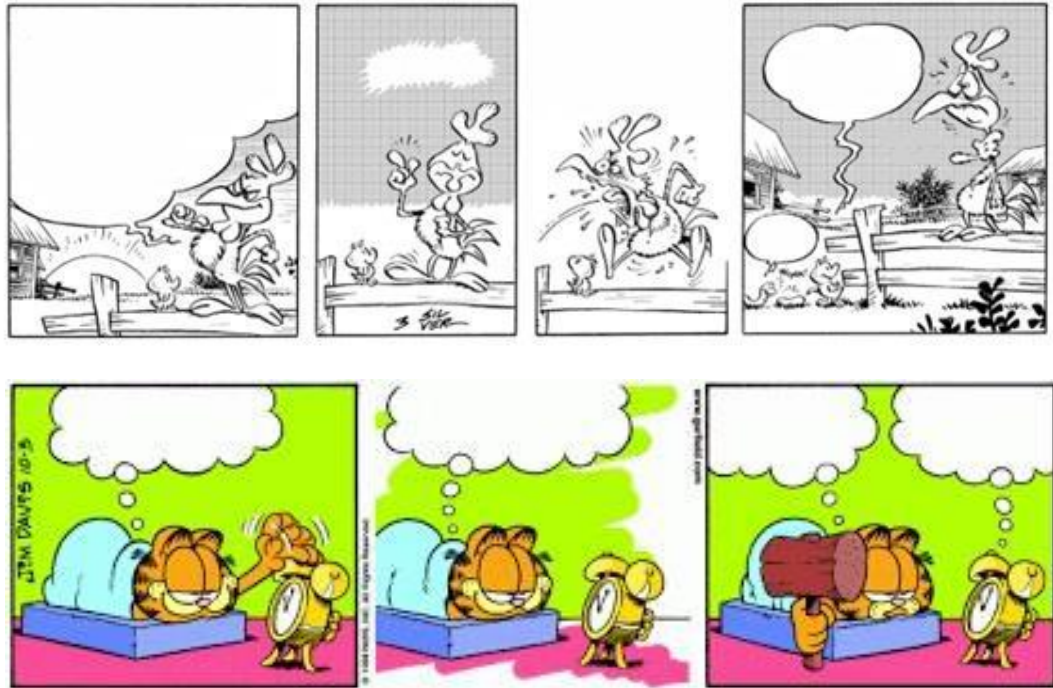
e) Apresentação e Discussão (25 minutos):

- Dê a oportunidade para que os alunos compartilhem suas produções escritas com a classe.
  - Promova uma discussão em grupo sobre as histórias criadas, incentivando os alunos a expressar suas opiniões, fazer perguntas e fornecer feedback positivo.
- f) Reflexão e Avaliação (10 minutos):
- Conduza uma reflexão coletiva sobre a atividade, discutindo os desafios enfrentados, as habilidades desenvolvidas e o progresso alcançado pelos alunos no uso da língua italiana.
  - Realize uma avaliação formativa, valorizando o esforço e a participação dos alunos no processo de produção oral e escrita em italiano.

Essa proposta didática visa engajar os alunos de forma lúdica e inovadora, explorando a criatividade e a interação em italiano por meio das histórias em quadrinhos sem texto escrito. As atividades propostas estimulam a comunicação oral e escrita, promovendo o uso prático da língua italiana de maneira envolvente e divertida.

Tirinhas sugeridas:





### 4.3 Proposta III

#### Intertextualidade

Duração: 1h e 40 minutos

Público-alvo: alunos brasileiros de níveis iniciais (A1/A2) de língua italiana

#### Relevância para a aprendizagem:

Nesta proposta didática, o objetivo é ressaltar e explorar a capacidade nos alunos de relacionar os elementos visuais entre os textos de diferentes autores, descrevê-los e expressá-los na língua italiana, usando os temas família e descrição física, porém ela pode ser adaptada para qualquer outro assunto que o professor desejar. Para alcançar esse objetivo, os alunos precisarão comparar e descrever o que veem, estabelecendo conexões de sentido entre os textos apresentados, treinando a pronúncia e fixação da forma escrita e do vocabulário do campo semântico desses temas.

#### Objetivos da aprendizagem

- Compreender a intertextualidade implícita e explícita em diferentes HQs.
- Estimular o aprimoramento da competência comunicativa em italiano, tanto na expressão oral quanto na escrita, utilizando histórias em quadrinhos sem texto escrito que abordem o campo lexical relacionado à família e à descrição de

pessoas.

#### Objetos de conhecimento e habilidade

Objetos de Conhecimento	Habilidades
Vocabulário de parentela	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Compreender, ler e escrever as palavras e expressões relacionadas à <i>parentela</i> em italiano.</li> <li>- Utilizar corretamente o vocabulário aprendido ao descrever a relação de parentesco entre as personagens das histórias em quadrinhos.</li> <li>- Aplicar as regras gramaticais, como a concordância de gênero e número, e o uso adequado dos artigos definidos e indefinidos em contextos relacionados à <i>parentela</i>.</li> </ul>
Vocabulário de descrição física	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Compreender, ler e escrever as palavras e expressões relacionadas à descrição física em italiano.</li> <li>- Descrever corretamente as características físicas das personagens das histórias em quadrinhos utilizando o vocabulário apropriado.</li> <li>- Aplicar as regras gramaticais, como a concordância de gênero e número, e a conjugação correta dos verbos ao descrever características físicas em italiano.</li> </ul>
Relação entre textos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Analisar as histórias em quadrinhos apresentadas, identificando referências explícitas ou implícitas entre elas em relação aos temas, personagens e recursos literários e semióticos.</li> <li>- Fazer conexões entre as histórias em quadrinhos, relacionando os temas abordados e identificando elementos comuns.</li> </ul>

## Aula 1 - Descrição Física

Objetivo: Ensinar os alunos brasileiros os conteúdos de descrição física em italiano, utilizando histórias em quadrinhos sem o texto escrito, apenas as imagens, como contexto cultural.

Duração: 50 minutos

Recursos necessários:

- Projetor ou quadro para apresentar as imagens das histórias em quadrinhos
- Material didático com vocabulário relacionado à descrição física em italiano
- Imagens das histórias em quadrinhos para exemplificação

Desenvolvimento da Aula:

1. Introdução (7 minutos)
  - Apresente aos alunos as imagens das histórias em quadrinhos que serão utilizadas na aula.
  - Estimule a curiosidade dos alunos sobre as personagens e a trama das histórias, instigando-os a observar os detalhes físicos das personagens.
2. Observação e Descrição Física (20 minutos)
  - Projete as imagens das histórias em quadrinhos no quadro e peça aos alunos que observem atentamente as personagens.
  - Incentive-os a descrever fisicamente as personagens em italiano, utilizando o vocabulário apropriado.
  - Estimule a participação ativa dos alunos, permitindo que compartilhem suas descrições e troquem ideias sobre as características físicas das personagens.
3. Vocabulário: Descrição Física (15 minutos)
  - Apresente o vocabulário relacionado à descrição física em italiano, como altura, cor dos olhos, cor do cabelo, características físicas, etc.
  - Associe o vocabulário apresentado às características físicas das personagens das histórias em quadrinhos, reforçando a aprendizagem de forma contextualizada.
4. Prática e Consolidação (5 minutos)

- Divida a turma em pares ou grupos pequenos.
  - Distribua outras imagens de histórias em quadrinhos para cada grupo e peça que eles descrevam as personagens utilizando o vocabulário aprendido.
  - Incentive a comunicação em italiano entre os alunos durante a atividade.
5. Encerramento (3 minutos)
- Conclua a aula destacando a importância da observação e da descrição física para o aprendizado do idioma italiano.
  - Faça uma revisão breve do vocabulário aprendido e encoraje os alunos a praticarem a descrição física em italiano em seu cotidiano.

## Aula 2 - Nomes de Parentes e Família

Objetivo: Ensinar os alunos brasileiros os conteúdos de nomes de parentes e família em italiano, utilizando histórias em quadrinhos sem o texto escrito, apenas as imagens, como contexto cultural.

Duração: 50 minutos

Recursos necessários:

- Projetor ou quadro para apresentar as imagens das histórias em quadrinhos
- Material didático com vocabulário relacionado a nomes de parentes e família em italiano
- Imagens das histórias em quadrinhos para exemplificação

Desenvolvimento da Aula:

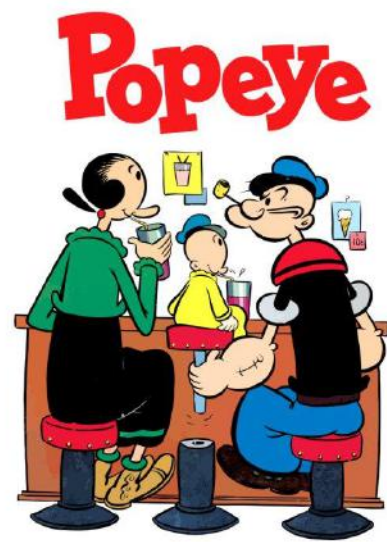
1. Revisão (8 minutos)
  - Faça uma breve revisão do vocabulário de descrição física ensinado na aula anterior, utilizando as imagens das histórias em quadrinhos projetadas no quadro.
  - Incentive os alunos a relembrem e compartilhem as descrições físicas das personagens.
2. Contextualização Cultural (10 minutos)
  - Explique aos alunos a importância dos laços familiares na cultura italiana,



destacando a influência da família nas histórias em quadrinhos italianas.

- Apresente algumas imagens de histórias em quadrinhos que abordem a temática da família, sem o texto escrito, apenas as imagens, para despertar o interesse e a curiosidade dos alunos.
3. Vocabulário: Nomes de Parentes e Família (20 minutos)
- Introduza o vocabulário relacionado a nomes de parentes e família em italiano.
  - Utilize as imagens das histórias em quadrinhos projetadas no quadro para exemplificar as relações familiares presentes nas histórias.
4. Prática e Consolidação (10 minutos)
- Divida a turma em pares ou grupos pequenos.
  - Distribua outras imagens de histórias em quadrinhos relacionadas à família para cada grupo.
  - Peça que os alunos identifiquem e descrevam, em italiano, as relações familiares entre as personagens das imagens.
  - Incentive-os a usar o vocabulário aprendido para descrever os parentes e as relações de parentesco nas histórias em quadrinhos.
5. Encerramento (2 minutos)
- Conclua a aula reforçando a importância da família na cultura italiana e como esse tema está presente nas histórias em quadrinhos.
  - Incentive os alunos a explorarem outros recursos, como filmes e livros, que abordem a temática familiar em italiano, ampliando seu vocabulário e conhecimento cultural.

Imagens e HQs sugeridas:





## 5. Considerações Finais

Ao longo desta monografia, exploramos propostas de atividades para as produções escrita e oral da língua italiana, direcionadas a alunos brasileiros em níveis iniciais, utilizando quadrinhos sem texto escrito como recurso pedagógico. Através da análise e discussão das pesquisas e teorias existentes, buscamos compreender a relevância e o potencial dessas atividades no contexto do ensino de italiano.

Parece-nos evidente que a utilização de quadrinhos sem texto escrito nas atividades de

produção escrita e oral proporciona uma abordagem lúdica, inovadora e altamente envolvente para os alunos. Essa abordagem estimula a criatividade, a imaginação e a expressão pessoal, permitindo que os estudantes desenvolvam suas habilidades linguísticas e comunicativas de maneira prazerosa.

Ao propor atividades de produção escrita com quadrinhos sem texto, os alunos são desafiados a criar narrativas, diálogos e legendas utilizando o vocabulário e as estruturas básicas da língua italiana. Essas atividades promovem não apenas a aquisição e a consolidação do vocabulário, mas também a compreensão das convenções narrativas, a sequenciação de eventos e o desenvolvimento da capacidade de contar histórias de forma coerente.

No que se refere à produção oral, as atividades com quadrinhos sem texto estimulam os alunos a desenvolverem a capacidade de expressar-se oralmente em italiano, utilizando recursos linguísticos e não verbais para transmitir significados. Através da observação das imagens, os alunos são incentivados a descrever, narrar e discutir os elementos visuais presentes nos quadrinhos, utilizando a língua italiana como meio de comunicação.

É importante destacar que as atividades propostas com quadrinhos sem texto podem ser adaptadas de acordo com o nível de proficiência dos alunos, permitindo a progressão gradual no uso da língua italiana. Essa abordagem flexível possibilita atender às necessidades individuais dos alunos, estimulando sua participação ativa no processo de aprendizagem e promovendo a confiança na utilização do idioma.

Além disso, as atividades com quadrinhos sem texto também proporcionam um ambiente intercultural, permitindo que os alunos entrem em contato com aspectos culturais da Itália por meio das representações visuais presentes nas histórias em quadrinhos. Essa imersão cultural contribui para uma compreensão mais ampla da língua italiana, suas nuances e sua relação com a cultura italiana.

Dessa forma, a utilização de quadrinhos sem texto nas propostas de atividades para as produções escrita e oral da língua italiana, voltadas para alunos brasileiros em níveis iniciais, representa uma abordagem lúdica, inovadora e eficaz. Essas atividades permitem que os alunos desenvolvam suas habilidades linguísticas e comunicativas de forma criativa e envolvente, contribuindo para uma aprendizagem significativa e prazerosa da língua italiana.

Por fim, é fundamental que educadores e professores sejam encorajados a explorar e adaptar as propostas de atividades com quadrinhos sem texto de acordo com as necessidades e realidades de suas salas de aula. Através dessa abordagem pedagógica, poderemos oferecer aos alunos brasileiros de níveis iniciais uma experiência de aprendizagem enriquecedora, estimulante e efetiva no estudo da língua italiana.

## 6. REFERÊNCIAS

- ANTUNES, Ciro Carlos; CORDEIRO, Ana Antunes; VASCONCELOS, Vanessa Nascimento. O Lúdico como Ferramenta Didática e o seu uso no Ensino de Língua Portuguesa. 2008.
- BARTHES, R. Elements of semiology. Hill and Wang. 1964.
- BIANCHI, Ferruccio & FARELLO, Patrizia. Lavorare sul fumetto: Unità didattiche e schede operative – 3ªed. Trento: Erickson, 1997.
- CANDAU, Vera Maria. EDUCAÇÃO INTERCULTURAL E PRÁTICAS PEDAGÓGICAS. *In*: SILVA, Marco; NASCIMENTO, Cláudio Orlando Costa do; ZEN, Giovana Cristina. Didática: abordagens teóricas contemporâneas. - Salvador: EDUFBA, 2019. p. 275–287.
- COLL, C. et alii. Construtivismo na Sala de Aula, Editora Ática, 1996.
- COMODI, Anna. Materiali Autentici: Selezione e uso nella didattica dell'italiano come lingua straniera, Perugia: Guerra Edizioni, 1996.
- COUPERIE, P. et al. História em quadrinhos e comunicação de massa. São Paulo: MAM Assis Chateaubriand, 1970.
- DETTI, Ermanno. Fumetti sui banchi. *In*: Il fumetto fra cultura e scuola. Firenze: La Nuova Italia, 1984. p. 143–178.
- ECO, Umberto. Apocalípticos e Integrados. São Paulo: Perspectiva, 1970.
- EISNER, Will. Quadrinhos e Arte Sequencial (tradução: Luís Carlos Borges) – 3ªed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- GROENSTEEN, T. Système de la bande dessinée. Presses Universitaires de France. 1999.
- KRESS, Gunther. VAN, Theo. Leeuwen, Multimodal discourse: The modes and media of contemporary communication. London: Arnold, 2001.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. Da fala para a escrita: atividades de retextualização. São Paulo: Cortez, 2005.

\_\_\_\_\_; XAVIER, Antônio Carlos. Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção de sentido. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004.

\_\_\_\_\_. Gêneros textuais: definição e funcionalidade In DIONÍSIO, Â. et al. Gêneros textuais e ensino. Rio de Janeiro: Lucerna, 2002.

\_\_\_\_\_. Linguística de texto: o que é e como se faz. Série Debates, Recife (UFPE), 1983.

MESKIN, A. The Art of Comics: A Philosophical Approach. Chichester, UK: Wiley-Blackwell. 2012.

McCLOUD, Scott. Desvendando os quadrinhos. 2005, São Paulo, M. Books do Brasil Editora.

MOYA, A. História das histórias em quadrinhos. São Paulo: Brasiliense, 1993.

PEIRCE, C. S. Collected Papers of Charles Sanders Peirce. Cambridge, MA: Harvard University Press. (1931-1958).

PEREIRA, Sonia Terezinha Dalpiassol. Elaboração de material didático de língua italiana para lusófonos. In: Cadernos PDE. Versão Online. Secretaria de Educação. Governo do Estado do Paraná, 2007, p.1-13. Disponível em: [http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes\\_pde/2007\\_uf\\_pr\\_lem\\_artigo\\_sonia\\_terezinha\\_dalpissol\\_pereira.pdf](http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2007_uf_pr_lem_artigo_sonia_terezinha_dalpissol_pereira.pdf)

QUINO. Mafalda. Buenos Aires: Ediciones de la Flor. 1964-1973.

RAHDE, Maria Beatriz. “Origens e evolução da história em quadrinhos”. Revista FAMACOS, nº 5, Porto Alegre, novembro, 1996.

RIVERS, W. A metodologia do ensino de línguas estrangeiras. Trad. H.S Marchi. São Paulo: Pioneira, 1975.

RODRÍGUEZ, Daví Jaén. A história em quadrinhos na aula de língua estrangeira: proposta de análise de adequação didática e sugestão de exercícios. Faculdade de Filosofia. USP. São Paulo: 2008

SANTOS, Jhonatan Carvalho & DALBEN, Tatiany Pertel Sabaini. O gênero textual-discursivo 'História em Quadrinhos' no ensino da língua inglesa Revista Tabuleiro de Letras, v. 15, n. 02, p. 274-289, jul./dez. 2021

SANTAELLA, Lucia. A Percepção: Uma Teoria Semiótica. São Paulo: Experimento, 2001.

SCOTT, D. Comics and sequential art: Principles and practices from the legendary cartoonist. Watson-Guptill. 1994.

SERRA, Stefania Brand. Scrivere, molto piacere. Propostas de atividades para a produção escrita, com a utilização de materiais motivadores. São Paulo: USP, 2010.

SILVA, Gisele Batista da. Ridendo si impara: cultura e civiltà nelle classi di italiano LS. – Rio de Janeiro: UERJ, 2012.

SILVER & SERRA. Il Lupo Alberto. Turim: Panini Comics. 1974-presente.

SOUZA, Jéssica. "Semiótica e Linguística Aplicada: Interfaces e Possibilidades de Diálogo". Cadernos do CNLF, Volume XV, Número 04, Tomo 1. Rio de Janeiro: CiFEFiL, 2011.

SOUSA, M. Turma da Mônica. São Paulo: Panini Comics. 1960-presente.

SOUSA, Paula Cristina Moreira de. O Uso da Imagem no Ensino das Línguas Estrangeiras. Faculdade do Porto. Porto: 2012.

SEGAR, E.C. Popeye. Nova York: King Features Syndicate. 1929-1938.

SELDES, G. The seven lively arts. Simon and Schuster. 1957.

VOLPI, Domenico. Didattica dei fumetti. Brescia: La Scuola, 1977.

DISNEY, Walt. Quadrinhos da Disney. Diversos locais de publicação: Disney Comics. datas de publicação variadas.

WATTERSON, B. Calvin & Hobbes. Kansas City: Andrews McMeel Publishing. 1985-1995.