



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA**  
**CENTRO DE EDUCAÇÃO**  
**DEPARTAMENTO DE PSICOPEDAGOGIA**

**UMA ANÁLISE DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS A LUZ DA TEORIA  
FUNCIONALISTA DOS VALORES HUMANOS**

João Pessoa  
2014

**SAMARA PEREIRA CABRAL**

**UMA ANÁLISE DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS A LUZ DA TEORIA  
FUNCIONALISTA DOS VALORES HUMANOS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Graduação em Psicopedagogia CE/UFPB como requisito parcial à obtenção do grau de *Bacharel em Psicopedagogia*.  
Área de concentração: Psicopedagogia

Orientadora: Dda. Norma Maria de Lima

João Pessoa  
2014

C117a Cabral, Samara Pereira.

Uma análise das histórias em quadrinhos a luz da Teoria Funcionalista dos Valores Humanos / Samara Pereira Cabral. – João Pessoa: UFPB, 2014.

63f. ; il.

Orientador: Norma Maria de Lima

Monografia (graduação em Psicopedagogia) – UFPB/CE

1. Histórias em quadrinhos. 2. Valores humanos. 3. Teoria. I. Título.

UFPB/CE/BS

CDU: 741.5 (043.2)

SAMARA PEREIRA CABRAL


UMA ANÁLISE DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS A LUZ DA TEORIA  
FUNCIONALISTA DOS VALORES HUMANOS

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao Centro de Educação da Universidade  
Federal da Paraíba como parte dos requisitos para a obtenção do grau de Bacharel em  
Psicopedagogia.

Aprovado (a) em: 13 de março de 2014.

Nota 10,0

BANCA EXAMINADORA

 \_\_\_\_\_ / /

Prof. Ms. Norma Maria de Lima

Universidade Federal da Paraíba – UFPB

 \_\_\_\_\_ / /

Prof. Dr.ª Mônica Dias Palitot

Universidade Federal da Paraíba – UFPB

 \_\_\_\_\_ / /

Prof. Ms. Everaldo Vasconcelos

Universidade Federal da Paraíba – UFPB

Aos meus pais Antônio e Socorro que sempre foram os maiores apoiadores e incentivadores do meu sucesso e são aqueles os quais devo minha eterna gratidão.

## AGRADECIMENTOS

Figura 1 A autora



Este espaço reservo para agradecer àqueles que fizeram parte da minha caminhada até aqui e contribuíram para a realização deste sonho.

Fonte: Arquivo particular

Que agradecer primeiramente ao meu Deus, meu Senhor, Aquele que é à base da minha vida. Por seu infinito amor, misericórdia, cuidado, fidelidade, bondade para comigo, pois em TODOS os momentos Ele quem me sustenta e me sustentou e sempre trouxe o escape na hora da angústia. Obrigado meu Deus, pois minha vida não teria sentido se o Senhor não existisse nela. Obrigada por me ensinares com tua mansidão única e por estares comigo em cada passo eu que eu dou, me guiando, me protegendo e me amando de uma maneira tão grandiosa. A ti seja toda honra e glória.

Quero registrar também minha eterna gratidão pelos meus pais, meus mestres, meus maiores amores, responsáveis por tudo que eu sou hoje. Obrigada mãe por todas as vezes que sofreste e pagastes o preço para fazer com que eu chegasse aonde eu cheguei hoje, obrigada por tirares forças de onde não tinhas para me apoiar e me ajudar, obrigada pelas orações constantes pela minha vida e por teu grande amor que nem todo dinheiro que eu lhe desse no mundo poderia pagar tudo que és pra mim. Te amooooo infinitamente!! Pai, meu pai querido, apesar de todas as situações já vividas todo esse tempo, quero agradecer a você pelas madrugadas que levantas cedo para trabalhar em busca de uma vida melhor e por todo sacrifício que fizeste por mim. Obrigada por pelo seu amor e pelo seu carinho comigo, te amooo demais!!

Agradeço a minha irmã querida Suélem por apoiar meu sonho, e me dá incentivo em tantos momentos nessa caminhada. Você é muito importante para mim, obrigada por cada gesto de amor, carinho e cuidado que tens comigo e por abraçar as minhas causas como suas. Te amo! Agradeço a minha vizinha Iraci (Mainha) que é uma mulher forte, guerreira e de grande fé. Obrigada minha Mainha por teu amor tão grande demonstrado em cada gesto para comigo e pelas inúmeras orações que fazes pedindo ao Senhor pela minha vida, és um espelho para mim. Amo-te hoje e sempre! Agradeço também a meu cunhas Rodney Arthur por ser um cunhado tão amigo, que me incentiva em meus sonhos, se preocupa comigo e sempreeeee está ali para o que for. Deus abençoe sua vida Cunhas e estás guardado em meu coração.

Obrigada a minha maninha de coração Luciene Paes (Lu). Palavras são pouco para expressar tudo o que representas pra mim. Obrigada pela cumplicidade, amizade, por sua preocupação comigo, pelo seu companheirismo sempre, pelas ligações só pra saber se eu tava bem, por



obrigada por me aguentar, me amar e me ajudar sempreeeeeeeeeeee. Sabe que a recíproca é verdadeira né, e que nossa amizade de funde cada dia mais. Te amo viu!! Por fim, e não menos importante quero agradecer a minha amiga-mãe Jaci (**Jaciara**) que é indescritivelmente fundamental em minha vida. A você minha tão amada amiga esse espaço de agradecimento é pouco para expressar toda minha gratidão e consideração que representas para mim. Obrigada por ser minha companheira em todosssssss os trabalhos, por me confortar com suas palavras tãoooooo sábias, por ser como uma árvore de descanso em tempos tão difíceis, pelos seus conselhos serenos que me fizeram pensar e voltar atrás em muitas decisões imaturas, pelas vezes que chorasse meu choro e risse o meu riso e pelas vezes que abrigasse e cuidasse de mim como uma mãe. Pelas orações diversas, e pela tua presença mesmo na tua ausência física que foram tão importantes por todos esses anos. Você é um exemplo de mulher, de mãe, de amiga, de companheira, de profissional e de pessoa. Com sua bondade, humildade, sensibilidade e prontidão de ajudar, tocas e marca a vida de muitas pessoas, assim como fizesse com a minha. És essencialmente valorosa pra mim e creio que muitassssssssssss coisas boas vão acontecer em sua vida, pois Deus honra o coração puro das pessoas e o seu é. Te amooo demasiadamente muitoooo (srsrs) e creio que esse vínculo formado se estenderá por toda nossa vida. Obrigada também a Juh (**Juliana Fonseca**) que também faz parte do fundão, mesmo que de vez em quando kkkk, mas que foi uma pessoa que participou de muitos momentos comigo e me ajudou. Obrigada Juh por ter me dado uma mão grande tantas vezes e pelas nossas conversas, em que às vezes nos até chorávamos juntas, tudo isso foi bem importante. Xerooo grande!

A outra galera que quero agradecer grandiosamente é a **RENOVAÇÃO A ORIGEM**, uma galera que se juntou com um propósito específico, mas acabou firmando a amizade e foram momentos tão bons que vivemos. Obrigada meu povoooooo, pela parceria geral que tivemos e por me proporcionarem momentos tão bons de amizade, alegria, aperseios, surpresas, conquistas e aventuras kkkk. Amo vocês Cleo (Cleane), Julhão (Juliete), Netinho (Luiz Neto), Miss (Clarice), Bolha (Jessica Bulhões), Lilis (Liliane) e Estefania (Maiga). A essas quatro últimas, que dedicar um agradecimento especial, pois se tornaram além de amigas, mas irmãs. Obrigada Bolha pela amizade, carinho, conversas, apoio em tanto momentos difíceis, inclusive nesse de TCC que você esteve sempre ali perguntando saber como tava. A Lilis, você é tão especial pra mim, desde época do grupo de pesquisa que nos aproximamos e você sempre se importando, me ajudando, me dando força, até hoje e isso é tão importante, faz tão bem. A minha branquela linda Fania (Estefania) quero registra um agradecimento do tamanho do céu pra você, que sempre esteve ao meu lado desde os momentos que nos tornamos amiga, chegou assim se mansinho e Deus nos surpreendeu nos unindo. Obrigada por todos os momentos de ajuda, que foram muitos, de apoio emocional, financeiro, acadêmico e moral que me destes. Pela sua companhia, preocupação, parceria, por me ouvires, me animares e me aconselhares mesmo que até em silêncio, que o Senhor cumpra o propósito dele em tua vida e que eu seja participante junto com você das suas vitórias. Te amooo imensamente!! Obrigada a Miss Clarice pelas orações, pela confiança, credibilidade, caronas e por sempre abrir as portas da sua casa pra mim foi muito importante, tenho muitaaaaaa admiração por ti. A Cleane e Juliete agradeço pela amizade ofertada a mim e por todos os momentos vividos de vendas de doces, saídas, risos e parcerias sempre, amo vocês.

Obrigada a turma 2011.2 o qual eu fui monitora e me acolheram com tanto carinho e amor. Vocês se tornaram muito especiais pra mim e me ensinaram muitas coisas nos momentos que vivemos juntos. Sou a agregada da turma como vocês bem falam (kkkkk) e me sinto muitooo honrada por isso. A experiência da monitoria foi uma oportunidade que Deus usou para que

os nossos laços ultrapassassem as barreiras acadêmicas e chegassem até a amizade. Amoos todos vocês.

Um agradecimento superrrrr, ultra especial a minha turma amada e querida 2010.2. Por tantos e tantos momentos vividos, pela confiança depositada em mim, por tantos momentos de sufoco que superamos, também de alegrias e de dores o qual compartilhamos juntos, vocês se tornaram outra família pra mim, a qual todas as manhãs eu tinha o prazer de conviver, dividir momentos, sonhos, desejos, conquistas. Desejo que todos tenham um futuro brilhante e que nas estradas da vida nos possamos nos encontrar e nos lembrar de todo aprendizado que tivemos e de tudo que construímos juntos todos esses anos. Eu amooooo muito vocês e turma igual a essa não terei jamais, pois vocês são ÚNICOS (Guia, Sidcley, Vivian, Augusto, Karina, Jessica Vanessa, Rosemary, Rosângela e os demais que não citei aqui).

Agradeço também aos docentes que fizeram parte da minha caminhada acadêmica, a todos que deixaram um pouquinho de si em mim e que levaram um pouquinho de mim em si. Obrigada por compartilhar conhecimentos e ensinarem além do valor científico das coisas, o valor da vida acima de tudo. Vocês sempre serão fundamentais em meu sucesso (Norma, Adriana, Carla, Andréia, Célia, Mônica, Milagres, Patrícia, Silvestre, Márcia).

Obrigada a minha orientadora Professora e Mãe adotiva Norma Maria, que sempre me acalmou nos meus momentos de aflições e esteve presente me acompanhado, seja de maneira virtual ou pessoal. Obrigada Fessora pelo cuidado e carinho de mãe que tens comigo e por sempre me dares a segurança que posso ir muito além do que cheguei hoje. Deus abençoe a senhora infinitamente mais. Um xero bem grande!

Obrigada a Tia Josi e as outras tias da limpeza ali da psico, que sempre tinha um sorriso no rosto para me oferecer mesmo quando meus dias estavam tão difíceis. Deus abençoe a todas.

Obrigada também a Gabriela da coordenação de Psico pela prontidão em resolver nossas coisas de alunos quando precisamos. Também agradeço carinhosamente a Jamesssssss, que além de secretário se tornou um amigo o qual que quero muito bem e que sempre com muita prontidão me ajudou e facilitou minha vida nos momentos agoniados com milhões de trabalhos e ocupações.

Agradeço também a Arthur da Xerox Teclarte que foi um socorro bem presente nas horas de angústias acadêmicas. Deus recompense você Arthur por onde quer que andes.

Um agradecimento gigantesco a Dona Socorro Guimarães que é uma mulher tão abençoada por Deus e é um exemplo de vida pra mim. Obrigada por todo ensinamento que me proporcionaste dona Socorro, nos poucos momentos que pude estar com a senhora aprendi tantas coisas boas que ficarão guardadas pra sempre. Um abraço bem apertado.

Quero agradecer a banca examinadora Profª Mônica Palitot que é uma pessoa tão bem importante pra mim, que esteve em minha caminhada me apoiando, incentivando e acreditando no meu potencial, meus sinceros agradecimentos Fessora. E agradeço ao professor Everaldo que aceitou o convite prontamente para contribuir com meu estudo.

Por fim, meus agradecimentos vão pra todos e todas que contribuíram de direta ou indiretamente com meu crescimento acadêmico e pessoal em todos esses anos, desejo muito sucesso e realizações a todos.

[...] eu não sei o que dizem os homens, nem os seus planos sobre mim, mas eu sei que Deus me deu a vida PRA VALER A PENA.

(Kleber Lucas – Pra Valer a Pena)

## RESUMO

As Histórias em Quadrinhos (HQs) é um recurso frequentemente utilizado em contextos educacionais atuais, porém sua origem advém da antiguidade, da pré-história mais especificamente, a partir das pinturas rupestres feitas pelos homens que contavam suas histórias através de imagens. Sendo assim, podemos definir as HQs como uma história que possui uma sequência de fatos narrados cronologicamente, inter-relacionados dispostos em uma série de figuras geométricas, os requadros, e tendo em seu conteúdo uma mensagem, em sua maioria cômica, mas com um significado. Assim, importa destacar que em tais histórias há premissas valorativas que podem influenciar no comportamento das crianças. Valores são categorias sobre estados desejáveis de existência que transcendem situações específicas, guiam a seleção de comportamentos, são eventos que assumem diferentes graus de importância e representam cognitivamente as necessidades humanas. Dentro dessa perspectiva o presente estudo objetiva analisar as histórias em quadrinhos com base na Teoria Funcionalista dos Valores Humanos, utilizando como recurso análise de quinze HQs dos gibis Turma da Mônica. Após análise das histórias constatou-se que o valor *poder* teve maior destaque nos resultados, sendo representado principalmente pela Mônica, personagem principal, o qual, geralmente, exerce uma relação de superioridade sobre os demais, estabelecendo o cumprimento de sua vontade. Também se observa que em muitas situações a protagonista obtém sucesso (valor *êxito*). Conclui-se que o conteúdo expresso nas histórias em questão pode refletir no comportamento da população infantil, tendo em vista que, os infantes estão em processo de formação moral e de identidade, internalizam valores involuntariamente através das mesmas que serão externalizados por meio de ações em seus contextos.

**Palavras – chave:** Histórias em Quadrinhos, Valores Humanos, Teoria.

## ABSTRACT

The Comics Books it is a resource usually utilized in currently educational contexts, however his origin came from the antiquity, since prehistory most specifically from the petroglyphs made by men who told their histories through images. Thus can define the comics books how a history that has a sequence of facts chronologically narrated, interrelated, disposed in a serial of geometric figures, the panel, has a content a message, in its most comically, but with a meaning. Then, it is also worth highlighting on these histories has the valuation premise that can influence at the children behavior. Values are categories of desirable states of existence that transcend specific situations, guide the selection of behaviors, are events that guide different grades of importance and cognitively represent the human necessities. On this perspective this study has an objective to aim analysis the comics books based on the Functional Theory of Human Values, utilizing as resource the fifteen comics books, from comics "Turma da Mônica". After the analysis from histories, it was found that, the value power, had a great highlighted in results, represented principally for Monica, the main character, which generally, exerts a relation of superiority above the others, establishing the accomplishment of his will. Also notes that in many situations the protagonist have success (value successful). Concluded that the expressed content on these histories, could reflect in behavior from child population, in view of, that the infants are in process of moral formation, and identity, internalize values involuntarily, therethrough to be externalized by actions in their contexts.

**KeyWords:** Comics, Human Values, Theory.

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 01</b> – A autora .....	05
<b>Figura 02</b> – Suplemento .....	19
<b>Figuras 03 e 04</b> - Exemplos de linhas e traços .....	23
<b>Figura 05</b> – Pensamento da Mônica.....	23
<b>Figura 06</b> – Sussurro do Cebolinha .....	24
<b>Figura 07</b> – A alegria da turma.....	24
<b>Figura 08</b> - O medo da Mônica .....	24
<b>Figura 09</b> - Exemplo de onomatopéias .....	25
<b>Figura 10</b> – Dimensões, funções e subfunções dos valores básicos .....	30
<b>Figura 11</b> – Gráfico Percentual dos valores apresentados nas histórias selecionadas.... .....	36

## LISTA DE TABELAS

<b>Tabela 01</b> - Subfunções valorativas, seus tipos de motivador e orientação, e os marcadores valorativos selecionados .....	31
<b>Tabela 02</b> - Frequência dos valores presentes nas histórias selecionadas.....	35
<b>Tabela 03</b> – Frequência geral de valores por história e porcentagem.....	38

## SUMÁRIO

<b>RESUMO</b> .....	11
<b>ABSTRACT</b> .....	12
<b>LISTA DE FIGURAS</b> .....	13
<b>LISTA DE TABELAS</b> .....	14
<b>1. INTRODUÇÃO</b> .....	15
<b>2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA</b> .....	17
2.1. A origem das Histórias em Quadrinhos .....	16
2.2. Histórias em Quadrinhos: conceitos e características .....	21
2.3. Contribuições das Histórias em Quadrinhos para educação.....	26
2.4. Teoria Funcionalista dos Valores Humanos .....	28
<b>3. CAMINHO METODOLÓGICO</b> .....	34
3.1. Caminho metodológico e Amostra .....	34
3.2. Instrumento.....	34
3.3. Procedimento .....	34
3.4. Análise dos Dados .....	34
<b>4. RESULTADOS e DISCUSSÕES</b> .....	35
<b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	42
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	43
<b>APÊNDICES</b> .....	47

## 1 INTRODUÇÃO

Conforme Vergueiro (2013), desde o surgimento da espécie humana, a escrita e os desenhos destacaram-se como elo de comunicação entre os seres, seja por meio de um recado desenhado nas paredes das cavernas, nas quais viviam os seres primitivos, seja pelo desenho de uma experiência daqueles povos em seu cotidiano.

Tais situações de escrita e de desenhos compõem a forma de comunicação, permeada de imagens gráficas, as quais somente após muitos estudos foram consideradas como tentativas de expressar acontecimentos ocorridos durante o dia das pessoas (SILVA e BERTOLETTI, 2011).

As Histórias em Quadrinhos (HQs) inserem-se entre os textos com os quais lidamos cotidianamente em nossas diversas atividades diárias. Elas fazem parte do quadro das chamadas narrativas por apresentarem características semelhantes à narração, como personagens, espaço, tempo e, sobretudo pelo enredo que se caracteriza por uma sequência de ações.

As HQs diferem-se dos quadros narrativos pelo fato de que, ao invés do narrador, o diálogo é representado de forma direta, através de balões que transmite uma composição gráfica, em consonância com uma linguagem não verbal, onde as imagens têm um papel de destaque, promovendo a interação entre os interlocutores através de uma relação de causa e efeito.

Dessa forma, as Histórias em Quadrinhos (HQs) referem-se a um recurso popular de fácil acesso, frequentemente utilizado pela comunidade em geral. Caracterizam-se por serem histórias que possuem uma sequência de fatos narrados cronologicamente, inter-relacionados, dispostos em uma série de figuras geométricas, os requadros, e tendo em seu conteúdo uma mensagem, em sua maioria cômica, mas com um significado (TANINO, 2011).

Sendo assim, as Histórias em Quadrinhos se expandiram e ganharam espaço dentro das camadas da sociedade até alcançar os contextos educacionais, onde figuram na atualidade como recursos didáticos pedagógicos bastante utilizados na escola, das mais variadas formas, em diversas disciplinas da matriz curricular. O que deixa evidente que: as HQs por contemplarem uma grande diversidade de temas atendem a diferentes gostos e contribuem para o trabalho educativo que visa o exercício da cidadania e a formação de valores nos alunos da Educação Básica.

Nesta perspectiva, os valores referem-se a categorias de orientação que guiam o comportamento dos indivíduos a partir do julgamento sobre o desejável ou não, e são eventos

que assumem diferentes graus de importância e representam cognitivamente as necessidades humanas (GOUVEIA, 2003). Assim, tais literaturas revelam em seu conteúdo além de um sentido de entretenimento, um caráter educacional e/ou moral a partir das premissas valorativas contidas em suas mensagens.

Porquanto, trabalhar sob um aspecto exploratório dessas histórias a partir dos valores humanos proporcionará aos pais, professores e a população em geral perceber quais as mensagens que estão implícitas em seus conteúdos e como isso pode refletir no comportamento do público infanto-juvenil, visto que, essas categorias estão em processo de desenvolvimento e formação humana.

Para tanto, o presente estudo tem com objetivo geral analisar as histórias em quadrinhos com base na Teoria Funcionalista dos Valores Humanos; e mais especificamente, identificar a presença desses valores em algumas histórias em quadrinhos; realizar a categorização dos valores nas HQs selecionadas; caracterizar o conteúdo das HQs a luz da Teoria Funcionalista dos Valores Humanos; e discutir sobre as possíveis contribuições dos valores presentes nas histórias em quadrinhos para o comportamento infanto-juvenil, a partir dos resultados encontrados na pesquisa.

De caráter qualitativo e quantitativo a pesquisa contempla um estudo documental o qual utilizou uma amostra de quinze histórias em quadrinhos dos gibis “Turma da Mônica”, escolhidas aleatoriamente, por serem de fácil acesso, representarem um conteúdo descontraído, atrativo e serem mais popularmente conhecidas, lidas e utilizadas por grande parte da população.

Logo, para seguir o trabalho, faz-se necessário trazer um conteúdo teórico acerca das variáveis que compõem o estudo: Histórias em Quadrinhos e Valores Humanos. Após explicar tais conteúdos importa destacar e detalhar a metodologia adotada no estudo para melhor compreensão do mesmo e assim seguir para os resultados, parte essencial da pesquisa, para que se exponha a aplicabilidade e validade do referido estudo e as possíveis contribuições de tal para educação infanto-juvenil.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

### 2.1. A origem das Histórias em Quadrinhos

Desde os tempos da pré-história podemos verificar registros de imagens criadas pelo homem como uma ferramenta de comunicação que tinham um cunho representativo, as famosas, pinturas rupestres existentes nas cavernas, grutas e abrigos que são consideradas na atualidade como os primeiros museus da humanidade por preservarem a milhões de anos a arte produzida pelo homem primitivo.

Essas manifestações artísticas da pré-história nos revelam a capacidade do homem de simbolizar. São imagens que se apresentavam como os indícios dos primeiros signos e revelavam geralmente situações do cotidiano daqueles povos. Estes acervos são considerados como “documentos históricos”, que testemunham a existência do homem em tempos remotos, seus valores e sua cultura. Dessa forma, a partir desses assentamentos, nasceram as primeiras seqüências de imagens, as quais inspiraram posteriormente os quadrinhos (MELO, 2010; RAHDE, 1996).

O limiar das Histórias em Quadrinhos (HQs) também recebeu para sua ascensão a influência dos desenhos, pinturas e relevos egípcios, povos que continuaram essa narrativa através de imagens pintadas ou modeladas no interior dos templos e túmulos, que reportavam diversas situações de seu cotidiano e dos seus deuses. Mais tarde, novas formas de representação por imagens sequenciadas foram surgindo, como a xilogravura (técnica de gravura em madeira) e a litografia (arte em pedra calcária), as quais, igualmente subsidiaram o advento dos quadrinhos (MACHADO; CORREA, 2010; RAHDE, 1996).

Nesta perspectiva, de acordo com Luyten (1989) a gênese das histórias em quadrinhos está na civilização européia, por meio da aparição das técnicas de reprodução gráfica que adaptavam texto e imagem, que inicialmente eram direcionadas aos desenhos de humor, a exemplo da caricatura, e os animais humanizados dos contos de fadas, sobretudo no fim do século XIX, através das grandes empresas jornalísticas dos EUA, que os quadrinhos adquiriram autonomia e expressão própria.

A trajetória e legitimação dos quadrinhos foi um percurso extenso, principalmente no tocante ao reconhecimento artístico e cultural. Os “comics”, como eram denominados, tomaram conta das páginas dos jornais americanos, tendo como marco inicial das Histórias em Quadrinhos o aparecimento do “Yellow Kid” (“O garoto amarelo”), o qual passou a ser o

primeiro personagem fixo semanal publicado em cores no jornal em 1896 (SILVA; BERTOLETTI, 2011).

Em 1900, apareceram as primeiras HQs estilizadas, em grande parte apresentavam-se como essencialmente humorísticas e logo se estabeleceu uma grande variedade de temas: fantasias, histórias mitológicas e até ficção científica. Em 1930, é considerada a “idade de ouro” dos quadrinhos, pois é nesta década que surge o advento dos quadrinhos realista, caracterizados por histórias de suspense, ação e aventuras em meio a cenários exóticos e desenhos bem acabados, a exemplo das histórias de Tarzan, Mandrake, Flash Gordon, O Príncipe Valente, entre outros (LUYTEN, 1989).

No ano de 1940 os quadrinhos passaram pela chamada crise do papel, ou seja, período de perseguição, onde é lançado o livro *A sedução dos inocentes* de autoria de Dr. Frederic Wertham, o qual alegava serem as HQs, instrumentos influenciadores da delinquência infantil e que representavam um perigo moral para a juventude. Isso acabou por ocasionar uma espécie de censura aos quadrinhos, o chamado *Comics Code*, selo que surgiu com o objetivo de analisar o conteúdo das HQs e assim controlar o que seria publicado. Dessa forma, apenas as histórias que continham este selo é que poderiam ser adquiridas e lidas (ENGSTER, 2008; MELO, 2010; VERGUEIRO, 2009).

Contudo, esse cenário foi alterado pelo surgimento do movimento *underground*, também conhecido como *comix*, entre 1960 e meados de 1970, onde inúmeros artistas rebelaram-se contra as normas impostas pelos “Syndicates”, responsáveis pela produção e distribuição dos quadrinhos no mercado e assim, buscam o fortalecimento e autonomia para as HQs e seu reconhecimento como meio de manifestação artística e social.

A proposta principal do movimento era de se ter uma criação quadrinística independente, totalmente desvinculada de editoras ou normas editoriais, desprovidas de motivações mercantilistas, com obras voltadas para expressão de sentimentos e ideias. Assim, a influência desse movimento ultrapassou as fronteiras da Califórnia, atingindo países europeus e latino-americanos (LUYTEN, 1989; VERGUEIRO, 2009).

Destarte, pode-se afirmar que o movimento *underground* junto ao reconhecimento do potencial artístico dos quadrinhos pelos intelectuais europeus, estabeleceu as bases para a legitimação cultural das HQs no mundo inteiro. Entretanto, ao final da década de 70, um aperfeiçoamento nos quadrinhos passou a existir através das *Graphic Novels* (novelas ou romances gráficos), obra das mãos de Will Eisner (1917 – 2005). Esses produtos denominavam-se por serem histórias publicadas em forma de livro, que geralmente possuíam

narrativas completas de personagens consagrados e não necessariamente tem fim em apenas uma edição (BARELLA, 2013; VERGUEIRO, 2009).

Dessa forma, segundo a perspectiva de Vergueiro (2009) as *graphic novels* viabilizaram melhores condições de mercado para as HQs e provocaram a quebra da barreira entre os quadrinhos industrializados e os alternativos, os quais passaram a ser mais bem equacionados no tocante a qualidade artística, ousadia de design, aprofundamento psicológico e complexidade temática. A partir disso, podemos dizer que o novo estilo veio influenciar positivamente no ambiente dos quadrinhos, no mundo inteiro, trazendo, além de uma nova forma de publicação, uma nova forma de criação artística para o gênero.

No Brasil, a história dos quadrinhos tem seus primórdios com Ângelo Augustini, em estilo de sátira político-social. Todavia, foi a partir de 1905, com a tradução de Tico-Tico de Buster Brown, que as HQs começaram a ganhar destaque. Inicialmente, podemos observar que as editoras brasileiras centralizavam a comercialização e divulgação dos quadrinhos europeus e norte-americanos através da sua tradução, não abrindo oportunidade para que desenhistas brasileiros pudessem ganhar espaço nesse campo (MELO, 2010).

No entanto, observamos um avanço significativo no tocante às histórias em quadrinhos no Brasil, no momento em que surgiram as primeiras revistas dedicadas ao público infantil, considerando que estas, mesmo sendo brasileiras, ainda eram povoadas de ilustrações tipicamente estrangeiras e foram classificadas como *Suplemento Juvenil* (ALVES, 2001; VERGUEIRO, 2007).

FIGURA 2- Suplemento



Fonte: História, imagem e narrativas,  
nº 5, ano 3, setembro/2007 –  
<http://www.historiaimagem.com.br>

Esse tipo de publicação teve como precursor, o jornalista e editor, Adolfo Aizen nos anos de 1933 e 1934 configurando-se como um passo importante na história dos quadrinhos brasileiros. Assim como afirma Vergueiro (2007, p.6) “O *Suplemento Juvenil* representou a entrada maciça dos heróis norte-americanos no Brasil, popularizando-os em nível nacional”, passando assim a ser uma leitura frequente entre o público infante-juvenil brasileiro da época.

Além disso, assegura Moya (1986, p. 116) que “O *Suplemento* revelou grandes artistas e escritores nacionais, focalizando-se sempre em temas nacionalistas, além de ter lançado a moderna história em quadrinhos norte-americana no nosso país”. Nesse contexto, as histórias em quadrinhos se expandem no país em grande escala, atingindo as crianças e jovens em todas as regiões e classes sociais, com temas e estilos diversos.

Na década de 60 é que surgiu no Brasil a primeira revista em quadrinhos a cores, genuinamente brasileira, com um cenário regional, a Turma do Pererê, de Ziraldo. Esta, por sua vez, contava uma história fundamentada na lenda do Saci, tendo como destaque em seu cenário a flora e a fauna brasileira (TUSSI e MARTINS, 2009). A revista teve grande sucesso, destacando-se como maior tiragem da época, o que não impediu seu cancelamento no período da ditadura militar em 1964. Nos anos 70 foi relançada, mas não conseguiu o mesmo destaque da primeira edição.

Ziraldo Alves Pinto teve um papel muito importante na história dos quadrinhos brasileiro quando inaugura a fase totalmente nacional das histórias, abrindo assim as portas para que, nas décadas seguintes, surgissem outros modelos, como por exemplo, em 1970, a revista da Turma da Mônica, que vem até os dias de hoje conquistando gerações, tendo como grande mentor o autor Maurício Araújo de Souza, que se destaca pela criatividade e originalidade no uso da metalinguística e intertextualidade que dão o efeito cômico ao seu trabalho.

Até os dias atuais as histórias da Turma da Mônica são publicadas em gibis e almanaques. Com uma funcionalidade incentivadora, os gibis vêm ganhando a cada dia mais espaço tanto no âmbito familiar quanto no âmbito escolar, graças a um conteúdo que atinge as crianças, auxiliando-as no gosto pela leitura, estimulando a criatividade, imaginação, e demais áreas culturais (LUYTEN, 2011).

Finalmente, após muitas lutas e períodos de sucessos e derrotas as Histórias em Quadrinhos conquistaram seu espaço e conseguiram se firmar como um recurso independente e legítimo, chegando a ser considerada a nona arte, obtendo assim reconhecimento artístico, cultural, social e até acadêmico, tendo em vista, nos últimos anos, a realização de pesquisas de cunho científico utilizando esses recursos (PRESSER; SCHLOGL, 2013; VERGUEIRO,

2009). Sobretudo, para uma compreensão mais abrangente acerca das HQs, importa estudar também as definições atribuídas a esses recursos, suas características e elementos que compõem os mesmos.

## 2.2. Histórias em Quadrinhos: Conceitos e características

Quando se fala em relação ao conceito de algo não se pode restringir apenas a uma única definição, pelo contrário, é necessário que se observe diversas concepções para que se obtenha um significado mais amplo e completo. Ao se tratar da definição de Histórias em Quadrinhos não é diferente, importa que sejam expostas variadas compreensões para melhor entendimento. Por isso, a importância de trazer autores que discutam tal temática se faz fundamental para o estudo.

Luyten (1989, p 13 e 14) define histórias em quadrinhos como “uma forma de expressão artística constituída por dois tipos de linguagem: a linguagem gráfica (a imagem) e a linguagem verbal (o texto). A história é feita em sequência, no sentido esquerda-direita e de cima para baixo”. Mccloud (1995, p. 9) expõe seu conceito ao afirmar que as HQs são “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”. Eisner (1989) resume esses dois conceitos de forma muito simples quando diz que os quadrinhos são um tipo de **arte sequencial** (grifo nosso), ou seja, aquele tipo de arte onde as imagens seguem uma sequência lógica e narrativa.

Os estudos de Machado e Corrêa (2010) corroboram com os de Eisner quando caracterizam as histórias em quadrinhos como um tipo de arte sequencial, à medida que se utilizam de uma sequência de imagens com vista a estabelecer uma experiência narrativa, que detém um sentido. De maneira aparente, Tanino (2011) conceitua histórias em quadrinhos como enredos narrados por meio de desenhos e textos, caracterizando-se como típico da linguagem falada, sendo utilizado o discurso direto.

Consideradas também como forma de expressão artística, as mesmas são retratadas quadro a quadro, tentando representar um movimento através de registros de imagens enlevadas. Melo (2010) utiliza uma definição similar a anterior enfocando que as HQs são produções de caráter artístico que tem no desenho, na escrita e na narrativa, elementos para criação de um estilo comunicação de massa e ao mesmo tempo artifício cultural.

Frente ao exposto, é possível verificar que, os conceitos atribuídos as HQs se complementam entre si e trazem subsídios importantes para uma compreensão mais

abrangente da estrutura desses veículos, os quais permitem uma identificação imediata e diferenciação latente de outros tipos de literatura, tais como: a sequência da narrativa, as imagens e textos interdependentes com vista a transmitir uma mensagem, os artefatos artísticos e a interação dos dois códigos, visual e verbal, que compõe a linguagem quadrinística e serão abordados a seguir.

### 2.2.1 Os requadros

Igualmente denominados “quadrinhos”, referem-se às linhas, ou espaço que delimitam uma cena, uma ação ou acontecimento e influenciam diretamente na marcação de tempo e humor em uma narrativa (PRESSER; SCHLOGL, 2013; RAMA; VERGUEIRO; BARBOSA; RAMOS; VILELA, 2012). Ainda, de acordo com o contorno, o sentido da mensagem em relação ao tempo pode modificar-se, por exemplo: um requadro de contorno reto, sólido implica narrativa em tempo presente, logo, um requadro com contorno pontilhado ou ondulado expressa tempo passado ou em sonhos (COSTA; ORRICO, 2009). Dessa forma, o ato de enquadrar, além de definir o perímetro ainda estabelece a posição do leitor em relação à cena e indica a durabilidade do evento (EISNER, 1989). O requadro é um elemento importante na narrativa das histórias em quadrinhos servindo como orientador das mesmas.

### 2.2.2 Linhas e traços

São elementos visuais que tem o objetivo de ambientar as sensações para o leitor, ou seja, “procuram produzir emoção e movimentos às imagens planas e estáticas dos quadrinhos, com vista a provocar uma resposta sensorial no espectador” (PRESSER; SCHLOGL, 2013, p. 9). Assim, cada posição das linhas possui um significado que incrementam a narrativa, a saber: as verticais indicam movimento de velocidade, as curvas, movimentos lentos, as pontiagudas, intensidade e as sinuosas expressam vibração.

Figuras 03 e 04 - Exemplos de linhas e traços



Fonte: [www.novidadediaria.com.br](http://www.novidadediaria.com.br)

### 2.2.3 Os balões

É um dos principais elementos que caracterizam os quadrinhos, tem formato ligeiramente circular ou retangular e representam diálogos, ideias, pensamentos ou ruídos. Geralmente são empregados para delimitar a fala de um personagem, ou ainda dar personalidade as falas, à medida que ler o que possui em seu conteúdo o espectador decifra em sua mente de modo particular a mensagem escrita, é uma espécie de recurso de interpretação (AVELAR; RODRIGUES, 2011; LUYTEN, 1989; PRESSER; SCHLOGL, 2013).

De acordo com Rande (1996) o balão representa um prolongamento do personagem e é responsável pela dinamização da leitura. Rama *et. al* (2012, p. 56) afirmam que tal elemento gráfico é a “intersecção entre imagem e palavra”. Outra função do balão segundo Eisner (1989, p. 26) é tentar captar e tornar visível um elemento etéreo: o som. "A disposição dos balões que cercam a fala (...) contribuem para a mediação do tempo”. Assim, o desenho do balão ligado a um prolongamento denominado rabicho, expressa a fala do personagem em primeira pessoa, indicando também a ordem do mesmo, tendo em vista a direção linear pela qual se lê. A seguir, alguns exemplos de estilos de balões:

- Em formato de nuvem e rabicho de bolhas: expressa pensamento;

Figura 05 - Pensamento de Mônica



Fonte: <http://www.monica.com.br>

- Com linhas tracejadas: indicam fala de um personagem em voz muito baixa ou “sussurro”;

Figura 06 – sussurro do Cebolinha



Fonte: <http://idadedapedra.zip.net/>

- Com múltiplos rabichos: representa várias falas dos personagens ao mesmo tempo;

Figura 07 - A alegria da turma



Fonte: [obras.acompanha.editorasaraiva.com.br](http://obras.acompanha.editorasaraiva.com.br)

- Com ondulações, similares a uma descarga elétrica: indicam vozes externas, geralmente de alto-falantes, aparelhos eletrônicos, robôs e também gritos.

Figura 08 – O medo da Mônica



Fonte: <http://www.monica.com.br>

#### 2.2.4 Onomatopéias

De acordo com Rama *et. al* (2012, p. 62) “as onomatopéias são signos convencionais que representam ou imitam um som por meio de caracteres alfabéticos”. Tais recursos além de dinamizarem a fala dos personagens, materializam o efeito do som, deixando a narrativa mais verídica (AVELAR; RODRIGUES, 2011). Elas variam conforme a língua da região, assim como de autor para autor e sua preferência pessoal.

Figura 09 – Exemplo de onomatopéias



Fonte: [www.freepik.com](http://www.freepik.com)

Além dessas estruturas mencionadas, os quadrinhos possuem um elemento fundamental em sua composição, mesmo que, não frequentemente enfatizado, mas igualmente importante como as demais, é o chamado *timing* (“tempo”). Tal termo é denominado por Eisner (1989) como fenômeno de duração e vivência das HQs, dimensão essencial na narrativa da arte sequencial. Seu delineamento geralmente é expresso através dos balões e quadrinhos em sequência e tem a função de envolver o espectador. Para o autor, a dimensão “o tempo” se torna ingrediente principal a partir do momento em que a narrativa gráfica procura representar a realidade numa cadeia significativa de eventos e conseqüências e, com isso, evocar empatia do leitor.

Outro marcador importante nos quadrinhos é o chamado “vão” ou “corte”. Este se refere ao espaço entre os quadros e representa um elemento que desperta a imaginação e criatividade do leitor, visto que, o mesmo idealiza em sua mente o acontecimento não explícito entre o vazio dos quadros (VERGUEIRO; OLIVEIRA, 2011).

Ao definir duas imagens de uma seqüência fazendo um corte entre elas, o autor obviamente está eliminando muitas imagens que poderiam existir naquele intervalo. As imagens cortadas não deverão fazer falta para a compreensão da seqüência. Chamamos de corte estrutural, o corte que acontece sempre entre cada duas imagens e faz parte da estrutura da História em Quadrinhos. Segundo (GUIMARÃES, 2000, p. 4),

Quando ocorre um corte narrativo entre uma seqüência e outra e há mudança significativa em relação a ONDE ocorre cada uma das seqüências, o corte é chamado espacial. Quando a mudança significativa é em relação a QUANDO ocorre cada uma das seqüências, o corte é chamado temporal. E quando a mudança é em relação ao QUÊ ocorre em cada seqüência, o corte é chamado temático. Um corte narrativo pode ser destes três tipos simultaneamente, ou

seja, uma seqüência pode ocorrer em local, época e com assunto diferentes em relação à seqüência anterior.

Nesse sentido, por meio de todos esses subsídios as HQs se tornam instrumentos de cunho multifuncional que permitem a exploração de seus componentes de forma ampla e diversa (ANDRAUS, 2009). Assim, tais gêneros servem como agentes artísticos, literário-imagéticos, que possuem linguagem independente, estrutura própria e ainda se apresentam como recursos pedagógicos de caráter interdisciplinar aplicáveis a contextos educacionais por sua inegável popularidade.

### 2.3. Contribuições das Histórias em Quadrinhos para educação

Inicialmente, o aparecimento dos quadrinhos no âmbito escolar ocorreu de forma tímida, devagar, e em geral sua aplicabilidade era apenas para ilustrar um texto ou conteúdo no intuito de dinamizá-lo ou explicá-lo mais ludicamente. Porém, a partir da expansão dos quadrinhos como recurso de comunicação em massa e sua repercussão em todas as camadas da sociedade, percebeu-se então, os resultados benéficos que essas literaturas podem trazer para o ensino e assim as editoras passaram investir na sua produção para despertar a atenção e o interesse dos educadores visando a sua utilização como recurso didático e pedagógico na sala de aula (ARAÚJO; COSTA M. A.; COSTA E. B., 2008).

Apesar da desconfiança por parte de alguns educadores por causa da censura ocorrida contra os quadrinhos nas épocas iniciais do seu surgimento, as HQs evoluíram chegando atualmente a conquistar um lugar de destaque na educação, pois obtiveram reconhecimento pela LDBEN (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional) (1996) e pelos PCNs (Parâmetros Curriculares Nacionais) (1997) de acordo com Rama *et. al* (2012).

Além disso, vê-se a extensão do uso dos quadrinhos na escola através da inserção das imagens nos conteúdos dos livros didáticos em diversas disciplinas. É importante que o professor utilize de maneira adequada e produtiva tais recursos para obter um melhor aproveitamento no processo de ensino e aprendizagem de seus alunos. Por isso, se torna relevante destacar os benefícios que este veículo de comunicação detém no âmbito educacional.

É inegável que o conteúdo escolar é melhor apreendido em um tempo menor quando exposto por meio de quadrinhos. Dessa forma, o uso dos pontos, linhas, cores e a composição em geral das HQs, facilitam a interpretação texto-imagem do aluno, além de possuírem potencialidades pedagógicas especiais pelo seu caráter interdisciplinar, ou seja, aplicável em

diversas disciplinas, possibilitando um aprendizado mais reflexivo e prazeroso como destaca alguns autores (ARAÚJO; COSTA M. A. ; COSTA E. B. , 2008. ; HAMZE, 2008).

Além disso, as Histórias em Quadrinhos auxiliam na formação inicial de seus leitores por serem recursos de estímulo visual e conseqüentemente instigarem a curiosidade e imaginação de seu público. Ainda, são importantes influentes linguísticos e sociais, possibilitando a diferenciação das linguagens regionais, da língua culta e coloquial, assessoram no processo de alfabetização, assim como, no processo cognitivo permitindo que seus leitores usem habilidades desse domínio de pensamento para interpretar as ideologias do autor e assim tornar-se um ser crítico capaz de ler e criar histórias (SILVA; BERTOLETTI, 2011).

Mendonça (2011), afirma que esse tipo de literatura está cada vez mais detentora de um conteúdo vasto e rico em conhecimento, desmistificando assim, a ideia que se tinha anteriormente, de que tais histórias tinham apenas um caráter cômico e lê-las seria perda de tempo. Atualmente, o mesmo autor relata que essa concepção foi difundida, após a constatação das benevolências oferecidas pelos quadrinhos, os quais atuam de forma satisfatória como agente motivacional, auxiliando na obtenção de melhores resultados em sala de aula, como aprimoramento das habilidades da leitura e da escrita, compreensão com mais facilidade dos conteúdos expostos pelo facilitador, criatividade e disciplina.

Dessa forma, Gama *et. al.* (2012) aponta que, a admissão dos quadrinhos na sala de aula permite ao aluno expandir sua diversidade de meios de comunicação à medida que faz associação da linguagem gráfica às outras linguagens, no caso, oral e escrita, e propiciam o desenvolvimento do hábito de leitura através dos seus materiais de entretenimento, recursos gráficos e a maneira como são dispostos, bem como por possuir um caráter globalizador, pelo significado e funcionalidade de seus elementos.

Em outra perspectiva, Andraus (2010), em seus estudos, ainda amplia a funcionalidade das HQs além do contexto educacional quando afirma que tais literaturas são potentes informações imagéticas que auxiliam uma melhor interface dos hemisférios cerebrais – direito: intuitivo (imagético, criativo) e esquerdo: racional (fonético) influenciando assim diretamente no psiquismo humano e contribuindo positivamente na formação artística cultural e educacional humana de forma íntegra e sistêmica. A seguir, Andraus (2009, p. 43) explica este processo da seguinte forma:

A imagem recai no hemisfério direito do cérebro enquanto que a informação escrita fonética racional atua no esquerdo. Tais aspectos auxiliam na educação dos valores humanos de forma sistêmica, integrativa, considerando-se a interdisciplinaridade no ensino.

Silva e Bertoletti (2011) subscrevem a ideia acima quando asseguram que conceitos e valores podem ser discutidos a partir do conteúdo das Histórias em Quadrinhos, o qual implicará em uma melhor interpretação da realidade por seus leitores. Borba (2008) considera as Histórias em Quadrinhos como um Objeto de Aprendizagem Colaborativo (OAC) o que inclusive, também é inserido no meio virtual para fins educativos, não fugindo da proposta integrada ao ensino de valores, pois afirma que “crianças aprendem valores humanos e ética por meio de histórias em quadrinhos (p. 12)”.

Deste modo, o termo utilizado pelo autor faz jus ao sentido denotativo empregado a esse gênero, à medida que o mesmo é utilizável de forma ampla e se apresenta como um recurso totalmente passível de contextualização. Para tanto, recomenda-se que seu uso pelo docente como recurso pedagógico seja amplamente cauteloso, e bem contextualizado, obedecendo regras de utilização, mas, sobretudo, carregado de responsabilidade, tendo em vista que deve existir certo nível de conhecimento sobre tal instrumento educativo, capacidade de seletividade, regada de criatividade para que seu aproveitamento em sala de aula seja mais consistente.

Sendo assim, não há dúvidas que como Objeto de Aprendizagem Colaborativo (OAC), os quadrinhos, possui significativa relevância no âmbito educativo, social e moral dos indivíduos, uma vez que, além de auxiliarem em contextos educacionais, possuem, implicitamente em seu conteúdo, premissas valorativas que podem influenciar no comportamento de seus leitores, e conseqüentemente em suas ações.

Por isso, é necessário conhecer quais valores estão contidos nessas histórias e trabalhar sob uma perspectiva integradora visando contribuir de maneira eficaz no desempenho dos infantes. Para isso, se faz pertinente discutir acerca dos valores humanos de uma maneira geral, assim como trazer as contribuições da Teoria Funcionalista dos Valores Humanos, Gouveia (2009) que trata sobre a temática.

#### 2.4. Teoria Funcionalista dos Valores Humanos

Quando se fala em valores, variados são os significados atribuídos a tal termo, que por muitas vezes, não fazem uma definição real do sentido a que se remete esse construto. Em geral, algumas pessoas utilizam conceitos vagos para indicar valores, frequentemente do seu senso comum, e acabam por utilizar, termos muitos distintos que podem acabar se afastando

da real significação dos valores, tendo em vista que existem atribuições acadêmicas capazes de explicar tal construto.

Em resumo, os valores podem ser definidos como categorias de orientação presentes na vida dos seres humanos, que guiam suas ações e comportamento e expressam necessidades e condições para alcançá-las (GOUVEIA, 2003).

Teóricos como Santos, Guerra, Coelho, Gouveia e Souza (2012) afirmam que os valores permitem aos indivíduos fazerem escolhas conforme aquilo que julgam ser desejável ou indesejável, aceitável ou reprovável. Gouveia, Milfont, Fischer, Coelho (2009) definem valores como conceitos ou categorias sobre estados desejáveis de existência que transcendem situações específicas, guiam a seleção ou avaliação de comportamentos, são eventos que assumem diferentes graus de importância e representam cognitivamente as necessidades humanas.

Dessa forma, os valores podem ser estudados sob a perspectiva da Teoria Funcionalista dos Valores Humanos, na qual pode ser vista, como um tipo de análise dos valores através de uma perspectiva integradora, parcimoniosa, teoricamente fundamentada, não excludente de teorias anteriores, mas complementar (GOUVEIA, *et. al*, 2009).

Os estudos de Medeiros, Gouveia, Gusmão, Milfont e Fonseca (2012) apontam que a teoria se apóia em quatro proposições teóricas, os quais permitem que os valores sejam mais bem delineados, a saber:

- **Natureza humana** - denotam a natureza positiva dos seres humanos;
- **Princípios guias-individuais** - categorias gerais de orientação de comportamentos dos sujeitos;
- **Base emocional** - representam cognitivamente as necessidades dos indivíduos, advertem a restrição de impulsos e remetem a segurança e estabilidade pessoa;
- **Caráter terminal** - expressam princípios do desejável.

Portanto, o modelo proposto por Gouveia dentre outros autores, confere os valores inicialmente sob duas dimensões consensuais, sendo os valores:

- **Tipo de orientação** - guiam ações do homem - eixo horizontal
- **Tipo de motivador** - expressam as necessidades - eixo vertical

Sendo que, a primeira dimensão - **eixo horizontal** - engloba três critérios de orientação: pessoal, central ou social, classificados como as grandes categorias. Os valores pessoais indicam busca em alcançar metas pessoais, ou seja, são pessoas com um foco

intrapessoal. Valores sociais são aqueles que focalizam a convivência com os demais, isto é, possuem um foco interpessoal, destinado a metas sociais (GOUVEIA, 2013).

E por último, os valores centrais, que representam o eixo principal das necessidades humanas e “as pessoas que assumem estes valores procuram alcançar seus objetivos independentemente do grupo ou da condição social. Descrevem alguém que é maduro, com preocupações menos materiais” (GOUVEIA, 2003, p. 436).

A segunda dimensão - **eixo vertical** - abrange valores classificados em termos: **materialistas** - ideias práticas e orientação para meta específicas e **humanitários** - princípios e ideais abstratas em uma orientação universal (GOUVEIA, 2013).

Assim, conforme Gouveia (2009), integrando seus dois eixos, horizontal e vertical, terá as seis subfunções psicossociais dos valores, são elas: **experimentação, realização, existência, suprapessoal, interacional e normativa**, compostas de dezoito valores básicos, a saber: **emoção, prazer, sexualidade, poder, prestígio, êxito, saúde, estabilidade pessoal, sobrevivência, beleza, conhecimento, maturidade, afetividade, convivência, apoio social, obediência, religiosidade e tradição**, representados na figura abaixo:

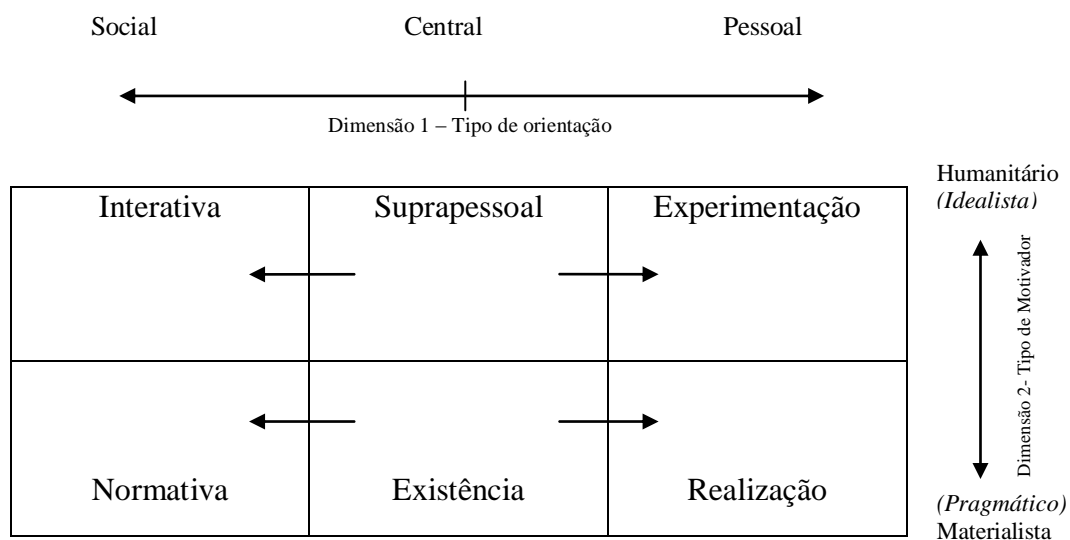


Figura 10: Dimensões, funções e subfunções dos valores básicos

Fonte: Gouveia *et al.* (2009)

De acordo com a figura acima, nota-se que as subfunções valorativas possuem particularidades específicas que são agrupadas a um público determinado as quais podem se caracterizar da seguinte maneira:

- **Experimentação:** indivíduos que buscam as necessidades fisiológicas de satisfação ou de prazer. São menos prováveis de se conformarem com regras sociais e almejam por mudanças e inovações.
- **Realização:** o foco dessa subfunção é a necessidade de autoestima e os indivíduos orientados por ela valorizam a hierarquia quando esta é baseada em uma demonstração de competência pessoal, apreciando uma sociedade organizada e estruturada, e sendo práticos nas suas decisões e em seus comportamentos (GOUVEIA, 2009, p. 40).
- **Existência:** são representadas cognitivamente por necessidades básicas (dormir, comer, etc) como também necessidade de segurança e objetivam principalmente a sobrevivência biológica e psicológica do indivíduo.
- **Suprapessoal:** seus valores representam as necessidades estéticas e de cognição, bem como a necessidade superior de auto-realização e ajudam a organizar o mundo de maneira consistente, transmitindo clareza e estabilidade cognitiva pessoal. Valorizam o abstrato e suas decisões são geralmente orientadas por critérios universais.
- **Interacional:** valores que compõem essa subfunção objetivam estabelecer, regular e manter relações interpessoais e estão vinculados as necessidades afetivas e atributos abstratos, além de buscarem relacionamentos estáveis e seu público, segundo Gouveia (2009), geralmente são pessoas mais jovens.
- **Normativa:** a importância de preservar a cultura e as normas convencionais é o principal objetivo dos valores que compõem essa subfunção. Endossar valores normativos evidencia uma orientação vertical, na qual a obediência à autoridade é importante. (Gouveia, 2009, p.41). Geralmente pessoas mais velhas que tendem a ser guiadas por essa categoria de orientação.

Portanto, cada subfunção possui características específicas de cada grupo, que ao mesmo tempo, compõem marcadores valorativos que se relacionam diretamente a elas. A tabela abaixo representa uma forma detalhada dos valores básicos abordados na Teoria:

Tabela 1. Subfunções valorativas, seus tipos de motivador e orientação, e os marcadores valorativos selecionados

Subfunções valorativas	Combinação	Marcadores valorativos e descritores
<b>Experimentação</b>	Motivador humanitário e	EMOÇÃO. Desfrutar desafiando o perigo; buscar aventuras.

	orientação pessoal	PRAZER. Desfrutar a vida; satisfazer todos os seus desejos. SEXUALIDADE. Ter relações sexuais; obter prazer sexual.
<b>Realização</b>	Motivador materialista e orientação pessoal	PODER. Ter poder para influenciar os outros e controlar decisões; ser o chefe de uma equipe. PRESTÍGIO. Saber que muita gente o conhece e admira; quando velho, receber uma homenagem por suas contribuições. ÊXITO. Obter o que se propõe; ser eficiente em tudo que faz.
<b>Existência</b>	Motivador materialista e orientação central	SAÚDE. Preocupar-se com sua saúde antes mesmo de ficar doente; não estar enfermo. ESTABILIDADE PESSOAL. Ter certeza de que amanhã terá tudo o que tem hoje; ter uma vida organizada e planificada. SOBREVIVÊNCIA. Ter água e comida, e poder dormir bem todos os dias; viver em um lugar com abundância de alimentos.
<b>Suprapessoal</b>	Motivador humanitário e orientação central	BELEZA. Ser capaz de apreciar o melhor da arte, música e literatura; ir a museus ou exposições onde possa ver coisas belas. CONHECIMENTO. Procurar notícias atualizadas sobre assuntos pouco conhecidos; tentar descobrir coisas novas sobre o mundo. MATURIDADE. Sentir que conseguiu alcançar seus objetivos na vida; desenvolver as suas capacidades.
<b>Interativa</b>	Motivador humanitário e orientação social	AFETIVIDADE. Ter uma relação de afeto profunda e duradoura; ter alguém para compartilhar seus êxitos e fracassos. CONVIVÊNCIA. Conviver diariamente com os vizinhos; fazer parte de algum grupo, como: social, religioso, esportivo, entre outros. APOIO SOCIAL. Obter ajuda quando necessitar; sentir que não está só no mundo.
<b>Normativa</b>	Motivador materialista e orientação social	OBEDIÊNCIA. Cumprir seus deveres e obrigações do dia a dia; respeitar seus pais, os superiores e os mais velhos. RELIGIOSIDADE. Crer em Deus como o salvador da humanidade; cumprir a vontade de Deus. TRADIÇÃO. Seguir as normas sociais de seus pais; respeitar as tradições de sua sociedade.

Fonte: Gouveia (2013)

Frente ao exposto, podemos confirmar a ideia de que os valores são diversos e podem variar de acordo com o contexto cultural, social e até mesmo político no qual o indivíduo está

inserido. Também podemos considerar que o nosso sistema de valores está ligado a questões de afinidade, pois, muitas vezes nossas relações interpessoais não são favoráveis pelo fato do interlocutor possuir valores diferentes dos nossos o qual dificulta a comunicação e a maneira como nossas palavras ou ações são compreendidas.

Segundo Gouveia (2008) os valores humanos também estão relacionados com os interesses vocacionais das pessoas de uma forma geral, o que explica a preferência por profissões de acordo com os critérios de orientação intrínsecos no indivíduo. Cada profissão traz em si valores implícitos, na qual é aderida pelas pessoas que se identificam com eles.

Deste modo, como os valores são diversos, as fontes transmissoras dos mesmos são também distintas, podendo influenciar e/ou auxiliar na construção dos próprios valores individualmente. Portanto, a Teoria Funcionalista dos Valores Humanos contempla um modelo aplicável a estudos de diversas naturezas, por isso, relacioná-la a variável Histórias em Quadrinhos torna-se pertinente para a pesquisa. Para tanto, se faz necessário haver um delineamento metodológico com vista a detalhar o estudo.

### 3 CAMINHOS METODOLÓGICO

#### 3.1 Caminho metodológico e Amostra

A pesquisa contempla um estudo documental de caráter qualitativo e quantitativo e conta com uma amostra de quinze histórias em quadrinhos dos gibis “Turma da Mônica”, escolhidas aleatoriamente.

#### 3.2 Instrumento

Para categorização dos valores contidos nas referidas histórias foi elaborado pelo pesquisador um instrumento de avaliação que facilitou a apreensão dos resultados e organizou os dados de maneira sistemática. Tal instrumento denomina-se como um Roteiro Avaliativo das Histórias em Quadrinhos - Apêndice A.

#### 3.3 Procedimento

Com base no instrumento, foi efetuada análise qualitativa do conteúdo das histórias selecionadas com intuito de identificar os valores presentes nas mesmas, tomando por base a Teoria Funcionalista dos Valores Humanos. Assim, à medida que ia-se lendo o conteúdo das histórias, consultava-se a tabela referente aos marcadores valorativos e descritores expostos por Gouveia (2013), e eram pontuados os valores que correspondiam aquela determinada parte da história. Em seguida, era identificada a página o qual se encontrava tal trecho a fim de facilitar a localização. Após tal procedimento, efetuou-se uma análise quantitativa extraíndo a frequência dos valores pontuados em cada história.

#### 3.4 Análise de dados

A análise qualitativa baseou-se na *Teoria Funcionalista dos Valores Humanos*, e a quantitativa com base no *Roteiro Avaliativo das Histórias em Quadrinhos*, utilizando o tipo de análise de conteúdo conforme a literatura de Franco (2005), o qual descreve como uma técnica precisa que vislumbra garantir a objetividade das informações buscando para tais um verdadeiro significado.

## 4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Partindo das análises realizadas, foi possível identificar uma consistente relação entre conteúdo das Histórias em Quadrinhos com a Teoria Funcionalista dos Valores Humanos, o qual revela-se a partir dos resultados descritos nas tabelas seguintes:

Tabela 2. Frequência dos valores presentes nas histórias selecionadas

<b>1. Poder</b>	173
<b>2. Emoção</b>	52
<b>3. Apoio Social</b>	41
<b>4. Convivência</b>	39
<b>5. Êxito</b>	33
<b>6. Tradição</b>	31
<b>7. Prazer</b>	19
<b>8. Prestígio</b>	15
<b>9. Afetividade</b>	14
<b>10. Obediência</b>	10
<b>11. Maturidade</b>	2
<b>12. Saúde</b>	2
<b>13. Beleza</b>	1
<b>14. Conhecimento</b>	1
<b>Total</b>	433

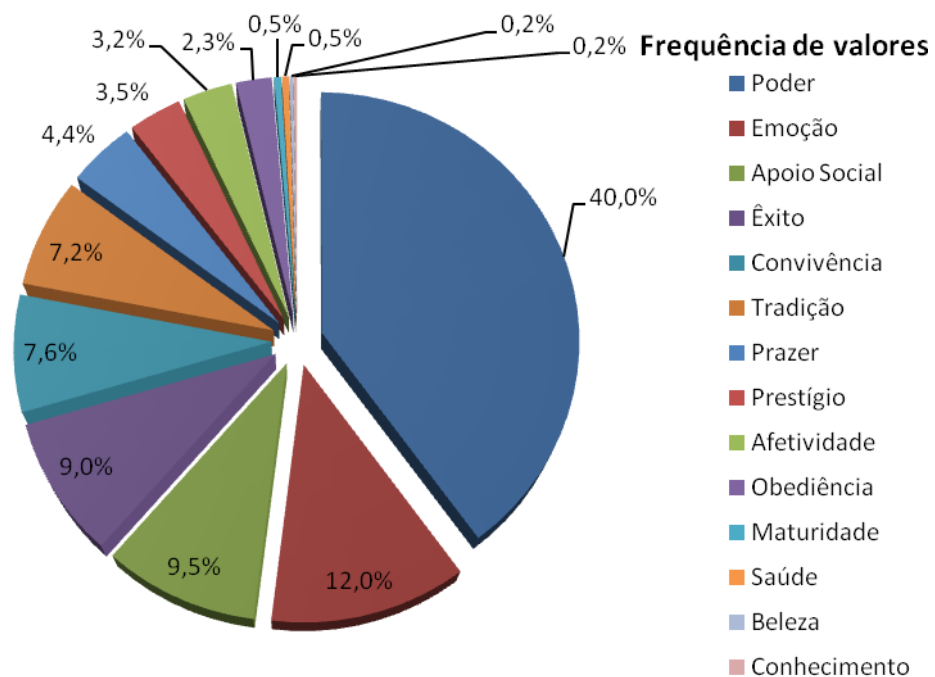
Fonte: Pesquisa Documental (2013)

No que se refere aos dados verificados na tabela 1 constata-se que o valor *poder* apresentou-se em maior frequência ( $f=173$ ) ocupando o lugar de destaque entre os demais. Em segundo lugar, destacou-se o valor *emoção* ( $f=52$ ) correspondendo a 12% do percentual total. Seguido, tem-se *apoio social* ( $f=41$ ) que pontuou um escore de 9,5%, *convivência* ( $f=39$ ) correspondendo a 9,0%, *êxito* ( $f=33$ ) a 7,6% e *tradição* ( $f=31$ ) com 7,2%. Outros valores também obtiveram frequências, porém não foram destacadas pelo fato de apresentarem

percentuais irrelevantes, abaixo de cinco, como é o caso de: *prazer, prestígio, afetividade, obediência, maturidade, saúde, beleza e conhecimento*.

O gráfico abaixo ilustra mais detalhadamente a frequência dos valores presentes nas histórias selecionadas, demonstrando tais resultados em forma de percentual. Dessa forma, é perceptível a relevância do valor *poder* que abrange quase metade do total da amostra. Além disso, percebe-se que dentre os dezoito valores pontuados por Gouveia (2013), o estudo contemplou catorze, comprovando assim a existência da estreita relação entre o conteúdo das HQs com a teoria.

**Figura 11:** Gráfico Percentual dos valores apresentados nas histórias selecionadas



No que se refere as subfunções valorativas apresentadas na Teoria de Gouveia (2013), pode-se afirmar que o estudo contemplou as seis: *experimentação, realização, interativa, normativa, existência e suprapessoal*, contudo, apenas as quatro primeiras apresentaram-se como relevantes à pesquisa, tendo em vista serem as categorias que regem os seis valores, já supracitados, pontuados com maiores frequências no estudo. Sendo assim, tais subfunções compõem o tipo de orientação responsável por guiar o comportamento humano: *pessoal e social*, destacado pelo autor como base estruturante da organização valorativa.

Assim, percebe-se que, por os resultados da pesquisa apontarem para as duas extremidades do eixo horizontal (dimensão 1), *tipo de orientação social e pessoal* propostas no diagrama por Gouveia *et. al.* (2009) existe uma dicotomia clássica que, segundo o autor, é vista de forma positiva, pois origina um terceiro grupo de valores que compõe tal teoria, os valores centrais, os quais não apresentaram resultados significativos na referida pesquisa.

Logo, por meio dos dados é possível perceber que, o conteúdo das referidas histórias em quadrinhos ora enfatizou valores sociais e outrora valores pessoais, ou ainda realçou ambos respectivamente, comprovando a dicotomia levantada por Gouveia (2013) em sua teoria que embasa os padrões valorativos. Nesse sentido, pode-se afirmar que os valores implícitos em tais histórias poderão influenciar o tipo de orientação com o foco interpessoal (metas sociais) ou intrapessoal (metas pessoais) uma vez que expostos a elas.

A tabela 3 abrange um delineamento mais amplo da frequência dos valores, pontuando os resultados de cada história, como exposto a seguir:



É perceptível o destaque do valor *poder* na tabela, tanto em relação a frequência dos valores, como quanto a presença de tal valor nas histórias selecionadas. Vê-se, portanto, que este marcador valorativo esteve presente em todas as histórias da amostra, como está exibido na última coluna da tabela. Em, segundo lugar ficou o valor *tradição* presente em doze histórias. Na posição de terceiro lugar, destacaram-se três valores: *emoção*, *apoio social* e *convivência*, todos apareceram em onze do total das histórias. Portanto, estes resultados pontuados continuam evidenciar as dimensões valorativas: pessoal e social, asseguradas por Gouveia (2013) como as fundamentais para guiar comportamentos.

No tocante a quantidade de valores por história, observa-se de acordo com a tabela que, as histórias **A turma em era uma vez** (Revista C), **A turma em teatro de bonecos** (Revista E) e **A turma em a cozinha nova da Mônica** (Revista F) foram as que mais se encontraram valores, marcando a quantidade de dez valores encontrados nessas histórias.

Em segundo lugar, com nove valores encontrados ficou a história **A turminha em a cabeleira da Mônica** e seguido, em terceira colocação, com oito valores a história **A turma em o especial do ursinho Bilu**. Contudo, dentro dessa quantidade de marcadores valorativos encontrados em tais histórias destacadas, a maior parte compõe valores de natureza social e pessoal, como já exposto em todo o conteúdo dos resultados.

Assim, de acordo com a tabela 2 e 3 observa-se que o valor *poder*, o qual foi encontrado em maior prevalência nas histórias, se representou mais intensamente na personagem principal Mônica, a qual, na maioria das vezes, estabelece uma relação de superioridade sobre os demais, exigindo sempre a satisfação de seus próprios desejos (*êxito*).

Em muitas situações a protagonista releva-se como alguém dominadora, controladora, vingativa e violenta, principalmente quando seus objetivos são frustrados ou interrompidos. Apesar disso, tal valor não poderá ser visto sob uma ótica negativa, uma vez que, a teoria em questão admiti a natureza valorativa como benéfica, que assume apenas necessidades positivas.

Nesse sentido, Gouveia (2013, p. 128 e 129, *apud* Maslow, 1943a, 1943b, 1954) afirma que “a agressão em si, não é percebida como uma necessidade, mas compreende a resposta para a não satisfação de uma necessidade qualquer. Assim, o comportamento de poder exercido pela Mônica pode ser justificado como uma marca da personagem, por ser a “chefe” da turma, todavia, essa postura pode ser conduzida para uma perspectiva positiva. Observou-se ainda que, os comportamentos da protagonista também variam de acordo com as pessoas as quais o personagem se relaciona e as situações que a mesma está inserida, como

por exemplo, em cenas com sua amiga Magali, que Mônica demonstra grande consideração e afeto.

Os atos de violência e poder são exercidos com os demais de sua turma, principalmente com o personagem “Cebolinha” que é o alvo de suas fúrias e vinganças. Este último, por sua vez, se apresenta como alguém provocador, que tem prazer em causar conflitos com a finalidade de prejudicar a Mônica como retribuição por sua agressão para com ele. Apelidar, “xingar” são alguns comportamentos adotados por “Cebolinha” em relação a protagonista, além disso, objetiva destruir seu coelho (da Mônica) de pelúcia preferido tendo em vista que é com esse instrumento que muitas vezes, ela o agredi, deixando-o furioso.

Outro fator também importante a ser considerado no personagem em questão é a forma de linguagem expressa em suas falas, tendo em vista que, em todas percebe-se a troca da letra “r” pelo “l” podendo transparecer, por vezes, para as crianças que estão lendo, que falar dessa forma parece normal e correto, ainda que, estejam se deparando com situações contrárias nas aulas de português e em situações cotidianas em família.

Observou-se ainda que, essa forma incorreta de fala vem sempre destacada, em negrito, dando a idéia de reforço ou ênfase ao erro, no entanto cabe ao educador ou aos pais fazer uso desse tipo de literatura para ensinar a suas crianças, a encontrarem estratégias com vista a aprender o uso correto da linguagem oral e escrita em benefício do processo de aprendizagem das mesmas. No tocante ao valor mais presente no personagem “Cebolinha”, percebeu-se que o *poder* revela-se em maior grau, principalmente sob o seu amigo “Cascão”, o qual sofre com esse tipo de relação.

O personagem “Cascão”, primeiramente, observa-se que o seu nome nos remete ao estado de sujeita, desleixo, falta de higiene, o que pode causar na criança a impressão de que manter-se sujo é aceitável e habitual mesmo em situações que a higiene pessoal é necessária. Além disso, tal personagem compactua com os planos de “Cebolinha” sendo um agente passivo, executando-os juntamente com ele, mas sem nenhuma participação ativa no planejamento destes.

Muitas vezes não concorda com as ideias do seu amigo, mas não se manifesta contra quanto a isso, resultando por vezes em malefícios para si próprio, pois é penalizado juntamente com seu amigo por Mônica, sem por vezes merecer aquilo.

Semelhantemente na mesma situação de passividade encontra-se a personagem “Magali”, caracterizada por ser gulosa e “comilona”. A mesma mantém-se inativa quanto às ideias de Mônica e em muitas situações conscientiza a protagonista dos perigos e

desvantagens de se vingar ou prejudicar o “Cebolinha”, fazendo a mesma retroceder algumas vezes.

Diante dos conflitos entre a turma, “Magali” serve como mediadora estimulando o valor *convivência*. Outro valor característico encontrado na personagem foi o *apoio social*, onde a mesma procura ajudar “Mônica” em suas aflições ou problemas, fazendo-a sentir-se melhor, assim pode-se dizer que nessa relação de amizade igualmente existe *afetividade* expressos nas ações de “Magali” para com Mônica e nos gestos recíprocos de agradecimento de tal para como sua amiga.

Apesar de todas as situações de confusão vividas pela “turminha” podemos dizer que o termo empregado para denominar esses enredos Turma da Mônica é adequado pelo fato de apresentarem personagens vivenciando em conjunto situações cotidianas de brigas, alegrias, tristezas, superação e aventuras, permitindo assim estimular seus leitores a trabalharem igualmente a convivência e a mediação de conflitos.

Concretamente, percebeu-se que, tanto em se enredo, como na representação dos personagens, mensagens implícitas estão sendo transmitidas à medida que as crianças começam a lê-las. Assim, concorda-se com Messias (2006) quando afirma que, nas HQs os implícitos ou subentendidos são marcas discursivas, próprias de exploração com grande efeito.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No que diz respeito à relação das histórias em quadrinhos (HQs) da Turma da Mônica associada à Teoria Funcionalista dos valores humanos observou-se que, o conteúdo expresso nas HQs da Turma da Mônica e a Teoria em questão podem refletir diretamente no comportamento infantil justamente pelas mensagens contidas em tais literaturas que são internalizadas involuntariamente pelas crianças e demais leitores que conseqüentemente expressam por meio de ações os comportamentos e valores contidos nas HQs em seus respectivos contextos.

Tendo em vista que a população infantil encontra-se em fase de construção moral, de identidade e social, os valores que as referidas histórias enfocam instigam as crianças a propagar comportamentos egoístas e agressivos, prejudicando o próximo por interesses pessoais ou vingativos, além disso, o uso de apelidos adotados pelos personagens nas histórias estimula as crianças a utilizarem esse mesmo tipo de linguagem em seu meio ambiente como forma de “provocação” ou “desvalorização” da individualidade do outro, excitando a prática do bullying.

Portanto, importa aos educadores e pais analisarem minuciosamente os veículos de informação e conhecimentos propostos para as crianças e estarem atentos ao conteúdo desses instrumentos, assim como as contribuições que eles poderão proporcionar no desempenho acadêmico e individual desse público.

Aos professores da educação infantil importa destacar a funcionalidade dessas histórias na formação e desenvolvimento das crianças, tendo em vista que esses instrumentos, quando bem manuseados poderão auxiliar no processo de ensino-aprendizagem sendo uma ferramenta pedagógica de rico valor.

Porquanto, após os estudos e pesquisas realizadas consideramos que o conteúdo expresso nas histórias em questão pode refletir no comportamento da população infantil, tendo em vista que, as crianças estão em processo de formação moral e de identidade, internalizam valores involuntariamente através da leitura dos gibis que serão externalizados por meio de ações em seus contextos, o que contempla e responde as nossas questões de pesquisa.

Vale salientar que este trabalho teve um recorte teórico inédito, uma vez que a temática foi estudada a partir de uma teoria que versa sobre a compreensão do comportamento social, procurando mostrar as bases conceituais e científicas da teoria funcionalista dos

valores humanos, e a utilização das histórias em quadrinhos na educação do público infante/juvenil.

Assim, as contribuições do estudo para o campo da psicopedagogia referem-se aos esclarecimentos trazidos para tais profissionais que atuam além de intervenções voltadas para dificuldades de aprendizagem, estes por sua vez, também são orientadores para pais e educadores nas questões que concernem ao ensino-aprendizagem, podendo assim orientá-los ou ajudá-los a trabalhar sob uma perspectiva integradora dos valores, associando aos quadrinhos, que é um recurso rico e vasto.

Além de contribuições, o estudo também possui limitações, quanto à quantidade da amostra, tipo de histórias e tempo para executar um estudo mais amplo, gerando assim, perspectivas de estudos futuros nessa área, tendo em vista não terem sido encontrados trabalhos que envolvam essas duas variáveis Valores Humanos e Histórias em Quadrinhos. Nesse sentido, sugere-se que sejam feitas pesquisas nesses âmbitos, abordando mais literaturas, como os Gibis da Turma da Mônica Jovem, contos infantis, dentre outros.

## REFERÊNCIAS

ALVES, J. M. **Histórias em quadrinhos e educação infantil**. Psicologia: Ciência e Profissão. Brasília, v. 21, n.3, 2001.

ANDRAUS, G. **As histórias em quadrinhos como informação imagética integrada ao ensino universitário**. São Paulo, p. 1-14, 2010. Disponível em: <http://www.vinetas-sueltas.com.ar/congreso/pdf/ArtesVisuales/andrus.pdf>. Acesso em: 10.jan.2014.

ANDRAUS, G.. **A autoria artística das histórias em quadrinhos (HQs) e seu potencial imagético informacional**. Revista do programa de mestrado em cultura visual, São Paulo, p. 42-67, 2009.

ARAÚJO, G. C. ; COSTA, M. A. ; COSTA, E. B. **As histórias em quadrinhos na educação: Possibilidades de um recurso didático-pedagógico**. Revista Eletrônica de Ciências Humanas, Letras e Artes. Uberlândia, v. 1, n. 2, p. 26-36, 2008.

AVELAR, T. ; RODRIGUES, C. A. C. **A interdisciplinaridade nas histórias em quadrinhos (2011)**. Disponível em: <http://www.rtve.org.br/seminario/4SeminaroAnais/PDF/GT1/gt1-3.pdf>. Acesso em: 13.jan.2014

BARRELLA, L. G. **O Mercado das Histórias em Quadrinhos no Brasil**. São Paulo, p. 1-21, 2013. Monografia (Mídia, Informação e Cultura).

BORBA, T. **Trabalhando Histórias em Quadrinhos em Meio Eletrônico, Uma Experiência Com O “Hagáquê**. Disponível em:  
<<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/473-4.pdf>>. Acesso em: 13.jan.2014.

COSTA, R. S. ; ORRICO, E. G. D. **A construção de sentido na informação das histórias em quadrinhos**. DataGramZero: Revista de Ciência da Informação, Rio de Janeiro, v.10, n.2, 2009.

EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial**. Tradução: Luis Carlos Borges. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1989.

ENGSTER, M. **Ideologias nos Quadrinhos Infantis: Paralelos entre os Universos Disney e Turma da Mônica**. Santa Maria, p. 1-58, 2008. Monografia (Comunicação Social).

FRANCO, M. L. P. B. **Análise de Conteúdo**. Brasília, 2ª Ed: Liber Livro Editora, 2005.

GOUVEIA, V. V. ; MEIRA, M. ; GUSMÃO, E. E. S. ; FILHO, M. L. S. ; SOUZA, L. E. C. Valores humanos e interesses vocacionais: um estudo correlacional. **Psicologia em estudo**, v. 13, n. 3, p. 603-611, 2008.

GOUVEIA, V. V.; MILFONT, T. L.; FISCHER, R.; COELHO, J. A. P. M. A teoria funcionalista dos valores humanos: aplicações para organizações. **Revista de Administração Mackenzie**, v. 10, n. 3, p. 34-59, 2009.

GOUVEIA, V.V. A natureza motivacional dos valores humanos: evidências acerca de uma nova tipologia. **Estudos de Psicologia**, v. 8, n. 3, p. 431-443, 2003.

GOUVEIA, V.V. **Teoria Funcionalista dos Valores Humanos: fundamentos, aplicações e perspectivas**. Casa do Psicólogo: São Paulo, 2013.

GUIMARÃES, E. **Uma caracterização ampla para a história em quadrinhos e seus limites com outras formas de expressão (2000)**. Disponível em :  
<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/1836635ef083f30606fba7842cbcfabb.PDF>. Acesso em: 13.jan.2014.

HAMZE, A. **Histórias em quadrinhos e os Parâmetros Curriculares Nacionais.**

Disponível em: <<http://educador.brasilecola.com/trabalho-docente/historia-quadrinhos.htm>>.

Acesso em: 15.jan.2014.

LUYTEN, S. M. B. (org.). **Histórias em quadrinhos:** Leitura crítica. Edições Paulinas, 1989.

LUYTEN, S.M. B. (org.). **Histórias em quadrinhos:** Um recurso para a aprendizagem.

TVEscola, Rio de Janeiro, p. 1-30, 2011.

MACHADO, F. P. ; CORRÊA, A. D. **CEUZine:** uma oficina de histórias em quadrinhos na UFSM. Revista: Visualidades, Goiânia, v.8, n.2, p. 291-311, 2010.

McCLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos.** Tradução: Helcio de Carvalho, Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: Makron Books, 1995.

MEDEIROS, E. D.; GOUVEIA, V. V.; GUSMÃO, E. E. S.; MILFONT, T. L.; FONSECA, P. N.; AQUINO, T. A. A. teoria funcionalista dos valores humanos: evidências de sua adequação no contexto paraibano. **Revista de Administração Mackenzie**, v. 13, n. 3, p. 18-44, 2012.

MELO, R. M. B. **A construção da história em quadrinhos:** Seu uso cultural na mídia impressa. V Encontro de Pesquisa em Alagoas, p. 1-10, 2010.

MENDONÇA, R. H. **Histórias em quadrinhos: um recurso de aprendizagem** (2011).

Disponível em: <<http://tvbrasil.org.br/fotos/salto/series/181213historiaemquadrinhos.pdf>>.

Acesso em: 20. dez. 2013.

MESSIAS, A. S. **Marcas enunciativo-discursivas nas histórias em Quadrinhos (hqs): uma proposta de análise de texto Como discurso.** Rio de Janeiro, p. 1-103, 2006.

Dissertação de Mestrado (Mestrado em Letras Vernáculas).

MOYA, Á. **História da história em quadrinhos.** Porto Alegre: L & PM, 1986.

PRESSER, A. T. R.; SCHLÖGL, L.. **Histórias em quadrinhos enquanto meio de comunicação eficaz.** RAZÓN Y PALABRA Primera Revista Electrónica en América Latina Especializada en Comunicación, Curitiba, p. 1-18, 2013.

RAHDE, M. B. **Origens e evolução da história em quadrinhos.** Revista FAMECOS, Porto Alegre, n. 5, 1996.

RAMA, A. ; WALDOMIRO, V. ; BARBOSA, A. ; RAMOS, P. ; VILELA, T. **Como usar as Histórias em Quadrinhos na sala de aula.** 4. Ed. 1ª reimpressão. Contexto: São Paulo, 2012.

SANTOS, W. S.; GUERRA, V. M.; COELHO, J. A. P. M.; GOUVEIA, V. V.; SOUZA, L. E. C. A Influência dos Valores Humanos no Compromisso Religioso. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, v. 28, n. 3, p.285-292, 2012.

SILVA, A. R. B. e; BERTOLETTI, Estela Natalina Mantovani. **A importância das histórias em quadrinhos para a Formação do leitor.** Paranaíba, p.1-11, 2011. Monografia (Pedagogia)

TANINO, S. **Histórias em quadrinhos como recurso metodológico para os processos de ensinar.** Londrina, p. 1-36, 2011. Monografia (Pedagogia)

TUSSI, G. B. ; MARTINS, R. E. M. W.. **A história em quadrinhos como prática pedagógica no ensino de Geografia.** Passo Fundo, p. 1-14, 2007.

VERGUEIRO, W. **A atualidade das histórias em quadrinhos no Brasil:**a busca de um novo público. Revista: História, imagem e narrativas, São Paulo, n. 5, 2007.

\_\_\_\_\_, **As histórias em quadrinhos no limiar de novos tempos:** em busca de sua legitimação como produto artístico e intelectualmente valorizado. Visualidades, São Paulo, p. 14-41, 2009.

\_\_\_\_\_, **Histórias em quadrinhos como suporte pedagógico:** o caso *Watchmen*. Revista ECA, São Paulo, p. 36-42, 2013.

VERGUEIRO, W. ; D'OLIVEIRA, G. F. **De discursos não competentes a saberes dominantes:** reflexões sobre as histórias em quadrinhos no cenário brasileiro. Revista Iberoamericana, v. 77, n. 234, p. 135-148, 2011.

## **APÊNDICES**

<b>A) Revista – O dono da Rua</b>				
História: A turminha em O Dono da Rua (Parte 1)				
Valor	Parte da história			
Êxito	Eu ganhei!! Eu ganhei!! (4)			
Êxito	[...] nós, meninas ganhamos quando queremos (4)			
Êxito	Ganho no dia e na hora que você quiser (5)			
Emoção	Que tal amanhã? (5)			
Emoção	Está com medo de perder de novo? (5)			
Poder	Quem vencer vai ser o campeão supremo! (5)			
Emoção	Que vencer amanhã vai ser o dono da Rua pra sempre (5)			
Emoção	Aceita Mônica? (6)			
Emoção	Desafio aceito Cebolinha (6)			
Emoção	Mal posso esperar (6)			
Êxito	Meu amigo!! Eu vou ser o dono da Rua!! (6)			
Apoio Social	Você não devia ter aceitado o desafio Mônica (6)			
Tradição	Não precisamos apostar com os meninos pra mostrar nosso valor (6)			
Delineamento valores				
Êxito 4	Emoção 6	Poder 1	Apoio Social 1	Tradição 1
Marcadores Valorativos = 5				
Total Geral = 13				

<b>A) Revista – O dono da Rua</b>				
História: A turminha em O Dono da Rua (Parte 2)				
Valor	Parte da história			
Emoção	Os primeiros minutos do dia mais feliz da minha vida (7)			
Prazer	O dia em que serei o novo dono da lua (7)			
Tradição	Isso é hora de gritar (7)			
Prazer/êxito	Hoje eu vou vencer o desafio contra a Mônica E me tornar o dono da Lua (7)			
Apoio social	Vai dormir, você está muito ansioso (8)			
Poder	Vem, Cascão! Vou ligar pro corpo de bombeiros resolver isso (10)			
Êxito	A cratera está fechando!! É muita sorte!! (11)			
Tradição	Sacrilégio! Ninguém pode fazer isso (11)			
Tradição	Além de tocar no meteoro sagrado, você ofendeu ele também! (13)			
Tradição	Isso é grave (13)			
Tradição	Tão grave quanto ter deixado ele cair na terra, Zorque! (13)			
Poder	Não, você vai ficar alguns minutos espaciais no cantinho da reflexão.. pensando sobre o que fez! (13)			
Obediência	Minutos? Depois você me manda pra casa? (13)			
Poder	Vamos! A Mônica deve estar esperando! (14)			

Tradição	Já é tarde! Vai ter que ficar pra um outro dia! (14)					
Poder	Amanhã já não vale mais (14)					
Poder	Já pra cama Cebolinha (15)					
Poder	Você brincou o dia todo! Hora de descansar (15)					
Poder	Hora de dormir (15)					
Obediência	Já vou, mãe!! (15)					
Apoio Social	Relaxa cebolinha...amanhã é um novo dia! (15)					
Delineamento valores						
Emoção 1	Poder 7	Apoio Social 2	Prazer 2	Obediência 2	Tradição 6	Êxito 2
Marcadores Valorativos = 7						
Total Geral = 22						

<b>A) Revista – O dono da Rua</b>		
História: A turminha em O Dono da Rua (Parte 3)		
Valor	Parte da história	
Emoção	Ah, é? O senhor bonzão consegue fazer bolinhas maiores? (16)	
Emoção	Quero ver! (16)	
Apoio Social	Mônica não faça isso (17)	
Emoção/poder	Aceitalia fazer um novo desafio de videogame amanhã? (17)	
Delineamento Valores		
Emoção 3	Poder 1	Apoio social 1
Marcadores Valorativos = 3		
Total Geral = 5		

<b>A) Revista – O dono da Rua</b>	
1. História: A turminha em A cabeleira da Mônica ( <b>Parte 1</b> )	
<b>Valor</b>	<b>Parte da história</b>
Emoção	Você acha que vai dar celto desta vez, Flanjinha? (54)
Prazer	Eu seu que só você pode lealizar meu desejo de ter uma cabeleila! (55)
Prazer/êxito	Com essa fórmula seus problemas capilares acabaram! (55)
Tradição	Espera! E as instruções? (55)
Emoção	A maior emoção que eu quero é ter o cabelo caindo na testa (55)
Convivência	Calma, Moniquinha! Vamos convulsar! (56)
Poder	Não venha com essa.. (56)
Poder	Depois a gente conversa sobre este nó nas orelhas do Sansão (57)
Afetividade	O café está na mesa filha (57)

Afetividade		Bom dia, Moniquinha! Já tomou o seu café da manhã? (58)				
Apoio Social		Calma! Acho que já sei quem pode dar um jeito nisso! (59)				
Apoio Social		Não se preocupem! Eu adoro desafios! (59)				
Poder		Traga ele aqui pra resolver isso! (60)				
Emoção 2	Prazer 2	Poder 3	Êxito 1	Convivência 1	Afetividade 2	Apoio Social 2
Marcadores Valorativos = 7						
Total Geral = 13						

<b>A) Revista – O dono da Rua</b>						
1. História: A turminha em A cabeleira da Mônica ( <b>Parte 2</b> )						
<b>Valor</b>		<b>Parte da história</b>				
Êxito		Deu certo! (62)				
Poder		Cebolinha!! Resolva isso agora!! (62)				
Tradição		Isso é o que dá usar as coisas dos outlos (63)				
Prazer		Eu quero acabar com esta cabeleira (63)				
Apoio Social		A única pessoa que pode resolver isso é o flanjinha!! (63)				
Êxito		Ah!! Finalmente!! (64)				
Prazer		O importante é que meu lindo penteado voltou ao normal (64)				
Poder		Lindo sim! E você devia parar com essas ideias malucas de fazer o cabelo crescer... (65)				
Afetividade		Até porque o seu cabelo é um charme assim! (65)				
Êxito		Acho que encontrei um jeito de seu cabelo crescer!! (65)				
Beleza		Aplendi a gostar do meu cabelo do jeito que ele é! (65)				
Êxito 3	Poder 2	Tradição 1	Prazer 2	Apoio Social 1	Afetividade 1	Beleza 1
Marcadores Valorativos = 7						
Total Geral = 11						

<b>B) Revista – Doces Enganos</b>						
2. História: Mônica em Coisas da Idade						
<b>Valor</b>		<b>Parte da história</b>				
Maturidade		Cada dia que passa não volta mais (61)				
Maturidade		É fico pensando em tudo que passou! (61)				
Convivência		Vamos fazer alguma coisa! (62)				
Poder		Chega de saudade! Esses pensamentos me emocionam (62)				
Tradição		Agora estamos mais maduras, não dá pra ficar brincando de boneca! (62)				
Prazer		Mas eu gosto de brincar de boneca! (62)				
Tradição		[...] mas a gente precisa começar a fazer coisas de acordo com a nossa idade! (62)				

Convivência	[...] vamos conversar! (62)				
Tradição	Ih, é! Na nossa idade não pode! (63)				
Tradição	Acho que meninas maduras falam de roupas e sapatos e coisas da moda! (63)				
Poder	Xi! Olha a gente de novo (64)				
Tradição	Sobre o que as meninas mais velhas falam? (64)				
Poder	Precisamos descobrir! (64)				
Poder	Vamos chegar mais perto pra descobrir (65)				
Apoio Social	Não ligue, Dona Cleonice! Tome mais um chá! (65)				
Maturidade 2	Convivência 2	Tradição 5	Poder 4	Apoio Social 1	Prazer 1
Marcadores Valorativos = 6					
Total Geral = 15					

<b>C) Revista – Era uma vez</b>	
3. História: Turma em Era uma vez..	
<b>Valor</b>	<b>Parte da história</b>
Convivência	Que tal um chá? (4)
Saúde	A Abigail ta dodói, é? (4)
Convivência	É que é um chá entre princesas amigas! (5)
Apoio Social	Ô Mônica...precisava falar assim? (5)
Emoção	Lesgate aéleo pala base.. (6)
Saúde/	A bonequinha de pijama não parece nada bem (6)
Emoção	Estamos sendo atacados por um bule de chá!! (6)
Apoio Social	Não esquentar! A Cinderela se vestia pior.. (6)
Apoio Social	Ei! É isso! Sua boneca só precisa... (6)
Emoção	Ia ser ótimo se a varinha mágica funcionasse de verdade! (7)
Apoio Social	
Emoção	[...] falta só a abóbora pra transformar em carruagem! (7)
Apoio Social	Tenho uma melancia (7)
Apoio Social	Não tema, Major! Vamos resistir...
Emoção	Queremos propor uma nova brincadeira pra você e seus brinquedos! (8)
Emoção	Que tal o cavalo puxar a carruagem da Abigail? (8)
Emoção	E os bonequinhos participarem do baile real no castelo? (8)
Emoção	Meus bonecos gostam de ação, desafios, perigos...(9)
Emoção	Se é assim, que tal enfrentar o meu coelhinho? (9)
Convivência	A turma não vê a hora de cair na farra! (9)
Poder	Agora, eu mesma me apresento... (9)
Poder	Já que não foi convidada, por que não volta pro lugar de onde veio? (10)
Emoção/Prazer	...assim que prender a Abigail no alto da torre das mil peças (10)

Êxito	Seu plano não vai funcionar porque...porque... (10)								
Emoção/Prazer/Poder/	Se alguém tentar tirar ela de lá de cima, a torre e a princesinha vêm pro chão... há, há!! (11)								
Emoção	Vai lá, Herói!! Salve a Princesinha!! (11)								
Convivência	Pena Branca vir em paz! (11)								
Poder	Devolver boneca pálida e não se falar mais nisso!								
Poder/Emoção	...Vai ter que passar pelo meu dragão antes! (12)								
Emoção	...vai dizer que ela solta fogo? Hi hi (12)								
Poder	Viu no que dá não convidar a Morgana para o chá? (13)								
Poder	Abigail viverá para sempre no alto da Torre! (13)								
Tradição	[...] porque cabelo de boneca não cresce (13)								
Apoio Social	A cavalaria chegou!! Yes!! (13)								
Apoio Social	[...] lesgate aéleo! Hê He... (13)								
Tradição	Isso sempre acontece com as Bruxas, no final (14)								
Afetividade	Meu herói! Merece um beijo! (14)								
Prestígio	Parabéns!! [...] (15)								
Êxito	A brincadeira foi um sucesso! (15)								
Emoção	Que tal brincar de “A bela e a fera” desta vez? (15)								
Convivência	Vamos tomar um lanche e combinar os detalhes (15)								
Poder	Nem vem! O ajudante da bruxa sou eu! (15)								
Poder	Pausa pra um descanso (15)								
Apoio Social	Obrigada pelo vestido fada madrinha! (15)								
Poder	Não se acostume! Vou querer de volta lavado, viu? (15)								
Convivência	Saúde	Apoio Social	Emoção	Poder	Êxito	Prazer	Tradição	Afetividade	Prestígio
5	2	9	15	10	2	2	2	1	1
Marcadores Valorativos = 10									
Total Geral = 49									

<b>D) Revista – Certo dia, no Clubinho...</b>	
4. História: Turma em Certo Dia, no Clubinho...	
<b>Valor</b>	<b>Parte da história</b>
Poder	Silêncio!! Eu disse SI-LÊN-CIO!! (4)
Poder	SILÊNCIO!! (4)
Poder	Eu tenho um comunicado urgente pla vocês! (4)
Poder	[...] o poblema não está lá fola! Está aqui dentlo! (5)
Poder	Eu quero saber o que vocês sabem dos planos infalíveis! (5)
Poder	Há um espião entle nós!! (6)
Poder	Alguém está aqui pala bisbilhotar tudo! (6)
Poder	Por isso eu quero saber o que cada um sabe dos planos infalíveis (6)

Poder/Convivência	Er...podemos continuar a leunião! (8)
Convivência	Ah fofoca! Eu tenho uma ótima! Hi Hi! (8)
Poder	E se ele falou ta falado! (9)
Poder	E temos que ser rápidos! Eu tenho um encontro daqui a pouco (10)
Poder	Agola diz aí! (11)
Poder 12	Convivência 2
Marcadores Valorativos = 2	
Total Geral = 14	

<b>E) Revista – Cada um na sua história</b>			
5. História: A turma em Sem Roteiro			
<b>Valor</b>	<b>Parte da história</b>		
Poder	Cebolinha te peguei no flagra!! (59)		
Poder	Não Senhora! (60)		
Poder	Ei pessoal! O que está acontecendo aqui? (60)		
Obediência	Não podemos simplesmente entrar sem saber o que fazer! (61)		
Emoção	Como vamos descobrir o que está acontecendo? (61)		
Apoio Social	Eu preciso que você segura a barra da turminha por um tempo! (62)		
Poder 3	Obediência 1	Emoção 1	Apoio Social 1
Marcadores Valorativos = 4			
Total Geral = 6			

<b>E) Revista – Cada um na sua história</b>	
6. História: A turma em Teatro de bonecos ( <b>Parte 1</b> )	
<b>Valor</b>	<b>Parte da história</b>
Êxito	Cebolinha, olha o que eu fiz! (72)
Emoção	É alguma contlibuição pala o meu novo plano infalível? (72)
Poder	Então com licença..que eu não quero levar coelhada plo lesto da vida! (72)
Prazer/ Emoção	E o meu plano dos bonecos vai acabar com o leinado da dentuça!! (72)
Obediência	Acho que minha mãe está me chamando pra eu tomar banho!! Preciso ir!! (73)
Emoção	São os bonecos de que pleciso pala o plano! (73)
Prazer/Emoção/êxito	Minha ideia é espalhar válios destes por todo o bailo..(73)
Prazer/Emoção/êxito	Ela ficalia tão estlessada que passalia o posto de dono da lua pla mim! Há Há (73)

Poder	Os blonecos não são pra suas maluquices! (74)					
Apoio Social	Eles foram feitos pra levar alegria, encantamento e diversão para as crianças do bairro..(74)					
Apoio Social	Se você me ajudar, eu te ajudo também! (74)					
Poder	Quelo ver como ficalam os outlos bonecos (74)					
Êxito 1	Emoção 5	Poder 3	Prazer 3	Obediência 1	Êxito 2	Apoio Social 2
Marcadores Valorativos = 7						
Total Geral = 17						

<b>E) Revista – Cada um na sua história</b>	
7. História: A turma em Teatro de bonecos (Parte 2)	
<b>Valor</b>	<b>Parte da história</b>
Poder	Espero que você lembre que a prioridade é a minha peça de teatro (75)
Poder	Por isso, vamos caprichar no boneco da Mônica!
Poder	Ela ainda não vai ser reciclada! (75)
Poder	Nada de planos agora! (75)
Obediência	Já entendi Cascão! (75)
Conhecimento	Vocês fizeram brinquedos com materiais recicláveis (76)
Poder	Foi isso que eu disse pro Cebolinha! Mas ele insiste em usar esses brinquedos pra outras finalidades e.. (76)
	É bom saber que as pessoas mudam de opinião (76)
Convivência	Quer blincar com a gente Mônica? (77)
Poder	Nós vamos contar as histórias que acontecem com a gente! (76)
Convivência/Apoio Social	Podemos fazer juntos! (76)
Êxito	Não é que ficou lindo, Cascão? (77)
Prestígio	Como você é talentoso! (77)
Prestígio	Palabéns! Ficou melhor do que o original...(77)
Poder/Convivência	Vamos começar a nossa peça? A estrela principal está esperando! (77)
Poder	De jeito nenhum! (77)
Poder	Se liga, queridinho! Você nunca ouviu falar da Turma da Mônica? (77)
Poder	Vamos chorar as pitangas depois? Preciso amarrar uma corda nesses bonecos! (78)
Obediência	Posso me convidar? (78)
Poder	O lanche é só mais tarde Magali! (78)
Convivência	Vamos fazer um teatro de bonecos!
Poder	Pronto!! Cada um pegue o ser.. (78)
Poder	Ora, vamos encenar algum caso engraçado que aconteceu

	com a gente! (79)						
Poder	Coloquem a cabeça pra funcionar! (79)						
Êxito/Prazer	Tcharam!! Eu mesmo construí! (79)						
Prestígio	Legal! Ficou lindo! (79)						
Poder	Relaxem! É só improvisar..(80)						
Êxito	Agora, sim!! Vai começar o... (80)						
Poder 16	Obediência 2	Conhecimento 1	Convivência 4	Apoio Social 1	Êxito 3	Prazer 1	Prestígio 3
Marcadores Valorativos = 8							
Total Geral = 31							

<b>E) Revista – Cada um na sua história</b>			
7. História: A turma em Teatro de bonecos (Parte 3)			
<b>Valor</b>		<b>Parte da história</b>	
Convivência		Oi Cebolinha! Tudo bem? (80)	
Poder		Eu não estou gostando dos rumos desta história! (81)	
Convivência		Lelaxa Moniquinha.. (81)	
Apoio Social		Calma! Eu sei do que esta historia precisa pra ficar legal! (81)	
Tradição		História sem comida não tem final feliz! (81)	
Poder		Chega!! Desisto!! Essas meninas estão atrapalhando tudo!! (81)	
Poder		Vamos brincar sozinhos, Cebolinha! (81)	
Convivência 2	Apoio Social 1	Poder 3	Tradição 1
Marcadores Valorativos = 4			
Total Geral = 7			

<b>F) Revista – A cozinha nova da Mônica</b>	
8. História: Turma em A Cozinha Nova da Mônica	
<b>Valor</b>	<b>Parte da história</b>
Afetividade	Amiga, a sua nova cozinha é linda (3)
Poder	Vai em frente! Aperte a torneirinha! (3)
Poder	Aperte o botão! (4)
Prazer	Amei! Olha só o fogãozinho! Sai até fumacinha! (4)
Poder	Saiam da flente!! Deixem o bombeilo passar! (4)
Poder/êxito	Eu sou telível! (5)
Poder	Cebolinha que palhaçada foi aquela? (5)
Poder	Ah, pode? Então começa! (5)
Êxito	É que eu ganhei este unifolme de bombeilo e lesolvi estlear (5)

Apoio Social		Por que você não BZZ, BZZZ... (6)								
Poder		[...] vem comigo (6)								
Poder		Não achei glança nenhuma! (6)								
Tradição		Mordomos não tem que achar graça! (6)								
Tradição		Os mordomos mordomeiam (6)								
Poder		É isso aí! Você vai mordomear! Há, há, .. (6)								
Poder		Arquibald atenda o portão! (6)								
Poder		Agora, é! Não pega bem um mordomo se chamar cebolinha (7)								
Poder		Vamos arquibald, atenda o portão! (7)								
Tradição		Mas é um mordomo! E isso é muito chique! (7)								
Afetividade		Amigas que bom que vocês vieram! (7)								
Prestígio/convivência		Amiga, A-DO-REI a sua nova cozinha! Muito fashion! (8)								
Emoção		Cai fora daí! Pula o muro e cai no mundo! (8)								
Emoção		Não! Acabo de pensar em algo muito mais diveltido! (8)								
Poder		Cebolinha, se isso for outro dos seus planos infalíveis.. (9)								
Prestígio		Chef francês é muito fashion (9)								
Prestígio		Chique no último! (9)								
Convivência/Obediência		Senholitas posso selvir o plimeilo platô? (9)								
Poder		Chef Piele, solta o Leitão!! (10)								
Prazer		Esse porquinho só me dá alegria! (10)								
Convivência		Mônica, você ta legal? (11)								
Poder		Vão embora! (11)								
Convivência		Ô Mônica, foi algo que fizemos? (12)								
Apoio Social		Não fique assim! Eu e o Cascão limpalemos toda essa sujeila! (12)								
Apoio Social		Eu fico com o conserto! (12)								
Êxito		Prontinho, ficou igualzinho a quando você ganhou.. ou quase! (13)								
Afetividade/ Prestígio		Ficou perfeito! Vocês são bons amigos! (13)								
Prestígio		Mas compensaram tudo quando se ofereceram pra ajudar a arrumar! (13)								
Afetividade/ Prestígio		Vocês são uns amorecos! Obrigada! (13)								
Poder		Quelemos um livlo que ensine a entender as galotas! (13)								
Afetivi dade 4	Poder 16	Prazer 2	Êxito 3	Apoio Social 2	Tradição 3	Prestígio 6	Convivência 4	Emoção 2	O b e d i ê n c i a 1	

Marcadores Valorativos = 10 Total Geral = 43
---

<b>F) Revista – A cozinha nova da Mônica</b>		
9. História: Mônica em Perfeitinho pra mim		
<b>Valor</b>	<b>Parte da história</b>	
Apoio social	Ô Mônica! Ta se lamentando por quê? (16)	
Tradição	Pra toda Broa existe uma caçarola! (17)	
Apoio Social	Você precisa espantar a tristeza! (17)	
Apoio Social	Pense positivamente que tudo vai dar certo! (17)	
Apoio Social/Poder	Repita comigo... “Ta tudo bem”!	
Poder	A entonação ta errada! (17)	
Apoio Social	Ah, Mônica! Ta cheio de garoto interessante por aí! (17)	
Apoio Social	Mas deixa eu dar umas sugestões! (19)	
Poder	E daí? Se é pra sonhar pode ser quem eu quiser! (19)	
Poder	Fala baixo! Ninguém pode saber que eu estou aqui! (20)	
Poder	Se manda, Cebolinha, Cascão ou quem quer que seja! (20)	
Apoio Social 6	Poder 5	Tradição 1
Marcadores Valorativos = 3 Total Geral = 12		

<b>F) Revista – A cozinha nova da Mônica</b>		
10. História: A turma em Dia de Visita		
<b>Valor</b>	<b>Parte da história</b>	
Convivência	Pode entrar gente! É por aqui!! (74)	
Prestígio	Ai, Mô! Muito prazer! Sou sua fã! (74)	
Prestígio	Maga! Sua linda! Sua Magra! (75)	
Obediência	Mas como? O Maurício deixou? (75)	
Prestígio	Somos suas fãs! (76)	
Prestígio	O Franjinha é uma graça! (77)	
Convivência	Vamos dar um role? (78)	
Poder	Não começa Titi! (78)	
Poder	Titi, que história é essa? (79)	
Poder	O que a senhorita andou aprontando sem a minha autorização, hein? (79)	
Afetividade	Papi lindo! Juro que não fiz por mal! (80)	
Afetividade/tradição	Filhinha, não podemos simplesmente trazer pessoas reais para o gibi! (80)	
Poder	Ok, ok! Já chega de Gibi por hoje! (81)	
Poder	Vamos embora meninas! (81)	

Convivência 2	Prestígio 4	Obediência 1	Poder 5	Afetividade 2	Tradição 1
Marcadores Valorativos = 6					
Total Geral = 15					

<b>G) Revista – Boneca x Figura de Ação</b>	
11. História: Turma da Mônica em Boneca x Figura de ação	
<b>Valor</b>	<b>Parte da história</b>
Convivência	Calma! Eu só convidei as meninas pla.. (4)
Convivência	Oi meninos! (4)
Convivência	Vejam o que a gente trouxe (4)
Tradição	Eu não sabia que meninas também brincavam disso! (5)
Prazer	Podemos brincar de tudo o que os meninos brincam! (5)
Poder	Vamos começar uma aventura! (5)
Convivência	Ê ê ê!! Vamos! Vamos! (5)
Poder/ Emoção	Nossa missão é lesgatar o capitão Pitoco das galas do nefasto doutor Pilado! (5)
Emoção	Atacar!! (6)
Convivência/Emoção	Vamos lá! (7)
Poder	Epa! Epa! Epa! (7)
Poder	Ê! Só a arma do Herói dele faz “ptiu”! (7)
Poder	Ei! Voltem aqui!! (7)
Emoção	Atacar!! Zium!! (7)
Êxito	Nossa missão foi um sucesso! (8)
Êxito	Lesgatamos o capitão Pitoco e ainda plendemos o doutor pilado!
Poder	Mandem os seus heróis lavarem as mãos! (8)
Poder	Coloquem os seus heróis nas cadeirinhas! (8)
Poder	Nunca!! Já sei o que estão planejando! (8)
Poder	Não vamos blincar de bonecas com vocês! (8)
Poder	Mas não, mesmo! (9)
Poder	Senta, senão a comida vai esfriar!! (9)
Poder	Vai trocar o gás, marido! (9)
Poder	Pronto! Foi Mico demais pra um dia só! Vamos embora Cebola! (10)
Êxito	Aqui estão os convidados Mônica! (10)
Poder	Agora, vamos mudar a disposição dos móveis! Vem Marido! (11)
Poder	Mônica vem jantar! (11)
Obediência	Já vou mãe!! (11)
Poder	Vamos recolher as nossas bonecas! (11)
Poder	A gente jamais blincalia de bonecas! (12)

Poder		Magali, vamos jantar que ganhamos mais! (12)				
Poder		O que? Eu não acredito no que acabei de ouvir!! (12)				
Poder		Declaro aberta a primeira reunião do clube das bonecas e bonecos de heróis do bairro do limoeiro! (13)				
Poder		Com a palavra, nosso presidente Cebolinha! (13)				
Convivência 5	Tradição 1	Prazer 1	Poder 21	Emoção 4	Obediência 1	Êxito 3
Marcadores Valorativos = 7						
Total Geral = 36						

<b>G) Revista – Boneca x Figura de Ação</b>	
12. História: Turma da Mônica em Os três filhos da luz	
<b>Valor</b>	<b>Parte da história</b>
Poder	Nã – nã – não Cebolinha! (73)
Poder	É! Chega de levar coelhada por causa desses seus planos malucos! (73)
Emoção	Desta vez, não tem elo! Esse plano é a plover de falhas! (73)
Poder	Não adianta querer agradar! (73)
Poder	Já falei que não adianta agradar! (74)
Êxito	Madame Zenilda vê o que os olhos não enxergam! (74)
Emoção	Vocês podem ter tudo o que querem! Para isso, precisam conseguir o Talismã certo! (75)
Tradição	Onde já se viu coelho dessa cor? (76)
Emoção	Não precisa ser coelho de verdade! Pode ser...digamos, um coelhinho de pelúcia! (76)
Êxito	Madame Zenilda tem poderes! Eu sei de tudo! (77)
Emoção	Só que não é nada fácil pegar esse coelhinho! (77)
Poder	Pode desistir! Faz anos que estamos tentando! (77)
Apoio Social	Mas, com a minha ajuda, não será difícil! (77)
Emoção	Eu tenho aqui um plano que não tem erro! (77)
Poder	Ei! Que ideia é essa? Quem faz planos aqui sou eu! (77)
Poder	Fica quieto Cebolinha! (77)
Poder	Vamos ouvir essa moça.. Dona.. er.. senhora.. ela! (77)
Poder	Prestem atenção e tudo vai dar certo! (77)
Êxito	Com os meus poderes, eu sei que ela não está em casa agora! (78)
Êxito	Sei, também, que ela deixou o coelhinho perto da janela... (78)
Poder/Emoção	É só ir até lá e pegar o coelhinho! (78)
Poder	Fica quieto Cebolinha! A gente já conhece os seus planos! (78)

Emoção	Deixa com a gente! Vai ser moleza! (78)					
Poder	Tragam o poderoso Talismã! (79)					
Emoção	Eu vou pegar! (79)					
Êxito	Deu certo Madame Zenilda!! (79)					
Prazer	Do jeitinho que a senhora falou! (79)					
Êxito	Eu peguei ele com esta colda só pra ficar mais emocionante! (79)					
Poder/ Obediência	Com ele vocês ficarão super poderosos! Basta seguir os passos do ritual corretamente!					
Poder	Pegue o coelhinho e bata no seu amigo! (80)					
Poder	Cargas energéticas do talismã passarão pra você dessa forma! (80)					
Êxito	Acho que assim, eles vão ficar um tempo sem pensar em planos infalíveis! (81)					
Poder 15	Emoção 8	Êxito 7	Obediência 1	Prazer 1	Apoio Social 1	Tradição 1
Marcadores Valorativos = 7						
Total Geral = 34						

<b>H) Revista – O corpo Fala</b>	
13. História: Mônica em O corpo fala	
<b>Valor</b>	<b>Parte da história</b>
Tradição	Todo mundo sabe a lei das orelhas quentes! (4)
Tradição	Se a sua orelha direita estiver queimando é porque alguém ta falando de bem de você! (4)
Prestígio	Estão falando bem de mim? Ai que tudo! (4)
Tradição	Se é a orelha esquerda que ta quente, é porque você ta na boca do povo minha filha! (5)
Poder	Eu não acredito!! Só pode ser o Cebolinha de novo! (5)
Convivência	E aí tchulma? Tudo belezinha? (5)
Poder	Você vai aprender a não falar de mim pelas costas! (6)
Tradição	Sua orelha ainda ta vermelha! Quer dizer que ainda estão falando de você! (6)
Emoção	E como eu descubro quem é o atrevido? (6)
Poder	É só morder o dedo mindinho da sua mão esquerda! (6)
Êxito	Funcionou Magali! (7)
Êxito	Claro que funcionou amiga! (8)
Emoção	Vamos ver qual vai ser o próximo sinal!! (10)
Poder	Quer saber? Pra mim, chega!! Eu não quero saber mais nada sobre sinais do corpo e.. (15)

Tradição 4	Prestígio 1	Poder 4	Convivência 1	Emoção 2	Êxito 2
Marcadores Valorativos = 6					
Total Geral = 14					

<b>I) Revista – Mônica (2005)</b>	
14. História: A turma em O especial do Ursinho Bilu	
<b>Valor</b>	<b>Parte da história</b>
Poder	Então, vamos nos equipar! (68)
Poder	Primeiro o identificador auricular! (69)
Poder	E agora o mais importante! (69)
Poder	É claro que sei! (69)
Afetividade	Eu adoro os especiais do Ursinho Bilu! (70)
Poder	Porque é na casa dele que vamos assistir ao especial do ursinho Bilu! (71)
Tradição	Ursinho Bilu é coisa pra criancinha e garotinhas Cuti-Cuti! (72)
Poder	Deixa pra lá! Esta garotinha cuti-cutu vai assistir ao especial! (72)
Poder	Podemos sim! O controle remoto ta com a gente! (73)
Poder	Se eu descobro dou tanta coelhada...(74)
Poder	Trata de ir lá arrumar a minha antena! (74)
Tradição	Crianças não podem subir em telhados! É perigoso! (74)
Poder	Nada disso!! Vamos ver o especial do ursinho Bilu!! (75)
Poder	É isso aí! Tô na minha casa e assisto ao que quiser! (75)
Poder	Já que você foi o culpado, vamos assistir ao ursinho Bilu na sua casa! (75)
Poder	Passa pra cá o controle!(75)
Poder	Cebolinha! Não me obrigue a te dar umas coelhadas! (75)
Tradição/apoio social	[...] e que estamos na casa dele? Não pode bater nele aqui! (75)
Poder	Bem lembrado Magali! Sentem-se vamos assistir ao futebol! (75)
Poder	Então, vamos ter que negociar! (76)
Poder	Só saio se mudarem pro ursinho Bilu! (76)
Apoio social/ convivência	Gente, vamos chegar a um acordo? Não estamos assistindo nem uma coisa nem outra! (77)
Poder	Tem lazão! Vamos ver o futebol! (77)
Poder	Não! O especial do Ursinho Bilu! (77)
Apoio social	Proponho uma votação! (77)
Êxito/Poder	Vencemos! Quatro mãos levantadas a duas! Muda pro

	ursinho Bilu! (77)						
Poder	Vamos lesolver a palada numa competição! (77)						
Convivência	Concordo! Que tal Karaokê? (77)						
Poder	Escolhe outla coisa, polque senão, nós já ganhamos! (78)						
Poder	Nós começamos! (78)						
Êxito/Poder	Ganhei!! Pode colocar no especial do ursinho Bilu!! (79)						
Poder	Não valeu! Quero revanche! (79)						
Poder/tradição	Nada disso! Trato é trato! Quero ver o ursinho Bilu! (79)						
Convivência/emoção	Que tal decidilmos quem é enxelido numa blicadeila de pega-pega? (80)						
Prazer	Isso aqui é mais divertido do que qualquer especial do ursinho Bilu! (80)						
Convivência	Tchau! Amanhã a gente brinca mais! (81)						
Poder	Vamos la? (81)						
Poder	Antes de mais nada, o juramento! (81)						
Poder	Rabinho de pom-pom não! (81)						
Afetividade	Olha ele de palhaço! Que fofucho! (81)						
Poder 29	Afetividade 2	Tradição 4	Convivência 4	Apoio social 3	Êxito 2	Emoção 1	Prazer 1
Marcadores Valorativos = 8							
Total Geral = 46							

<b>J) Revista – Almanaque da Mônica</b>	
15. História: Mônica, a “unhada”	
<b>Valor</b>	<b>Parte da história</b>
Apoio Social	Pra começar, podia parar de roer as unhas! (5)
Poder	Tem que se controlar! (6)
Apoio social	Se quiser ter unhas compridas, precisa ser mais delicada! (6)
Apoio social	Você me ajuda! Claro (6)
Poder	O que é que ta espelando Cascão? Vamos la tilar uma dela! (7)
Poder	Ah! Deixa de ser desconfiado Cascão! Eu mostlo pla você! (7)
Poder	Vem, Cascão! Ainda não estou delotado! (8)
Poder	Bom! Vamos ver um pouco de tevê! (8)
Poder	Pára com isso! Vai estragar as luvas! (9)
Poder	Pois daqui pra frente trate de se controlar! (9)
Afetividade	Obrigada por ter passado o dia comigo, Magali! Me deu a maior força! (9)

Poder		Ando logo Flanjinha! Não agüento mais espelar! (10)				
Poder		O que está espelando Cascão? Você vem comigo! (11)				
Emoção		Imagina só..uma fólmula que faz clescer as unhas! (11)				
Poder/emoção		Não enche Cascão! Agola obselve e aplenda! (11)				
Êxito/ prazer		Uau! Minhas unhas!! Elas...cresceram!! (12)				
Apoio social		Vou buscar uma tesoura! (14)				
Poder		Cebolinha larga isso!! (14)				
Êxito		Ei! Deu certo mesmo! (15)				
Poder		Um momentinho aí! Quero explicações!! (16)				
Apoio social		Prontinho Mônica! Ta aqui a tesoura e.. (16)				
Apoio social		Calma Mônica! É só cortar! (17)				
Apoio Social		É pra já Mônica! (18)				
Êxito		Minhas unhas!! Estão normais de novo! (18)				
Convivência/afetividade		Que tal um lanchinho na minha casa pra comemorar? (19)				
Êxito		Sabe... ainda quero ter unhas bonitas! Mas sem pressa.. (19)				
Poder		Mônica! Você não vai roer suas unhas vai? (19)				
Apoio Social 7	Poder 13	Afetividade 2	Emoção 2	Êxito 4	Convivência 1	Prazer 1
Marcadores Valorativos = 7						
Total Geral = 30						