



A Evolução das Revistas Infantis: Análise da Revista *Recreio*¹

Ana Raquel Périco MANGILI²

Unesp – Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Bauru/SP

RESUMO

As reflexões apresentadas neste artigo têm por objetivo analisar a evolução de um dos principais periódicos brasileiros voltado para o público infantil, a revista *Recreio*. Para isso, foi realizada uma análise comparativa, utilizando-se de pesquisa exploratória, com os procedimentos de pesquisa bibliográfica e documental, entre quatro edições dessa revista, com um período de nove anos (2004 e 2013) entre as edições (duas a duas), a fim de identificar mudanças no que diz respeito ao aspecto gráfico, ao conteúdo pedagógico e lúdico e ao apelo mercadológico da revista, e com isso, tendo posse desses dados, poder avaliar as tendências desse periódico e suas possíveis consequências aos seus leitores infantis.

PALAVRAS-CHAVE: Revista *Recreio*; Público infantil; Análise.

1. Introdução

A infância é um período decisivo na formação do futuro cidadão, pois esta é a época de seu crescimento e da formação das bases de sua personalidade. É nesta etapa da vida que ocorre o maior desenvolvimento do cérebro humano, de acordo com a variedade de estímulos recebidos pelo indivíduo.

São três os principais agentes responsáveis pela educação e integração da criança na sociedade: a família, a escola e a mídia. Esta última, composta pelos meios de comunicação de massas, como a TV, o cinema e as revistas, vem aumentando cada vez mais a sua influência sobre a infância, de modo que muitas vezes acaba assumindo funções antes atribuídas aos pais ou à escola, como por exemplo, a transmissão de histórias, lendas e outros elementos culturais às crianças.

Um dos aspectos que facilitam a influência da mídia sobre o público infantil é a sua característica “inclusiva”, ou seja, ela proporciona à criança um sentimento de fazer parte do mundo e das pessoas à sua volta, integrando-a aos demais, como explica Von Feilitzen (2002, p.79):

¹ Trabalho apresentado no IJ 6 – Interfaces Comunicacionais do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 3 a 5 de julho de 2013.

² Graduanda do 1º semestre do curso de Jornalismo, UNESP - Bauru. Contato: ana_rpm@ig.com.br



As crianças usam a mídia, entre outras razões, porque elas acham-na divertida, excitante e imaginativa, e porque passam por experiências de aprendizado. Sentem também que a mídia as faz “sentirem-se incluídas” em meio às pessoas e aos acontecimentos, o que algumas vezes leva a formação de amizade [...].

Outro aspecto importante é o que diz respeito à estimulação do imaginário infantil, proporcionada pela mídia. As crianças constantemente constroem suas próprias realidades, através do “faz-de-conta”, do ato de brincar, e a TV e as revistas, com seus desenhos e histórias, funcionam como uma extensão desse mundo fantasioso, daí a sua grande influência sobre o público infantil.

Neste sentido, o objeto de análise escolhido para este artigo é a revista *Recreio*, da Editora Abril, pois, de acordo com as pesquisas do *Mídia Dados Brasil* nos anos de 2009, 2010, 2011 e 2012, a *Recreio* sempre liderou em número absoluto de vendas entre as revistas infantis, perdendo apenas para os gibis da *Turma da Mônica*, da Editora Panini. As edições analisadas neste artigo são as de número 238 (30 setembro 2004), 248 (09 dezembro 2004), 684 (18 abril 2013) e 686 (02 maio 2013), passado um período de aproximadamente nove anos entre os pares dessas edições.

2. Breve histórico da revista *Recreio*

A revista *Recreio* é um periódico semanal da editora Abril, fundada por Victor Civita. Seu principal público-alvo são crianças de seis a onze anos. As primeiras edições foram publicadas em maio de 1969, e seguiram contínuas até junho de 1981. Durante este período, o principal slogan da *Recreio* era “*leia, pinte, recorte e brinque*”, e passaram pela editoria da revista autores infanto-juvenis famosos, como Ruth Rocha, Edith Machado e Ana Maria Machado. Após um tempo de interrupção da produção, a revista voltou às bancas em março de 2000, totalmente reformulada, com nova filosofia e novos autores.

O próprio nome *Recreio* já remete ao público alvo e à proposta pedagógica da revista: ele se refere à hora do intervalo escolar, que costumeiramente é a mais esperada durante o período de aulas, pois é onde ocorre a maior interação entre as crianças, que brincam e trocam experiências entre si. Desta forma, a revista se propõe a ser uma forma de aprendizado lúdica e divertida, noção que é complementada pelo oferecimento de um brinde (pequeno brinquedo colecionável) a cada edição. Além disto, há também a publicação regular de edições especiais, e a plataforma *Recreio Online*, o site da revista,



que apresenta uma extensão das seções do periódico, vídeos educativos, jogos, desenhos animados e outras atividades. Em 2012 também foi lançado o *Mundo Gaturro Recreio*, uma rede social para crianças, baseada na parceria entre a revista e o Gaturro, personagem de histórias em quadrinhos do cartunista argentino Nik (Cristian Dzwonik).

3. Análise das revistas

3.1 Capa

“Uma boa revista precisa de uma capa que ajude a conquistar leitores e os convença a leva-la para casa” (SCALZO, 2003, p.62). Seguindo essa máxima do mercado editorial e também o fato de que o estímulo visual atinge mais facilmente as crianças do que o apelo verbal, as capas da *Recreio* sempre fizeram uso de recursos gráficos chamativos, como o uso de cores contrastantes na mesma capa (vermelho, amarelo, azul e verde são as principais), sobreposição de ilustrações e letras grandes. O logotipo da revista situa-se com destaque na parte superior da página, porém, não possui nenhuma frase de efeito (slogan), o que pode estar relacionado com o fato de que o periódico busca atender a um público variado, que são meninos e meninas de diferentes faixas etárias.

O tema principal da capa geralmente traz assuntos relacionados a outras mídias, como games, histórias em quadrinhos, televisão ou cinema (com exceção da edição de n°. 238, cuja capa traz uma matéria sobre dinossauros, em referência à coleção de brindes distribuídos pela revista na época). As contracapas e as capas internas continuam sendo integralmente destinadas a anúncios publicitários, porém, com a atual coleção de brindes de 2013, uma das capas internas das revistas vem sempre com instruções para montar o brinquedo colecionável. Com relação à linguagem das chamadas de capa, elas são simples e de fácil entendimento para a criança, chegando a utilizar expressões orais (“Pensou que eu estava extinto, né?”, na edição de n°. 238) e onomatopeias (“Bicho-preguiça... tan-tan-tãããã!”, na edição de n°. 684).

A principal mudança percebida entre as capas das edições de 2004 e 2013 foi a limpeza gráfica, com uma diminuição significativa das chamadas das matérias e como consequência direta, a diminuição de elementos textuais, além de uma mudança sutil na forma e nas cores do logotipo da revista e de um destaque maior dado ao endereço eletrônico do site da *Recreio*, também presente na capa do periódico. Há também um

uso maior de chamadas interrogativas nas capas das edições de 2013, buscando com isto aumentar a curiosidade da criança pelas matérias veiculadas.

Figura 1 – capas das revistas analisadas neste artigo



Fonte: revista *Recreio* nº. 238; 248; 684; 686.

3.2 Conteúdo

Iniciando a análise do interior da revista sob um olhar quantitativo, nota-se uma diminuição de oito páginas no período analisado, havia quarenta e duas páginas nas edições de 2004 e trinta e quatro nas edições de 2013. Com isso, diminuí também as seções fixas e a quantidade de matérias. Começando pelo índice da revista, sempre presente na página três, percebe-se, nas edições de 2013, o mesmo fenômeno de padronização gráfica observado na capa do periódico. Os índices das edições de 2004, assim como as demais páginas da revista, possuem elementos gráficos mais diversificados e coloridos, cujo formato lembra os links e botões de páginas de Internet. Nas edições mais atuais, além da padronização já citada, há também a diminuição do tamanho do índice, que ocupa agora apenas meia página, permitindo a inserção de um passatempo (atividade lúdica) na outra metade da folha.

Entre as edições de 2004, as seções fixas da revista são: Curiosidades (espaço para tirar dúvidas dos leitores), Testes (educativos ou de mero divertimento), Mão na



Massa (receitas culinárias para as crianças), Games (dicas de jogos eletrônicos), Dinomania (essa seção varia de nome de acordo com o brinde colecionável distribuído, pois ela traz curiosidades e dicas sobre o tema do brinquedo que acompanha a revista), Escola (traz conteúdos que podem ser úteis aos trabalhos escolares), Quadrinhos (histórias em quadrinhos, geralmente com personagens de outras mídias), Passatempos (atividades lúdicas), Piadas, Correio (espaço de correspondência dos leitores com a revista) e Tirinhas. E há outras oito seções que se alternam a cada edição.

Já nas edições de 2013, as seções fixas são: Curiosidades, Piadas, Passatempos, Quem é (ou “O que é esta foto”, uma espécie de charada visual), Portal Recreio (um resumo semanal das novidades do site da revista), Mural (espaço de correspondência dos leitores com a revista) e Tirinhas. Além das outras três seções que se revezam periodicamente.

As seções da revista que permanecem fixas durante o período de nove anos entre as edições analisadas são: Curiosidades, Passatempos, Piadas, Mural e Tirinhas. Continuam também presentes na revista, mas com frequência periódica, matérias sobre games, animais e natureza (essas duas últimas contêm informações que podem ser úteis a trabalhos escolares). Algumas outras seções, como Testes, Quadrinhos, Mão na Massa e Para Brincar (seção periódica que continha dicas de brincadeiras infantis) migraram para a plataforma virtual, o site, que também serve como uma extensão das matérias veiculadas no periódico.

A seção Curiosidades, das edições de 2004 para as de 2013, teve seu tamanho aumentado, passando de duas a quatro páginas, além de ter um espaço no site destinado a responder dúvidas dos internautas. As perguntas enviadas são respondidas com uma linguagem simples, usando de comparações e exemplos, para facilitar o entendimento do público infantil. Em contrapartida, as seções do Mural e das Tirinhas diminuíram seu tamanho; a primeira passou a ocupar apenas uma página, dando mais espaço para anúncios publicitários, e a segunda diminuiu de três para duas tirinhas.

A revista manteve, nesse intervalo de nove anos, a sua periodicidade semanal e suas características técnicas, como o tipo de papel (papel *couchê*) e as dimensões físicas (202x266 mm), porém, seu preço subiu de R\$ 8,95 para R\$ 11,00.

3.3 Anúncios publicitários

A publicidade sempre esteve presente na revista. Cada anúncio costuma ocupar uma página, e veicula produtos destinados às crianças, como brinquedos, alimentos, canais de TV infantis, entre outros. Nas edições n.º. 238 e 248 há a presença de sete e onze anúncios, respectivamente, dos quais um (do total de sete) e dois (do total de onze) divulgam produtos relacionados com a revista e a editora Abril. Na edição n.º. 238 há um anúncio destinado exclusivamente ao público feminino, e na edição 248, um anúncio exclusivo para o público masculino. E em ambas as edições, aparecem anúncios com uma linguagem dirigida, direta ou indiretamente, aos pais.

Figura 2 – alguns anúncios das edições 238 e 248



Anúncio da edição 238, dirigido aos pais (“Brincando na rede: um site com histórias, desenhos, enigmas e outras diversões que seu filho vai adorar”).



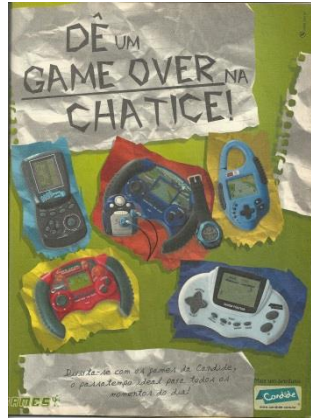
Anúncio da edição 238, dirigido aos pais (“Mostre para seus pais que aprender ficou muito mais divertido!”).



Anúncio da edição 248, dirigido aos pais (“Especial Faça e Vendas Disney Ponto Cruz: são dezenas de ideias para sua mãe bordar”).



Anúncio da edição 238, dirigido às meninas.



Anúncio da edição 248, dirigido aos meninos.

Fonte: revista Recreio nº. 238 e 248.

Nas edições nº 684 e 686, há a presença de sete e seis anúncios, respectivamente, dos quais três (do total de sete) e três (do total de seis) divulgam produtos relacionados com a revista e a editora Abril. Na edição nº. 684 há um anúncio destinado aos professores, e em ambas as edições, há um anúncio exclusivo para o público masculino.

Figura 3 – alguns anúncios das edições nº. 684 e 686



Anúncio da edição 684, dirigido aos professores (“Professores, Nova Escola mudou!”).



Anúncio da edição 684, dirigido aos meninos.



Anúncio da edição 686, dirigido aos meninos.

Fonte: revista Recreio nº. 684 e 686.

Porém, deve-se notar que a publicidade na revista não se limita aos anúncios com formatos explícitos, pois matérias sobre games, cinema, TV e literatura são comuns na *Recreio* e, dessa forma, se configuram como um tipo de publicidade indireta.

3.4 Brindes colecionáveis

Desde o seu retorno às bancas em 2000, a *Recreio* distribui um brinde a cada edição, formando uma coleção no final de cada semestre. Aproximadamente trinta coleções foram produzidas pela revista até a primeira metade de 2013, e há duas outras futuras coleções já confirmadas.

A coleção vigente na época das edições de n°. 238 e 248 era a *Dinomania*, que era composta, a cada edição, de uma miniatura de uma espécie de dinossauro e mais um fascículo de enciclopédia sobre esses animais pré-históricos, rica em informações que poderiam ser utilizadas para pesquisas escolares. E, exclusivamente na edição n°. 248, veio acompanhando a revista um gibi *Disney*.

Figura 4 – coleção *Dinomania*



Fonte: revista *Recreio* n°. 238.

Já a coleção trazida pelas edições de n°. 684 e 686 é a *Angry Birds* (baseada no jogo virtual de mesmo nome), que é composta de personagens e cenários para montar e brincar. Exclusivamente na edição n°. 686, um fascículo promocional contendo o primeiro capítulo do sétimo livro da série “Diário de um Banana” acompanha a revista.

Figura 5 – coleção *Angry Birds*



Fonte: revista *Recreio* n.º 684.

3.5 Site da *Recreio* e rede social Mundo Gaturro *Recreio*

Recreio Online é o nome do site oficial da revista *Recreio*. O site, em 2004, trazia como assunto principal o mesmo da coleção de brindes distribuídos pela revista na época, como se pode observar no recorte abaixo (Figura 6), que mostra a aparência da página virtual em 2004. O principal tema nesse período era sobre os dinossauros, por causa da coleção *Dinomania*, distribuída nas edições n.º 238 e 248, analisadas neste artigo.

As únicas ferramentas disponíveis no site em 2004 eram Jogos, Coleções, Atividades, Fique por Dentro e Clube *Recreio*. Havia também um espaço de busca na página, e publicidade de alguns produtos numa área denominada Shopping.

Figura 6 – Site *Recreio Online* em 2004



Fonte: site Atômica Studio.

O novo site da *Recreio* agora é vinculado ao site *Terra*. É mais colorido, extenso e dinâmico, com um grande número de atividades e matérias.

A principal mudança ocorrida de 2004 a 2013, além do design gráfico, foi no aumento do número de seções oferecidas pelo site. Atualmente, ele apresenta as Coleções,

Jogos, Desenhos Animados, Piadas, Matérias, Atividades, e alguns blogs vinculados a ele, o que permite aos leitores comentarem o conteúdo publicado. Existe ainda uma seção chamada TV *Recreio*, onde várias matérias em vídeo podem ser vistas, além das histórias em quadrinhos animadas, inclusive as relacionadas às coleções e Animatiras. A publicidade continua, agora com vários espaços reservados na página do site, com anúncios de filmes, games e brinquedos, além de um espaço denominado Vitrine de Ofertas, com anúncios de outros produtos.

Foto 7 – site Recreio Online em 2013



Fonte: site Recreio.

O *Mundo Gaturro Recreio* é um portal misto de jogos e rede social, voltado para crianças entre seis a doze anos. Foi criado em 2012, baseado em uma parceria com a empresa do personagem Gaturro, do cartunista argentino (Cristian Dzwonik). Apesar do pouco tempo no ar, o site já alcançou a marca de 500 mil usuários cadastrados.

Para se cadastrar no *Mundo Gaturro*, os usuários precisam enviar uma solicitação ao e-mail dos pais ou responsáveis, e só depois da autorização deles é que o cadastro no site é liberado. Uma vez cadastrado, cada usuário obtém seu próprio personagem Gaturro, podendo dar um nome a ele, vesti-lo da forma que quiser e conversar com as outras crianças através de bate-papos. Há também opções de jogos individuais ou coletivos, onde pode se obter moedas (créditos do jogo), decorar casas virtuais e cuidar de bichos de estimação. Tudo em um ambiente seguro e controlado por moderadores.

O jogo é gratuito, porém, há a possibilidade de adquirir um passaporte (crédito pago com dinheiro real) que traz algumas vantagens, como catálogos especiais de roupas e acessórios para os Gaturros, objetos de decoração para as casas virtuais, acessos para eventos, jogos, entre outros conteúdos especiais.

Após ativar a conta do Gaturro da criança, o pai ou responsável recebe uma senha que permite administrar o usuário, podendo vigiar as mensagens que as crianças leem e escrevem, além de vistoriar tudo que elas fazem dentro do *Mundo Gaturro*.

Figura 8 – rede social infantil *Mundo Gaturro Recreio*



Fonte: site Mundo Gaturro Recreio.

4. Considerações Finais

Mais do que os livros, as revistas infantis, na maioria das vezes, são as preferidas pelas crianças. Estímulos visuais mais atrativos, periodicidade frequente, maior interatividade com conteúdo disponível em outras plataformas, como a Internet, e a distribuição de brindes são fatores que garantem a liderança das revistas no hábito de leitura do público infantil. E foi se baseando nessas características das preferências das crianças que a revista *Recreio* norteou sua evolução durante o período analisado neste artigo.

A diminuição dos elementos textuais na capa das edições, dando mais destaque à matéria principal de cada semana, que é apresentada agora com uma chamada mais atrativa, com a presença de pontos de interrogação, buscando dessa forma instigar a curiosidade infantil, está também relacionada com a diminuição do número de páginas e, conseqüentemente, de conteúdo da revista. Muitas das seções populares que se encontravam no periódico em 2004 estão agora disponíveis livremente no site da *Recreio*, que passou de um simples complemento para a revista a uma plataforma com múltiplas funções (abrigoando até uma rede social), permitindo uma maior interação da criança com as matérias do periódico e com outros leitores, o que é um reflexo da tendência cada vez maior de interatividade, socialização e acesso à Internet pelo atual público infantil.



Em relação aos brindes colecionáveis da revista, percebe-se uma alteração fundamental no que diz respeito à sua função e utilidade para a criança. Na coleção anterior analisada, além do brinquedo, a cada semana vinha também um fascículo informativo sobre um tema que, ao término da coleção, formava uma enciclopédia, a qual poderia ser útil ao aprendizado da criança e às pesquisas escolares. Já a coleção atual preza mais pelo entretenimento infantil, ao trazer peças de um jogo de uma marca estrangeira muito conhecida, *Angry Birds*. Dessa forma, ao procurar veicular e distribuir produtos que sejam mais atrativos para a criança, que busca geralmente a diversão em primeiro plano, a revista acaba se contradizendo em relação à sua proposta pedagógica inicial, a de “ensinar brincando”.

No que diz respeito ao apelo mercadológico da revista, que se inicia com a distribuição de brindes e amostras relacionados a marcas conhecidas atualmente, e se estende aos anúncios publicitários veiculados no periódico, nota-se que, por causa da diminuição de páginas da revista, a quantidade de anúncios também diminuiu, porém, a porcentagem desses anúncios que se referem a produtos da própria editora aumentou. Em contrapartida, como o site da *Recreio* cresceu, aumentou também o espaço destinado a anúncios publicitários virtuais. Percebe-se também que o apelo das propagandas aos pais diminuiu, tendo agora um direcionamento exclusivo ao público infantil.

Outra questão que ainda permanece é a da publicidade indireta, que está presente tanto nas edições de 2004 quanto nas de 2013, através de matérias sobre games, filmes, desenhos e outros produtos infantis. Ao escrever sobre tais mercadorias, mostrando suas atratividades e, com menos frequência, seus pontos fracos, incute-se na criança desejos de consumo que podem ter um efeito maior sobre ela do que um simples anúncio independente. Dessa forma, o público infantil é estimulado ao consumismo, mesmo sem o perceber, cabendo aos outros dois agentes socializadores da criança, a família e a escola, o ensinamento de uma postura reflexiva a esses futuros cidadãos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Sheila Alves de. **A divulgação científica para as crianças: análise comparativa entre os textos das revistas *Recreio* e *Ciência Hoje das Crianças***. In: ENCONTRO NACIONAL DE ENSINO DE CIÊNCIAS DA SAÚDE E DO AMBIENTE, 3. 2012, Niterói. Anais. Niterói, Campus da Praia Vermelha/UFF, 2012.



ANDRÉ, Hendry; GHISI, Ednubia; PRADO, Michel. **Análise das revistas Recreio, Disney Princesas e Atrevidinha**. 2009. 11 p. Tese (Comunicação Social – Jornalismo), Universidade Positivo.

ATÔMICA STUDIO. **Internet**. Atômica Studio. Disponível em: <<http://www.atomica.com.br/internet.html>>. Acesso em: 07 mai. 2013.

BUCHT, Catharina; VON FEILITZEN, Cecília. **Perspectivas sobre a criança e a mídia**. Tradução: Patrícia de Queiroz Carvalho. 1 ed. Brasília: UNESCO, 2002. p.79.

CLAWI. **Mundo Gaturro Recreio**. Clawi. Disponível em: <<http://www.mundogaturrorecreio.com.br/>>. Acesso em: 07 mai. 2013.

EDITORA ABRIL. **Blogs Curiosidades – Recreio**. Editora Abril. Disponível em: <<http://www.recreio.com.br/blogs/curiosidades/>>. Acesso em: 07 mai. 2013.

EDITORA ABRIL. **Recreio**. Editora Abril. Disponível em: <<http://www.recreio.com.br/>>. Acesso em: 07 mai. 2013.

FURTADO, Thaís Helena. **Atravessamentos interdiscursivos na revista Recreio**. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISADORES EM JORNALISMO, 9. 2011, Rio de Janeiro. Anais. Rio de Janeiro, SBPJor – Associação Brasileira de Pesquisadores em Jornalismo, 2011.

LAZZARETTI, Maurice Lidiane; PANOZZO, Neiva Senaide P etry; RAMOS, Flávia Brocchetto. **Publicidade na revista Recreio: configuração do consumidor infantil**. Nonada Letras em Revista. Porto Alegre, ano 14, n. 16, p. 163-178, 2011.

MÍDIA DADOS. **Mídia Dados Brasil 2009**. Grupo Mídia, 2009. p.340. Disponível em: <<http://midiadados.digitalpages.com.br/home.aspx?edicao=1>>. Acesso em 07 mai. 13.

MÍDIA DADOS. **Mídia Dados Brasil 2010**. Grupo Mídia, 2010. p.404-405. Disponível em: <<http://midiadados.digitalpages.com.br/home.aspx?edicao=2>>. Acesso em 07 mai. 13.

MÍDIA DADOS. **Mídia Dados Brasil 2011**. Grupo Mídia, 2011. p.428. Disponível em: <<http://midiadados.digitalpages.com.br/home.aspx?edicao=3>>. Acesso em 07 mai. 13.

MÍDIA DADOS. **Mídia Dados Brasil 2012**. Grupo Mídia, 2012. p.468. Disponível em: <<http://midiadados.digitalpages.com.br/home.aspx?edicao=4>>. Acesso em 07 mai. 13.



PEREIRA, Maria Cristiane Fernandes. **Mídia e infância: a influência dos meios de comunicação no desenvolvimento infantil**. 2008. 14 p. Tese (Relações Públicas), Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS.

PUBLIABRIL. **Mídia Kit Recreio 2013**. Publiabril. Disponível em: <<http://www.publiabril.com.br/marcas/21/download-media-kit>>. Acesso em: 07 mai. 2013.

PUBLIABRIL. **Recreio abre patrocínio de coleções para 2013**. Publiabril, 14 jan. 2013. Disponível em: <<http://www.publiabril.com.br/noticias/1113>>. Acesso em 07 mai. 2013.

PUBLIABRIL. **Recreio – Informações gerais**. Publiabril. Disponível em: <<http://www.publiabril.com.br/marcas/recreio/revista/informacoes-gerais>>. Acesso em: 07 mai. 2013.

PUBLIABRIL. **Social game Mundo Gaturro RECREIO alcança meio milhão de usuários**. Publiabril, 26 mar. 2013. Disponível em: <<http://www.publiabril.com.br/noticias/1169>>. Acesso em 07 mai. 2013.

REVISTA RECREIO. São Paulo, Editora Abril, edição 238, 30 set. 2004.

REVISTA RECREIO. São Paulo, Editora Abril, edição 248, 9 dez. 2004.

REVISTA RECREIO. São Paulo, Editora Abril, edição 684, 18 abr. 2013.

REVISTA RECREIO. São Paulo, Editora Abril, edição 686, 2 mai. 2013.

SCALZO, Marília. **Jornalismo de Revista**. 1 ed. São Paulo: Contexto, 2003. p.62.

WIKIPÉDIA. **Recreio (revista)**. Wikipédia. Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Recreio_\(revista\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/Recreio_(revista))>. Acesso em: 07 mai. 2013.