

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE
SÃO PAULO**

PAULO JOSÉ DA SILVA

**AÇÕES DE ENSINO: ARTICULANDO A HISTÓRIA EM
QUADRINHOS COM AS INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS**

**SÃO PAULO
2014**

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE
SÃO PAULO**

PAULO JOSÉ DA SILVA

**AÇÕES DE ENSINO: ARTICULANDO A HISTÓRIA EM
QUADRINHOS COM AS INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS**

Monografia apresentada como exigência parcial para obtenção do título de **Especialista** no Programa de Estudos Pós-Graduados: Lato Sensu (Especialização) **Magistério do Ensino Superior**, Faculdade de Educação, Coordenadoria Geral de Especialização, Aperfeiçoamento e Extensão – COGEAE, da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUC/SP,

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Maria Celina Teixeira Vieira.

**SÃO PAULO
2014**

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos os que, de alguma forma, contribuíram para minha formação.

DEDICATÓRIA

Dedico à minha mãe, um anjo em minha vida!

EPÍGRAFE

*A mente talvez seja simplesmente pequena demais
para compreender a mente. (Colin McGinn)*

RESUMO

SILVA, Paulo José da Ações de ensino: Articulando a História em Quadrinhos com as Inteligências Múltiplas__F Monografia apresentada como exigência parcial para obtenção do título de **Especialista** no Programa de Estudos Pós-Graduados: Lato Sensu (Especialização) **Magistério do Ensino Superior**, Faculdade de Educação, Coordenadoria Geral de Especialização, Aperfeiçoamento e Extensão – COGEAE, da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUC/SP. 2014

Quanto mais complexo o problema, mais inusitada deve ser a solução. Por isso o uso de novas teorias e linguagens lúdicas é interessante, para o desenvolvimento da *inteligência*. Nosso propósito para este trabalho de pesquisa bibliográfica foi articular a teoria das Inteligências Múltiplas à linguagem das Histórias em Quadrinhos, organizando ações de ensino para uma aprendizagem mais diversificada e integral, ou seja, oferecendo mais recursos para o curso de Artes, utilizando a cultura e as experiências dos alunos. De forma mais específica pretendeu-se caracterizar a teoria das Inteligências Múltiplas, seus conceitos básicos, as divisões propostas pelo autor (que definem as diversas inteligências) e sua utilização na educação. Por outro lado, buscamos caracterizar o processo de construção da linguagem (das Histórias em Quadrinhos), para articular à teoria (das Inteligências Múltiplas) organizando ações de ensino, de forma a oferecer múltiplas formas de aprendizagem, em artes visuais. Justifica-se este estudo, no sentido de propor ações de ensino e aprendizagem diversificadas, através dos processos de construção dos quadrinhos, potencializando o desenvolvimento de múltiplas habilidades. As Inteligências Múltiplas tem-se destacado no meio educacional. As Histórias em Quadrinhos vêm-se mostrando uma grande aliada na comunicação e no processo de ensino e aprendizagem. Seus processos de produção envolvem sobreposição de textos, imagens e outros símbolos, abrindo possibilidades para exploração em diferentes níveis de leitura, construções gráficas e “*operações mentais*” (produção de histórias, desenhos, *layouts*, ...), trabalhando com o cognitivo, o motor e o afetivo através de atividades práticas e coletivas, na solução dos problemas narrativos propostos. O outro aspecto importante para o trabalho com a teoria, é o aprendizado integral, que busca o envolvimento da cultura e das experiências, que podem ser usadas, como uma forma de integrar a realidade dos alunos às construções, criando um significado maior para o conhecimento. Assim, espera-se que a articulação das Inteligências Múltiplas com as Histórias em Quadrinhos, disponibilize ações de ensino e aprendizagem mais eficazes, utilizando recursos lúdicos e teorias de outros campos do conhecimento, no ensino de Artes, no curso de artes visuais.

PALAVRAS CHAVE: Ações de ensino; Articulação; Inteligências Múltiplas e Histórias em Quadrinhos.

ABSTRACT

SILVA, Paulo José da Ações de ensino: Articulando a História em Quadrinhos com as Inteligências Múltiplas_F Monografia apresentada como exigência parcial para obtenção do título de **Especialista** no Programa de Estudos Pós-Graduados: Lato Sensu (Especialização) **Magistério do Ensino Superior**, Faculdade de Educação, Coordenadoria Geral de Especialização, Aperfeiçoamento e Extensão – COGEAE, da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUC/SP. 2014

The more complex the problem, the solution must be unusual. So the use of new theories and playful language is interesting, for the development of intelligence. Our purpose for this bibliographic research was to articulate the theory of Multiple Intelligences to the language of Comics, organizing educational actions to a more diverse and comprehensive learning, ie, providing more resources for the course of Arts, using culture and the experiences of students. More specifically, intended, to characterize the theory of Multiple Intelligences, its basic concepts, divisions proposed by the author (which define the various intelligences) and their use in education. On the other hand, we seek to characterize the process of construction of the language (of Comics), to articulate the theory (Multiple Intelligences) organizing educational actions, to offer multiple forms of learning in visual arts. Justified this study, to propose educational actions and diversified learning, through the comic construction processes, enhancing the development of multiple skills. Multiple Intelligences has been highlighted in the educational environment. The Comics have come up showing a great ally in communication and in the process of teaching and learning. Their production processes involve overlay text, images and other symbols, opening up possibilities for exploitation at different levels of reading, graphic constructions and "mental operations" (production stories, drawings, layouts, ...), working with the cognitive, the engine and the affective through practical and collective activities in the solution of the proposed narrative problems. The other important aspect to work with theory, is the entire learning that seeks the involvement of culture and experiences, which can be used as a way to integrate the reality of students to the buildings, creating a greater significance for knowledge . Thus, it is expected that the articulation of Multiple Intelligences with Comics, provide educational actions and more effective learning, using recreational resources and theories from other fields of knowledge, education Arts, in the course of visual arts.

KEYWORDS: Teaching Actions; articulation; Multiple Intelligences and Comics.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Quadro 1 – Estrutura dos tipos de produções envolvidas com os quadrinhos	26
--	----

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
1 A teoria das Inteligências Múltiplas potencializando capacidades e habilidades	13
1.1 A teoria das Inteligências Múltiplas	13
1.2 O que é inteligência de acordo com a teoria das Inteligências Múltiplas?.....	13
1.3 A inteligência e sua formação biopsicológica	14
1.3.1 A inteligência e os testes de QI	15
1.3.2 As múltiplas formas de conhecer o mundo.....	16
1.4 A classificação das múltiplas inteligências.....	17
1.4.1 A Inteligência Linguística	18
1.4.2 A Inteligência Musical.....	19
1.4.3 A Inteligência Lógico-Matemática	20
1.4.4 A Inteligência Espacial.....	21
1.4.5 A Inteligência Corporal-Cinestésica	22
1.4.6 As Inteligências Interpessoal e Intrapessoal.....	22
1.4.7 A Inteligência Pictórica.....	23
1.5 A interdependência das inteligências	24
2 A História em quadrinhos e seus processos diversificados de construção.....	25
2.1 O que é uma História em Quadrinhos.....	25
2.2 A origem das histórias em quadrinhos na Europa e E.U.A	27
2.3 A História em Quadrinhos não é uma linguagem simples	28
2.4 A construção de uma História em Quadrinhos	29
2.4.1 A produção textual e criação da história	30
2.4.2 A ideia e a história	31
2.4.3 A produção dos diálogos e a narração das histórias	31
2.4.4 A descrição do personagem e sua história	32
2.4.5 O roteiro da história	34
2.5 A produção de imagens nos quadrinhos.....	34
2.5.1 O enquadramento e os planos nos quadrinhos	34
2.5.2 O cenário gráfico também conta a história	35
2.5.3 As onomatopeias funcionam como o “desenhos dos sons”.....	35
2.5.4 Desenhando imagens para representar ações	36
3 Ações de ensino: articulando os quadrinhos com as <i>múltiplas inteligências</i>	39
3.1 Ações de ensino para articulação das inteligências com os quadrinhos	39
3.2 Ações de ensino para desenvolver as Inteligências Interpessoal e Intrapessoal	41
3.2.1 O trabalho com grupos para o desenvolvimento pessoal e interpessoal	41
3.2.2 Aula sobre trabalhos em grupos	42

3.2.3	Atividades para desenvolvimento dos grupos.....	43
3.2.4	Apresentação dos alunos	43
3.2.5	Diagnóstico do grupo	43
3.2.6	Como formar os grupos de trabalho?	44
3.3	Ações de ensino para desenvolver a Inteligência Linguística.....	45
3.3.1	As linguagens e seus símbolos são códigos culturais	45
3.3.2	O complexo sistema ideográfico dos quadrinhos e a <i>inteligência</i>	47
3.3.3	As inteligências envolvidas na escrita e na oralidade das histórias.	48
3.3.4	As várias escritas dos quadrinhos, da ideia ao roteiro	49
3.3.5	Aula sobre temas, criação de histórias e personagens	49
3.3.6	Atividades relacionadas à escrita para quadrinhos	50
3.3.7	A escolha da ideia e do tema por meio de debates	50
3.3.8	Como construir uma nova história?	51
3.3.9	Como descrever o personagem, seu universo e sua história de vida?	52
3.3.10	Como montar um roteiro ou " <i>script</i> " para quadrinhos?	53
3.4	Ações de ensino para desenvolver a Inteligência Pictórica.....	53
3.4.1	A inteligência pictórica organiza elementos visuais	53
3.4.2	Se expressar por imagens é " <i>natural</i> " para o ser humano.....	54
3.4.3	Aula sobre os elementos visuais dos quadrinhos	55
3.4.4	Atividades relacionadas à produção de imagens gráficas.....	55
3.4.5	" <i>Brainstorm</i> " dos elementos gráficos	56
3.4.6	Estudo dirigido sobre os elementos gráficos.....	56
3.4.7	Os trabalhos em grupo para construção dos quadrinho.....	56
3.4.8	Como desenhar uma história em quadrinhos?	57
3.4.9	Como fazer enquadramentos?	57
3.4.10	Como fazer o esboço do personagem?	58
3.4.11	Como trabalhar com as onomatopeias?	58
3.5	Ações de ensino para desenvolver a Inteligência Espacial	59
3.5.1	Aula sobre cenários gráficos e montagem da HQ	60
3.5.2	Atividades para produção dos cenários e <i>layouts</i> gráficos.....	60
3.5.3	Como construir o cenário da história em quadrinhos?.....	60
3.5.4	Como montar os quadrinhos?	60
3.6	Ações de ensino para desenvolver a Inteligência corporal-Cinestésica	61
3.6.1	Aula sobre dramatização e narração de histórias.....	62
3.6.2	Atividades para trabalho com o corpo	62
3.6.3	Procedimentos para apresentação dos trabalhos	63
3.6.4	Como dramatizar as histórias?	63
3.6.5	Como fazer a narração das histórias?.....	63
3.6.6	Como fazer o acabamento da revista em quadrinhos?.....	64
3.6.7	Como expor e discutir coletivamente os trabalhos?	65
3.7	Ações de ensino e outras inteligências propostas	65
	CONSIDERAÇÕES FINAIS	67
	REFERÊNCIAS	69

INTRODUÇÃO

O maior mistério da vida não esta “*fora*” do homem! É a própria mente humana. Esta pesquisa reflete a intenção de se trabalhar com conceitos complexos como a *inteligência*, por meio da educação e das artes gráficas. A metodologia utilizada, para este trabalho bibliográfico foi articular as Inteligências Múltiplas, Gardner (1983), à linguagem da História em Quadrinhos, organizando ações de ensino e aprendizagem de forma diversificada e integral, Scarpato (2013), ou seja, “*integrando*” a cultura e as experiências dos alunos, através, da articulação destas ações com as *inteligências*. Justifica-se este estudo no sentido de construir e organizar procedimentos de ensino e aprendizagem diversificados, utilizando a cultura e a realidade dos estudantes para potencializar o desenvolvimento de *múltiplas* habilidades, no aprendizado de artes.

A História em Quadrinhos – HQ – proporciona produções relativamente baratas, porém, ricas para o aprendizado. Possui toda a complexidade necessária para narrar qualquer história de forma expressiva e artística. É uma forma fantástica de leitura que mistura, de forma complexa e ao mesmo tempo divertida, diversos recursos gráficos e narrativos, que foram se inovando durante sua evolução. Apesar do preconceito relacionado a esta linguagem, no meio acadêmico, ela tem demonstrado, um crescimento, de seu uso, na produção de artigos, teses e dissertações. Muitas destas pesquisas exploram sua característica multidisciplinar, como forma de estudar as linguagens visuais e suas relações com outras disciplinas, como a comunicação, as artes e principalmente a educação, demonstrando o potencial dela para o ensino. Outra característica é o fato de gerar uma abordagem lúdica, que pode ser associada a conceitos mais complexos e diversificar as formas de ensino e aprendizagem, por meio de seus processos criativos, que envolvem diversas áreas ou *disciplinas*. Esta constatação encontra apoio em Eisner (1995), que afirma:

A Arte sequencial, especialmente nas histórias em quadrinhos, é uma habilidade estudada, que pode ser aprendida, que se baseia no emprego imaginativo do conhecimento da ciência e da linguagem, assim como da habilidade de retratar ou caricaturar e de manejar as ferramentas do desenho. Na verdade, **até um pedagogo se surpreenderia com a diversidade de disciplinas envolvidas na realização de uma história em quadrinhos** média. (EISNER, 1995, p. 144, grifo nosso).

A Universidade de São Paulo (USP) organizou a 2ª Jornada Internacional de Histórias em Quadrinhos. Evento multidisciplinar, com centenas de trabalhos apresentados, que vem confirmar, o crescimento das pesquisas na área, fornecendo referências importantes, do uso da linguagem gráfica, no ensino e no meio acadêmico. Porém, apesar do grande número de pesquisas com quadrinhos relacionados à educação, nos trabalhos deste evento e em outros pesquisados, nenhuma, apresentou a possibilidade de organizar *ações de ensino*, utilizando os processos de produção de uma HQ, para desenvolver diversos potenciais, buscando trabalhar de forma organizada, várias “*inteligências*” ou habilidades, entre os alunos.

Esta articulação foi possível graças às Inteligências Múltiplas. A teoria foi proposta em 1983, por Howard Gardner em “Estruturas da Mente, a teoria das Inteligências Múltiplas”. A proposta é estudar a inteligência humana que, segundo o pesquisador, é muito complexa, podendo ser dividida em sete grupos de “*habilidades* ou *capacidades*” humanas. Ela está localizada no cérebro, mas vai além dele, repercutindo na sociedade e na cultura em que o indivíduo está inserido (GARDNER, 1995).

O trabalho está organizado em três capítulos, o primeiro tem por objetivo caracterizar a teoria das *Inteligências Múltiplas*, proposta por Gardner (1983), abordando conceitos básicos, a divisão e a classificação das sete “*competências*”, além de, discutir o significado da palavra “*inteligência*”. O propósito do segundo capítulo é explorar e organizar os processos envolvidos na construção da linguagem das Histórias em Quadrinhos, seu viés cultural e sua complexidade. Já no terceiro o objetivo é articular os *comics*, através da teoria (IM), para sugerir *ações de ensino* que diversifiquem as formas de aprendizado em artes visuais, no curso de Artes.

Estas *ações*, resultado da articulação entre a teoria (IM) e a linguagem gráfica, serão formadas por diversas atividades, baseadas nas construções narrativas, envolvendo: problemas práticos (relacionados a estas construções); aulas expositivas; discussões; trabalhos em grupos e dramatizações, valorizando a diversificação dos procedimentos de ensino, que serão direcionados, para o desenvolvimento das múltiplas formas de aprender, sugeridas pela teoria das *Inteligências Múltiplas*.

1. A Teoria das Inteligências Múltiplas potencializando capacidades e habilidades

O mistério não é um muro onde a inteligência esbarra, mas um oceano onde ela mergulha. (Gustav Thibon)

Neste capítulo vamos caracterizar a teoria das *Inteligências Múltiplas*, proposta por Gardner (1983), abordando conceitos básicos, a classificação organizada pelo autor e o significado da palavra “*inteligência*”.

1.1 A teoria das Inteligências Múltiplas

A teoria das Inteligências Múltiplas - IM - foi proposta por Howard Gardner (1983) em “Estruturas da Mente”, e reorganizada, segundo uma visão mais prática, em “Inteligências Múltiplas, a teoria na prática” (1995), mais voltada à aplicação da teoria, principalmente na educação. A proposta da teoria, segundo seu autor, foi o estudo da inteligência humana que, desde a civilização grega, vem sendo, associada a poderes, à esperteza e ao raciocínio lógico, quando indivíduos apresentam compreensão rápida, são astutos, ou sábios. Esta herança histórica, herdada do uso genérico do conceito de inteligência, diferente em cada cultura, gerou imprecisões sobre seu significado. “Esta coletânea de ideias enfatiza a existência e a importância de poderes mentais – capacidades que foram diferentemente denominadas como racionalidade, inteligência ou o desenvolvimento da mente.” (GARDNER, 1983, p. 04). A inteligência é muito complexa e esta “além” do cérebro, da mente ou da capacidade de raciocínio, seu desenvolvimento depende da sociedade e da cultura em que o indivíduo está inserido. Por isso é tão difícil oferecer uma definição precisa de inteligência. Ela se realiza no indivíduo, mas não se limita a ele.

1.2 O que é inteligência de acordo com a teoria das Inteligências Múltiplas?

Existem várias discussões em torno do significado da palavra *inteligência*. Todas as definições são moldadas pela época, lugar e cultura em que evoluem, porém, uma “dinâmica”, com influências comuns, entre estas culturas, foi detectada

segundo Gardner (1995):

Embora as definições de inteligência possam diferir entre as sociedades, nós acreditamos que a dinâmica por trás delas é influenciada pela mesma matriz de forças: (a) **os domínios de conhecimento necessários para a sobrevivência da cultura (...)**; (b) **os valores inseridos na cultura (...)**; (c) **o sistema educacional que instrui e estimula as várias competências dos indivíduos.** (GARDNER, 1995, p. 197, grifo nosso).

O autor aponta uma relação da *inteligência* com a sobrevivência da cultura, com a manutenção dos valores dela e, principalmente, com a educação. De acordo com Gardner (1995, p. 197) “uma teoria que considera não apenas o conhecido território da mente humana, mas também as sociedades em que todas as mentes devem operar.”. Gardner (1983) em seu primeiro trabalho “Estruturas da Mente” estava preocupado com a teoria do ponto de vista da constituição das inteligências, como uma série de capacidades e habilidades diferenciadas. Em seu estudo de 1995, o autor faz uma análise do significado da “*inteligência*”, ou das *Inteligências Múltiplas*, do ponto de vista social, considerando indivíduos que se destacaram, desde a sociedade tradicional agrária até a industrial e privilegiando a educação como aplicação prática da teoria.

A questão da inteligência e sua relação com a cultura é tão importante para o autor que, segundo ele, envolve a própria essência da humanidade que, na busca pela sobrevivência, se deparou com o conhecimento e a cultura como instrumentos de apreensão da realidade. Estas capacidades relacionadas ao processo de “conhecer” foram essenciais para o desenvolvimento do homem. Um matiz de habilidades agrupadas e organizadas, de forma única, para cada indivíduo, configurando, segundo Gardner (1983), as *inteligências múltiplas*.

1.3 A inteligência e sua formação biopsicológica

A formação biopsicológica da inteligência envolve o corpo e a mente. Esta relacionada, portanto, à herança genética humana, formando o binômio mente-cérebro que corresponde às disposições da personalidade, um arsenal particular, próprio e diferenciado para cada indivíduo. Esta é uma visão muito diferente da

concepção de uma inteligência mensurável, por meio de cálculos e respostas rápidas, em testes, que nivela todos os indivíduos.

Sobre as inteligências e seu “lugar” no cérebro, Gardner (1983, p. 41), escreveu: “O cérebro pode ser dividido em regiões específicas, cada uma mostrando-se relativamente mais importante para determinadas tarefas e relativamente menos importante para outras.”. O autor afirma que determinadas áreas, podem ser associadas a determinadas tarefas, possibilitando um agrupamento por habilidades e destacando que há trocas entre elas, principalmente, na execução de atividades complexas. Trabalham todas juntas, apesar de formatarem “sistemas” diferentes. Como segue: “Ao longo do curso da evolução pode muito bem ter havido empréstimo entre sistemas ou até mesmo combinações de sistemas; e muitos, se não todos, os mecanismos habitualmente trabalham juntos na execução de comportamentos complexos.” (GARDNER, 1983, p. 43). A inteligência é resultado da organização de uma série de experiências, através das quais, cada um se relaciona com o mundo e com os problemas criados à sobrevivência e à cultura, em que este indivíduo está inserido.

1.3.1 A inteligência e os testes de QI

Outra questão importante, levantada pelo autor das IM, a respeito da inteligência é o fato dela ser confundida com os testes, que tentam mensurá-la, como o “quociente de Inteligência” (QI), segundo Gardner (1983) e (1995) a inteligência humana, não pode ser completamente medida e avaliada, através, de perguntas e respostas condicionadas em testes; visão tradicional. Na mesma direção de Gardner (1995), Smole (1999) informa que:

[...] há evidências persuasivas da existência de diversas competências intelectuais humanas, indicando que a inteligência consiste em algo muito mais amplo que apenas a capacidade de dar respostas curtas para perguntas curtas. Para esses estudiosos, os testes de QI serviriam apenas para medir a competência de um indivíduo para resolver testes de QI. (SMOLE, 1999, p. 08)

Abandonando a visão simplista dos testes e considerando estas diversas *competências intelectuais humanas*”, Gardner (1983) propôs, em sua teoria das

Inteligências Múltiplas, que os indivíduos são capazes de funcionar, em termos cognitivos, em pelo menos sete áreas *relativamente* autônomas.

1.3.2 As múltiplas formas de conhecer o mundo

Gardner (1983) classificou estes sete grupos de “*capacidades*” ou sete formas diferentes de conhecer o mundo e defendeu que são diferenciadas e particulares, para cada indivíduo. Segundo a análise do autor, são relacionadas à linguagem, ao raciocínio lógico-matemático, à representação espacial, ao pensamento musical, ao uso do corpo para fazer coisas, à compreensão das outras pessoas e à compreensão de nós mesmos.

A *inteligência* (ou a resultante delas), portanto, é diferente em cada indivíduo, segundo Smole (1999, p. 09): “As inteligências se combinam de forma única em cada pessoa: cada pessoa nasce com todas as inteligências que se desenvolverão durante sua vida, de modo único.”, como as impressões digitais. Para Gardner (1983), os diferentes perfis, trajetórias e índices de desenvolvimento, que emergem por meio desta combinação particular de capacidades, formando as *inteligências*, capacitam uma pessoa a aprender, mais ou menos, prontamente, os sistemas simbólicos em que, os domínios de sua cultura são transmitidos. Cada um possui seus componentes genéticos, seus conhecimentos, suas experiências e sua cultura, criando mediante sua vivência, habilidades que se combinarão, para formatar sua *inteligência*. Todos os seres humanos possuem todas as inteligências, em algum grau, mas, alguns indivíduos, apresentam determinadas capacidades mais desenvolvidas que outras, por isso são considerados: “promissores”, bem-dotados ou “mais capazes”, na realização de determinadas atividades, isso é o que caracteriza uma *inteligência*.

Essa forma de propor a *inteligência*, por meio de “*conjuntos de capacidades*” – Inteligências Múltiplas – potencializa o desenvolvimento de indivíduos, pois, relaciona-a com diversas habilidades, que podem ser desenvolvidas, além do uso da cultura e das experiências, criando novas perspectivas para o ensino, o aprendizado e o desenvolvimento humano.

1.4 A classificação das múltiplas inteligências

Agora, que expomos algumas ideias, sobre o conceito de *inteligência*, fica mais claro, o fato do autor ter defendido não um tipo específico, mas diversos *perfis de inteligências*, formando o matiz de habilidades e capacidades que foram organizadas e classificadas. Vamos analisar esta lista, para abordarmos as características e os perfis de cada uma, para nossa articulação com a linguagem gráfica. A inteligência humana foi organizada por Gardner (1983), em: Inteligência Linguística, Inteligência Lógico-Matemática, Inteligência Musical, Inteligência Espacial, Inteligência Corporal-Cinestésica [*sic passim*], Inteligência Interpessoal, Inteligência Intrapessoal e Inteligência Pictórica.

Segundo o autor, esta lista de inteligências foi baseada em diferentes fontes de pesquisa, estudos psicométricos, discussões sobre pessoas geniais, capacidades especiais, culturas diferentes e, inclusive uma delas, a “pictórica”, não faz parte da relação, proposta pelo autor das IM, tendo sido incorporada por colaboradores da teoria, por motivo que, adiante esclareceremos.

Sobre a lista de inteligências, Gardner (1995, p. 21) afirma:

Ao criarmos nossa lista, nós procuramos evidências de várias fontes diferentes: o conhecimento a respeito do desenvolvimento normal e do desenvolvimento em indivíduos talentosos; as informações sobre o colapso das capacidades cognitivas nas condições de dano cerebral; os estudos sobre populações excepcionais, incluindo prodígios, idiotas, sábios e crianças autistas. Os dados sobre a evolução da cognição ao longo de milênios; as considerações culturais cruzadas sobre a cognição; os estudos psicométricos, incluindo exames de correlações entre testes, e os estudos de treinamento psicológico, particularmente as mediadas de transferência e generalizações através das tarefas.

A teoria aponta um campo de pesquisa bastante amplo, na forma de utilizar estas diferentes *capacidades* ou *inteligências*, abrindo inúmeras possibilidades, inclusive e, principalmente para a educação. Por isso, vamos discutir a classificação das inteligências propostas, para levantar conceitos relacionados a cada uma, e utilizar na articulação com o ensino, nosso objetivo.

1.4.1 A Inteligência Linguística

A utilização da linguística e das linguagens, através da fala ou da leitura e escrita de símbolos, são a base desta capacidade intelectual. Seu funcionamento diferenciado e próprio, no uso e interpretação destas codificações, faz com que se configure, segundo Gardner (1995), como uma das “*inteligências*” humanas. Conforme o autor: “Assim, em seu sentido mais estrito, quando focalizamos em propriedades fonológicas, sintáticas e em determinadas propriedades semânticas, a linguagem surge como uma inteligência relativamente autônoma.” (GARDNER, 1983, p. 69).

A inteligência linguística, conforme Gardner (1995), é uma competência ou capacidade extremamente importante para nossa sobrevivência, comunicação e transmissão de valores culturais. Sua função pode ser relacionada com profissionais da comunicação, propaganda, literatura, e muitos outros campos relacionados à escrita e à oralidade. Conforme o autor: “Os futuros escritores são aqueles indivíduos em quem a inteligência linguística floresceu através do trabalho e talvez também, através da sorte e do acaso genético.” (GARDNER, 1983, p. 65).

Na primeira obra de Gardner, “Estruturas da mente”, de 1983, esta inteligência foi relacionada à poesia e a oratória, depois, em “Inteligências Múltiplas, a teoria na prática”, de 1995, o autor foi elaborando outras possibilidades, citando outras formas de leitura, como percebemos em: “Por exemplo, a linguagem, uma capacidade universal, pode manifestar-se particularmente como escrita em uma cultura, como oratória em outra, e como a linguagem secreta dos anagramas numa terceira.” (GARDNER, 1995, p. 21). Percebemos que outras formas de leitura e escrita podem ser trabalhadas para desenvolvimento desta inteligência. Esta abertura cria possibilidades para o uso de linguagens “alternativas” como os quadrinhos, uma forma diferenciada de leitura e escrita, que utiliza desenhos e símbolos, como forma de acessar esta capacidade, explorando outros recursos que se organizam de forma diferente da linguagem textual.

A inteligência linguística é a mais compartilhada entre os seres humanos, por este motivo, é percebida como um traço comum. As outras parecem mais especiais”

como o talento musical ou artístico. Porém esse ponto de vista, não faz jus a esta habilidade. Verdadeiras obras primas foram criadas na literatura, através desta inteligência. Segundo Gardner (1983):

A competência linguística é, de fato, a inteligência – a competência intelectual – que parece mais ampla e mais democraticamente compartilhada na espécie humana. Enquanto o músico ou o artista visual – para não mencionar o matemático ou o ginasta – apresentam habilidades que parecem remotas e até mesmo misteriosas para a pessoa média, o poeta parece simplesmente ter desenvolvido um grau superlativamente aguçado de capacidades que todos os indivíduos normais – e talvez até mesmo muitos subnormais – possuem. (GARDNER, 1983, p. 61)

Além de ser a competência mais utilizada é a que aponta um processamento mais geral, ou seja, utiliza muito as outras inteligências e: “é bem possível que outros aspectos da linguagem, como os domínios semânticos e pragmáticos, possam explorar mecanismos humanos de processamento de informações mais gerais e sejam menos estritos ou exclusivamente ligados a um ‘órgão da linguagem’”. (GARDNER, 1983, p. 63).

1.4.2 A Inteligência Musical

Gardner (1983) aborda a inteligência de um músico, em seu estudo, considerando esta atividade cultural, como resultado de algumas capacidades específicas combinadas, como a de interpretar, de compor e de convencer uma platéia. Percebemos como é difícil dissociar as inteligências. Neste caso, por exemplo, a Inteligência Interpessoal é extremamente necessária para lidar na comunicação com o público, a Linguística para compor as canções e a Corporal-Cinestésica, para se apresentar no palco. Como comprovamos neste excerto do autor: “Um músico em nossa cultura deve ser mais do que tecnicamente proficiente. Ele deve ser capaz de interpretar a música, de captar as intenções do compositor, de conceber e projetar suas próprias interpretações, ser um intérprete convincente.” (GARDNER, 1983, p. 89).

Mas, para Gardner (1983), há algo incomum, no indivíduo que exerce esta atividade, é a forma natural como sons e ritmos fluem na sua consciência. “[...] um compositor pode ser prontamente identificado pelo fato de ter constantemente

'sons na cabeça' – ou seja, estão sempre, em algum lugar perto da superfície de sua consciência, ouvindo sons, ritmos e padrões maiores." (GARDNER, 1983, p. 79). A imaginação musical passa a agir, a partir do momento, em que a atenção do músico é capturada por algo significativo, que pode ser um simples fragmento melódico ou rítmico. Segundo Gardner (1983, p. 79):

A composição inicia no momento em que estas ideias começam a cristalizar e assumir uma forma significativa. A imagem musical fértil pode ser qualquer coisa desde o mais simples fragmento melódico, rítmico ou harmônico até algo consideravelmente mais elaborado; porém de qualquer modo, a ideia capta a atenção do compositor e sua imaginação musical começa a trabalhar sobre ela.

Isso significa que uma bela canção pode surgir na cabeça de um compositor de qualquer som ou ritmo que ele ouça e, a partir do qual, elabora uma ideia mais sofisticada, em forma de música. O que não aconteceria, de forma tão natural e espontânea, para alguém que não possuísse esta capacidade (ou capacidades combinadas), de forma mais evoluída. Uma *destreza* ou *habilidade especial* para a música, identificada como uma *inteligência*.

1.4.3 A Inteligência Lógico-Matemática

A Inteligência Lógico-Matemática é extremamente valorizada na nossa sociedade e cultura que, fundamentadas sobre bases científicas e tecnicistas, formaram um conhecimento baseado na supremacia do raciocínio lógico. Além disso, desde cedo, a criança desenvolve a capacidade de operar sobre os objetos. Durante os primeiros anos, pelo menos, nas sociedades ocidentais, estudadas por piagetianos. Em seguida, a criança normal torna-se capaz de realizar operações mentais formais, diferenciando e enumerando estes objetos.

Segundo Gardner (1983), depois de construir modelos mentais ou imagens destes objetos, finalmente, a criança passa a relacioná-los às palavras e às seqüências de símbolos, como os textos e as equações, desenvolvendo nesta fase, entre outras, as inteligências Lógico-Matemática e a Linguística. Segundo o autor, é uma atividade mentarelacionada à organização de fórmulas elógicas matemáticas,

que opera em uma esfera diferente da auditivo-oral, como a música. Segundo Gardner (1983):

Em contraste com capacidades linguísticas e musicais, a competência que estou denominando “inteligência lógico-matemática não se origina na esfera auditivo-oral”. Ao contrário, esta forma de pensamento pode ser traçada de um confronto com o mundo dos objetos. Pois é confrontando objetos, ordenando-os, reordenando-os e avaliando sua quantidade que a criança pequena adquire seu conhecimento inicial e mais fundamental sobre o domínio lógico-matemático. (GARDNER, 1983, p. 100)

O que gera o desenvolvimento desta inteligência e pode estar no cerne desta capacidade, é o prazer com a lógica e a habilidade com o raciocínio numérico, como percebemos em Gardner (1983): “Mas, o que entusiasma os matemáticos? Uma óbvia fonte de deleite acompanha a resolução de um problema que foi há muito considerado insolúvel. Inventar um novo campo da matemática [...]”. (GARDNER, 1983, p. 110).

1.4.4 A Inteligência Espacial

Esta inteligência se relaciona com atividades de criação e reprodução de espaços e vai ser fundamental para nosso trabalho com a História em Quadrinhos, que envolve a construção de layouts, cenários e projetos para diagramação de capas e páginas. Conforme Gardner (1983, p. 138): “[...] parece razoável nomear a inteligência espacial como uma forma distinta de intelecto, um conjunto de habilidades relacionadas, talvez de fato, um aglomerado único de capacidades [...]”.

Segundo o autor das IM, invenções, como a geometria ou a física, a escultura ou a pintura estão restritas a algumas sociedades, mas, a capacidade de orientar-se em um meio intrincado, de engajar-se em arte ou artesanatos complexos e praticar esportes e jogos de diversos tipos, parecem ser encontradas em toda parte. Isso significa que, o desenvolvimento das inteligências esta vinculado à cultura, mas não depende, especificamente, de um tipo de cultura. De acordo com Gardner (1983), estando mais relacionado às “*capacidades intelectuais humanas*” (ou *inteligências*) ou as experiências, utilizadas para resolver problemas relacionados à sobrevivência dos quais fazem parte as práticas culturais, como arte, artesanato, jogos, esportes, etc.

1.4.5 A Inteligência Corporal-Cinestésica

A característica desta inteligência é a capacidade de usar o próprio corpo de maneira altamente diferenciada e hábil para propósitos expressivos, esportivos, etc. É uma inteligência que se manifesta muito precocemente, pois, a criança inicia seus movimentos muito cedo, através da observação e repetição do que viu, em outras situações.

A encenação e a dança são habilidades atribuídas a esta inteligência. O indivíduo com esta capacidade é capaz de reproduzir com detalhes, performances observadas. Para o autor esta inteligência influencia: “Em todas as formas de performances, particularmente na encenação.” (GARDNER, 1983, p. 176). Com relação à dança, o autor destaca que no dançarino, a inteligência age absorvendo de forma hábil, determinadas sequências padronizadas, sendo capaz de reorganizá-las. De todos os usos do corpo, nenhum foi mais desenvolvido pelas culturas do que ela. O autor a definiu como “movimentos corporais não verbais que são propositais, intencionalmente rítmicos e apresentavam valor estético aos olhos daqueles para quem o dançarino está se apresentando.” (GARDNER, 1983, p. 173). É a inteligência do esporte, do movimento, da destreza física, muito importante para formação e sobrevivência da nossa cultura.

1.4.6 As Inteligências Intrapessoal e Interpessoal

Gardner denominou estas inteligências como “*inteligências pessoais*”. A Inteligência Intrapessoal baseia-se no autoconhecimento, na capacidade de distinguir um sentimento de prazer de um sentimento de dor e, com base nesta discriminação, tornar-se mais envolvido ou retrair-se diante de uma situação. Em seu nível mais avançado, o conhecimento intrapessoal permite que detectemos e simbolizemos conjuntos de sentimentos altamente complexos e diferenciados.

Quanto à Inteligência Interpessoal, Gardner (1983) afirma ser ela facilmente verificada na história, na sociedade e nas culturas. Temos exemplos de formas altamente desenvolvidas, desta inteligência, em líderes políticos, pais, professores ou, os envolvidos em profissões de ajuda, sejam eles terapeutas ou xamãs.

1.4.7 A Inteligência Pictórica

Além da relação original do autor, das Inteligências Múltiplas, gostaríamos de introduzir uma, que foi “descoberta”, ou melhor, definida como *inteligência*, após suas pesquisas e, sem sua “total aprovação”. De acordo com Smole:

O pesquisador brasileiro Machado (1995) propôs a inteligência **pictórica**, correspondente à capacidade de reproduzir ou criar, pelo desenho, objetos, situações reais ou imaginárias e sentimentos. Trata-se da inteligência responsável pela organização de elementos visuais de forma harmônica, estabelecendo relações estéticas entre eles; ela se destaca em pintores, artistas plásticos, desenhistas, ilustradores e chargistas. (SMOLE, 1999, p.14, grifo do autor)

A Inteligência Pictórica é a capacidade para operar com imagens. Gardner não duvida que existam competências pictóricas, ou seja, conjuntos de habilidades para desenvolver tarefas ligadas a criação e reprodução de imagens, figuras, símbolos, por meio de traços ou cores. Mas, não acredita que se caracterize como uma *inteligência*.

Na mesma direção Antunes (2008), sinaliza que :

[...] o pintor, o ilustrador ou mesmo o especialista em computação gráfica não expressem a qualidade específica da inteligência pictórica, como pretende Machado, mas externem sensibilidade espacial para captar a composição que ilustram, destreza sinestésica para executar essa composição e até mesmo a capacidade de administrar a percepção interpessoal sobre como outras pessoas podem valorizar os traços ou a pintura que apresentam. (ANTUNES, 2008, p. 67, 68)

Em nosso trabalho, que envolve habilidades em artes visuais e produção de quadrinhos, essa inteligência é essencial. Essa competência pictórica, portanto, independente da polêmica, será incluída, como uma das inteligências “autônomas”, que serão articuladas, pois, nos auxiliará na diversificação dos procedimentos de ensino e no caminho para uma educação mais eficaz.

1.5 A interdependência das inteligências

Conforme discutimos, no início deste capítulo, existe interdependência entre todas as inteligências a despeito das distinções entre elas, apontadas pela teoria. Nenhum problema se resolveria, se houvesse uma independência completa, que impedisse as inteligências de trabalhar em conjunto. Seria difícil resolver um problema de geometria, por exemplo, sem utilizar também, habilidades com a linguística, para entender os símbolos e, a espacial, para organizá-los. Sobre a lista das Inteligências propostas, vale lembrar que Gardner guarda certo cuidado ao afirmar: “[...] não há e jamais haverá uma lista única, irrefutável e universalmente aceita de inteligências humanas. Jamais haverá um rol mestre de três, sete ou trezentas inteligências que possam ser endossadas por todos os investigadores.” (GARDNER, 1983, p. 45). É importante lembrar o caráter científico, da divisão da inteligência humana, proposta pela teoria.

Outra questão tão, ou mais importante que a lista de *inteligências*, propostas pelo autor, é a relação que deve ser feita, por meio delas, com a cultura e o mundo profissional. Os exemplos práticos, de atividades atuais, que destacam profissionais das artes, da dança, da música, além de personalidades da história, em todas as áreas; dá provas desta intenção de aplicação prática.

As inteligências, portanto, foram pensadas segundo várias atividades e profissões. São diversas habilidades humanas usadas para a sobrevivência e o desenvolvimento pessoal e cultural, de acordo com Smole: “[...] embora não estejamos acostumados a usar o termo ‘*inteligência*’ para abranger uma quantidade tão grande de habilidades, essa mudança linguística é necessária para ajudar a reconhecer os diversos campos valorizados pelas sociedades de todo o mundo.” (SMOLE, 1999, p. 14). A questão básica é mudar a forma de ver a *inteligência* (ou *inteligências*) e associar estas capacidades humanas, à atividades e campos práticos de atuação, articulando-as, para desenvolverem potenciais e habilidades.

Esta é a finalidade deste capítulo, subsidiar o ensino em artes, através desta visão múltipla da *inteligência*, de forma articulada com as Histórias em Quadrinhos, que passaremos a caracterizar, no nosso próximo capítulo.

2. A História em Quadrinhos e seus processos diversificados de construção

O estudo, a busca da verdade e da beleza, são domínios em que nos é consentido sermos crianças por toda a vida. (A. Einstein)

A finalidade deste capítulo é explorar e organizar os processos envolvidos na construção da linguagem da História em Quadrinhos para o desenvolvimento de múltiplas *habilidades e capacidades*. A linguagem gráfica, neste contexto, deixa de ser apenas entretenimento e se torna uma ferramenta versátil para o ensino, através das múltiplas inteligências. Essas são as características dos quadrinhos, que pretendemos explorar.

2.1 O que é uma História em Quadrinhos?

A História em Quadrinhos (*HQ*, “*comics*” ou simplesmente quadrinhos), há muito tempo vem fazendo parte de diversas culturas, porém, no início, era utilizada apenas como material de distração, para crianças, adolescentes e para os adultos, através das “*tiras*” (sequencia humorística de três ou quatro quadrinhos) de jornal. Era associada à leitura fácil e a comunicação de massa. No entanto, durante o século XX, se desenvolveu como uma forma de linguagem comunicativa e expressiva, passando a fazer parte das artes visuais (EISNER, 1995). Guarda em sua própria nomenclatura, sua essência e estrutura, contar uma *historia* por intermédio dos *quadrinhos*, segundo Lannone, L. e Lannone, R. (1994, p. 59): “Dentre as diferentes formas gráfico-visuais criadas pelo homem, nenhuma superou as histórias em quadrinhos. Muitas dessas histórias autênticas obras-primas, no passado ou no presente, propuseram estruturas de grande valor estético e cultural.”.

Na mesma direção, Eisner (1995), nos diz:

A história em quadrinhos lida com dois importantes dispositivos de comunicação, palavras e imagens. Decerto trata-se de uma separação arbitrária. Mas parece válida, já que no moderno mundo da comunicação esses dispositivos são tratados separadamente. Na verdade, eles derivam de uma mesma origem, e no emprego habilidoso de palavras e imagens encontra-se o potencial expressivo do veículo. (EISNER, 1995, p. 13)

O autor chama atenção para dois dispositivos de comunicação da linguagem gráfica, considerados básicos para nossa pesquisa, que são: os textos e as imagens. Serão tratados separadamente, mas essa separação é arbitrária, já que, todos os elementos estão envolvidos no resultado final da história. “A separação entre a criação escrita e o desenho está diretamente envolvida com a estética do veículo, pois a segregação efetiva entre a criação escrita e a arte proliferou na prática dos quadrinhos modernos.” (EISNER, 1995, p. 123).

Segundo o periódico BRASIL. Ministério da Educação (2011, p. 03): “Hoje as histórias em quadrinhos são valorizadas como gênero literário que conjuga imagem e palavra, símbolos e signos. Sua linguagem se insere nos campos da cultura e da arte.” A característica essencial, portanto, deste veículo cultural de transmissão de ideias é contar histórias, dispondo imagens e textos em sequência narrativa, segundo Eisner (1995), essa forma dual de processar a comunicação é onde se encontra o poder expressivo dos quadrinhos.

História em Quadrinhos
História
Quadrinhos

quadro 1 – do autor

Obtemos, através do quadro 1, uma visão mais estruturada, dos diferentes tipos de produções, que podem ser utilizadas no trabalho com os quadrinhos, as textuais (através da criação da história, dos diálogos, etc.) e as relacionadas à imagem (produção de desenhos, montagem de *layouts*, grafismos, etc.). Segundo Luyten (1970, p. 80, grifo da autora): “*Se há uma linguagem própria das HQ: esta linguagem estará adequada na proporção texto-imagem, na sua disposição na página e na utilização dos recursos expressivos para a dinâmica da ação (...).*”. Mas antes de introduzirmos estes elementos, vamos conhecer um pouco mais sobre a linguagem gráfica, explorando alguns aspectos da história de seu surgimento e evolução.

2.2 A origem das histórias em quadrinhos na Europa e E.U.A.

Para saber o que é uma História em Quadrinhos, não basta conhecer sua estrutura, é importante analisar seu desenvolvimento como linguagem e como um evento *sócio-cultural*. Uma forma artística que influenciou diversas culturas e linguagens visuais como: a pintura, através da “POP ART”, o cinema, por meio de vários personagens emblemáticos, assim como, o desenho animado e os games. Para Cirne (1970): “Os quadrinhos em si, como organismo vivo e atuante, já são vanguarda se encarados dentro da perspectiva feroz do consumo.” (CIRNE, 1970, p. 45 e 46)”.

Sua origem não é precisa, mas de acordo com a Biblioteca Salvat de Grandes Temas (1979, p. 09): “O *comic* apareceu pela primeira vez na Alemanha, nos fins do século XIX. O grande clássico do *comic* neste país foi Max und Moritz, de Wilhem Busch. Este *comic* divertiu os alemães durante alguns anos.“. Porém, Georges Colomb, professor da Universidade de Sorbone, em Paris, é apontado por muitos como o verdadeiro criador da fórmula, ainda simples, mas muito expressiva, que originou as histórias em quadrinhos.

Conforme Lannone, L. e Lannone, R. (1994):

Inicialmente fazia desenhos para contar histórias ao filho e, quando este aprendeu a ler, juntou textos às ilustrações. Depois sob o pseudônimo de Christophe, passou a vender os desenhos para aumentar a renda familiar. Durante um bom tempo foi colaborador do jornal para crianças *Petit Français Illustré* e, em 1889, criou a Família *Fenouillard*. (LANNONE, L.; LANNONE, R., 1994, p. 29)

Há certa dificuldade em se definir uma origem precisa para as Histórias em Quadrinhos. Muitos atribuem, equivocadamente, aos norte-americanos a invenção deste tipo de linguagem, como afirma a Biblioteca Salvat de Grandes Temas (1979, p. 09) “No entanto, há historiadores que pretendem afirmar que o *comic* começou nos Estados Unidos com *Yellow Kid*, uma espécie de chinesinho vestido de amarelo, apresentado numa página inteira, mas que não era realmente um *comic*.”. Sem dúvida, a contribuição deste país foi decisiva para o desenvolvimento da linguagem

gráfica; com a divulgação dos “*comics*”, pelos jornais mais importantes, do início, do século passado; a edição de revistas especializadas em quadrinhos; a criação de personagens e; a utilização dos balões de diálogos. Entretanto, como supra citamos, muito antes, já haviam sido publicadas “histórias narradas por imagens”, em alguns países da Europa, como encontramos, nos textos da Biblioteca Salvat de Grandes Temas (1979), que faz ressalva ao formato mais simples, à falta dos balões e aos personagens ainda desconhecidos. Foi um início pouco sofisticado com temas infantis e desenhos simples, porém, a força expressiva e as possibilidades criativas e comunicativas das *HQs*, superaram esse começo módico e evoluíram muito, chegando a ser considerada a 9ª arte.

2.3 A História em Quadrinhos não é uma linguagem simples

A História em Quadrinhos, não faz muito tempo, deixou de ser vista como uma linguagem “*simples*”. O fato de lidar com ideologias, por meio de suas histórias e temas, faz com que alguns personagens infantis e “inocentes” contenham significados políticos ou relacionados a temas polêmicos; além de outras formas de manifestações culturais. Conforme McCloud (1995, p. 45): “[...] elementos simples podem se combinar de maneiras complexas... Como átomos se tornam moléculas e moléculas, vida.”. A sofisticação e a complexidade, são importantes para a linguagem e para nossa pesquisa, eis o motivo desta discussão, para a qual, encontramos apoio em publicação do BRASIL. Ministério da Educação (2011):

Enquanto a maioria dos quadrinhos da década de 50 até os anos 80 foi orientada para crianças mais jovens e adolescentes, a mudança de marketing na década de 1990 levou a uma explosão de material mais complexo que explora o mundo à nossa volta com mais profundidade. (BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO, 2011, p. 23)

Will Eisner, autor em que muito nos apoiaremos, para desenvolvimento dos conceitos importantes deste capítulo, foi um dos pioneiros em tentar elevar o “*status*” dos quadrinhos, inclusive para uso no ensino. Segundo o autor, o primeiro passo foi considerar que era necessário um estudo mais sério, que relacionasse conceitos

mais “modernos”, à linguagem gráfica, possibilitando o uso deste recurso visual em estudos, trabalhos acadêmicos, pesquisas, métodos de ensino, etc. Como desenhista, roteirista, criador de diversos personagens e pesquisador da linguagem, Eisner foi um destes gênios que encontramos em várias áreas do conhecimento. Além, de se firmar como um artista primoroso, que criou obras primas dos quadrinhos, foi um dos grandes estudiosos sobre a linguagem. Segundo o autor comentando seu trabalho sobre os quadrinhos: “Este trabalho tem o intuito de considerar a examinar a singular estética da Arte Sequencial como um veículo de expressão criativa, uma disciplina distinta, uma forma artística que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia.” (EISNER, 1995, p. 05).

Percebemos o uso do termo “*arte sequencial*”, cunhado por ele, para definir a linguagem gráfica, como arte, envolvendo toda sua estrutura, e seus elementos narrativos, que juntos formam, segundo o autor, uma disciplina distinta, dado o número de processos, diferentes envolvidos na sua construção que, abrange entre outros: dispor figuras e palavras, narrar histórias ou dramatizar uma ideia. Segundo o periódico BRASIL. Ministério da Educação (2011, p. 25):

As Histórias em Quadrinhos dão uma extraordinária apresentação visual do conhecimento, mostram o que é essencial, ajudam na organização narrativa da história, são de fácil memorização, enriquecem a leitura, a escrita e o pensamento e desenvolvem conexões entre o visual e o verbal.

Vamos identificar estes processos, neste capítulo, para adiante, articular a linguagem com as Inteligências Múltiplas.

2.4 A construção de uma História em Quadrinhos

A construção da linguagem gráfica, segundo Eisner (1995), envolve a organização de diversos elementos narrativos diferentes, que dispostos, assumem a característica de uma linguagem. Como discutimos, vamos organizar estes processos, a partir das duas divisões supracitadas, uma relacionada à produção

textual e, a outra, a criação das imagens gráficas. A primeira será dividida através da história, dos diálogos, das narrativas, do tema e da descrição do personagem. A segunda pela produção das imagens gráficas, que se articulam nos desenhos, enquadramentos, cenários, *layouts* e *onomatopeias*, etc.

Além de uma boa história (*ideia*) é preciso transformá-la em uma história narrada por quadrinhos. Essa divisão deixa clara a importância das duas dimensões na produção dos *comics*. A totalidade expressiva dos elementos envolvidos faz parte da mesma *experiência artística*, como podemos observar no texto de Eisner (1995, p. 127):

Na prática, o criador, depois de receber ou de ter concebido uma ideia, procura desenvolvê-la num todo unificado de palavras e imagens. É aqui que os elementos gráficos passam a dominar. Pois, afinal, o produto final deve ser lido como um visual total. Essa mistura, em última análise, é a prova final do sucesso e da qualidade da experiência de arte sequencial.

2.4.1 A produção textual e criação da história

O desafio desta fase de construção é criar uma ideia interessante, que gere uma história com “início, meio e fim”, formatando um roteiro ou *script*. A descrição dos personagens que protagonizarão a história, também é importante, assim como os diálogos e a narração das ações. Organizando estes elementos, para o estudo, temos:

Elementos desta fase de produção:

- Ideia (tema) e a história
- Diálogos (Balões) e Narração (Legendas)
- Personagem (características)
- Roteiro da história

2.4.2 A ideia e a história

A história é produzida, a partir, de uma ideia ou um tema, que gera uma série de ações, para narrar um acontecimento. A narrativa depende de fatos, sem estes eventos não temos ações, segundo Faraco (1992): “A narrativa constitui-se de uma série de fatos, colocados em sequencia, isto é, uma coisa acontece e provoca o acontecimento de outra coisa.” (FARACO, 1992, p. 21).

Como em toda linguagem narrativa, também, neste gênero textual, uma boa ideia ou uma história bem elaborada, podem salvar um trabalho, com desenhos simples ou esboços. Segundo o periódico BRASIL. Ministério da Educação (2011, p. 07): “Portanto, [...], a permissão de usar imagens e palavras vai resolver problemas relacionados à narrativa de uma ideia.”. A intenção é que uma ajude e complemente a outra, na elaboração da história.

2.4.3 A produção dos diálogos e a narração das histórias

O diálogo nos quadrinhos é feito através do balão de diálogos, segundo Lannone, L. e Lannone, R. (1994) é: “um elemento peculiar das histórias em quadrinhos. Ele contém texto ou imagens, que correspondem ao diálogo mantido pelos personagens, seus pensamentos e sonhos. Na versão tradicional, o balão possui formato arredondado e um rabicho em sua parte inferior.” (LANNONE, L.; LANNONE, R., 1994, p. 62). A escrita, dos diálogos nos balões e legendas, de acordo com os mesmos autores:

Embora os enredos dos *comics* sejam transmitidos basicamente por meio de imagens, em geral eles necessitam da complementação de textos. Essa modalidade de linguagem, própria dos quadrinhos, costuma aparecer em três situações: **nos diálogos** (falas) e pensamentos dos personagens; **nas legendas ou letreiros**, geralmente expressando o discurso de um narrador ou elemento exterior; e **nas onomatopeias** ou explosões sonoras, isto é, vocábulos ou grafismos que traduzem os sons. (LANNONE, L.; LANNONE, R., 1994, p. 69, grifo nosso).

Não há regras fixas, mas normalmente, os diálogos, nos quadrinhos, são escritos dentro destes balões e a narração da história é expressa em espaços

abaixo ou acima dos quadrinhos em forma de legendas. As onomatopeias serão analisadas como “imagens dos sons” mais adiante.

Os balões são a oportunidade de operar com textos (e outros símbolos) que informam, além dos diálogos, expressões, sentimentos, pensamentos, tudo que o personagem de quadrinhos pode expressar, falar, pensar ou comunicar, como comprovamos em Lannone, L. e Lannone, R. (1994): “Além dos conjuntos de palavras, o balão pode trazer sinais, desenhos, ou grafemas (símbolos gráficos), como pontos de interrogação, de exclamação e outros.” (LANNONE, L.; LANNONE, R., 1994, p. 72).

O formato do balão está relacionado ao tipo de comunicação que está sendo estabelecida pelos personagens, por exemplo, a fala tem traços cheios e um rabicho, apontado para quem fala. O pensamento tem formato de “nuvem”. Estes formatos dependem também do estilo do artista e da proposta visual da história. Podem ser omitidos em alguns casos ou fazer parte da ação e da cena em outros, é um elemento característico desta forma de comunicação e arte.

A legenda, como vimos, contém a narração da história, segundo Lannone, L. e Lannone, R. (1994), ela faz o papel do narrador, como em um filme. Ela pode ser conduzida por um narrador que não faz parte da história, informando algo importante. Pode vir de um personagem ou vários, mudando-se o foco narrativo, de acordo com a necessidade. Quanto a seu formato: “também pode variar muito, mas normalmente ocupa as margens dos quadrinhos ou áreas da página, destinadas a esta informação.” (LANNONE, L.; LANNONE, R., 1994, p. 73).

2.4.4 A descrição do personagem e sua história

É preciso, não apenas desenhar, mas também, descrever os personagens, seus espaços e os fatos que antecederam as suas ações, que farão parte da trama da história, segundo Lannone, L. e Lannone, R. (1994, p. 67):

Sempre que se fala em personagem surge a questão da tipologia, ou seja, dos traços característicos dos personagens. Segundo a tradição (do cinema, do desenho animado e dos contos de fadas), o mocinho não pode ser confundido com o bandido, nem a heroína com a megera.

O personagem é um dos mais importantes elementos das linguagens narrativas, segundo McCloud (1995, p. 42): “Todo criador sabe que um indicador infalível de envolvimento do público é o grau em que este se identifica com os personagens da história”. Eles resumem todas as características e elementos de sua época, em sua história de vida. Segundo Lovetro (1995, p. 98) “Para criar um personagem também é preciso pensar em todo o universo de coisas que o cercam – de onde ele vem, quem são seus pais, amigos, inimigos e quais as suas preocupações.”.

Consequentemente, a imagem humana é a que, o desenhista de quadrinhos, mais trabalha. Confirmamos em (EISNER, 1995, p. 100) “Decididamente, a imagem mais universal com que o artista sequencial tem de lidar é a forma humana.”. A figura humana é uma referência muito importante no uso e no estudo das linguagens, segundo o autor: “De todo o inumerável inventário de imagens que constituem a experiência dos homens, a forma humana é a mais assiduamente estudada e, portanto, a mais familiar.” (EISNER, 1995, p. 100). Alguns personagens se tornam tão familiares que viram símbolos, extrapolando a linguagem e, atravessando diversas dimensões da cultura, da arte, se perpetuando pela sociedade, como o Batman, o Super-homem e outros.

Outra característica refere-se ao “modelo” que determinado personagens representam para o leitor. Assim, certos personagens acabam virando símbolos. No linguajar técnico, esse símbolo ou padrão é denominado “arquétipo” e, nesses casos, o tipo por si só determina as características do personagem. (LANNONE, L.; LANNONE, R., 1994, p. 67)

Estas características relacionadas à personalidade e o meio social, serão importantes para explorar a “imagem cultural” do personagem, na nossa pesquisa.

2.4.5 O roteiro da história

Ao criar os textos; diálogos, narrativas, descrições e ideias é montado um roteiro da história, que servirá de finalização do trabalho. É a junção de tudo que foi escrito para tentar montar um *script* da história.

Este *script* pode ser um rascunho dos diálogos dos personagens; uma história, contada por intermédio de colagens com balões; um esboço simples com croquis e balões; um roteiro, mais próximo do cinema; etc. O importante é que se preserve o aspecto narrativo dos diálogos para quadrinhos, narrando uma história, por meio de textos em sequência, este é o objetivo do roteiro escrito.

2.5 A produção de imagens nos quadrinhos

A seguir apresentamos os elementos visuais que serão trabalhados na produção das histórias. Os elementos desta fase de produção são:

- Enquadramentos e planos
- Cenário e *layouts*
- Onomatopeias
- Imagem - ação

2.5.1 O Enquadramento e os planos nos quadrinhos

O enquadramento define quanto, do cenário, do personagem e da ação, vai aparecer em cada quadrinho. Esta seria uma definição próxima, para este elemento gráfico. O que vai ser “enquadrado” depende, também, da posição do observador em relação à cena ou à ação enquadrada. Quanto dela, vamos “ver” e, em que momento (dia, noite, presente, futuro, etc.). O enquadramento condensa a composição e “enquadra”, seleciona ou limita os elementos da narrativa em cada quadrinho, determinando principalmente, um corte na ação.

Para explicar o “enquadramento”, temos em Rittner (1965, p. 16): “Num sentido mais visual do que técnico, usa-se a palavra enquadramento como sinônima de plano.”. Dele faz parte os personagens, o cenário, a continuação da ação, os grafismos, os textos, os balões, etc. Este elemento determina os planos, que podem ser abertos ou fechados; podem fornecer o close de um rosto ou o plano geral de um espaço; além de outros. Segundo Rittner (1965): O enquadramento possui um significado estático, na forma de um quadrinho, formado por cada um dos elementos narrativos que fazem parte da linguagem: “constituída pelo conjunto de elementos humanos, cenográficos e plásticos que figuram no quadro filmico; e um significado dinâmico, enquanto unidade narrativa, isto é, plano.” (RITTNER, 1965, p. 16).

Enfim, o enquadramento é o ângulo de visão do qual o desenhista de quadrinhos mostra a ação e também, os cortes na narração da história gráfica. Como podemos encontrar neste trecho do livro de Rittner (1965, p. 11):

[...] chama-se variação de ângulo visual, e pode ser bem entendida se lembrarmos que no teatro, por exemplo, o espectador vê a cena sempre do mesmo ‘jeito’, ou seja, do mesmo ângulo, que é exatamente o ângulo visual do lugar em que ele está sentado. Para ter uma perspectiva diferente da cena, ele teria que mudar de lugar.

2.5.2 O cenário gráfico também conta a história

O cenário será o ambiente, ou “lugar” onde as ações acontecem (a casa, a floresta, um mundo imaginário, etc.). Ele “*conta*” quem é o personagem, onde, como e porque, ele vive. Conforme Eisner: “Dos muitos elementos de uma história, os mais propensos à imagem são o cenário e a ação. Também é razoável esperar que esse veículo trate de abstrações que possam ser comunicadas por meio da ação humana e do cenário.” (EISNER, 1995, p.127).

2.5.3 As onomatopeias funcionam como o “desenho dos sons”

Segundo publicação do BRASIL. Ministério da Educação (2011, p. 22): “Outro elemento muito importante nas HQs são as onomatopeias, que são os sons que

procuram imitar os ruídos, dando-lhes também uma beleza visual”. As onomatopeias, portanto, são os sons, barulhos, ruídos que acontecem durante a história, representados por símbolos gráficos. Podem ser de qualquer formato e dependem da criatividade do artista. A linguagem possui alguns formatos padrões. “Por meio da onomatopeia, o autor procura transmitir um ruído específico. Na maioria dos casos, ela surge associada a alguma figura ou situação determinada, facilitando ou induzindo sua interpretação.” (LANNONE, L.; LANNONE, R., 1994, p. 74). Além disso:

A onomatopeia não traduz necessariamente um ruído. Às vezes, pode ser um vocábulo expresso por um dos personagens. Enfim são incontáveis as possibilidades, mesmo porque o uso de onomatopeias depende muito da situação e da criatividade do autor. (LANNONE, L.; LANNONE, R. 1994, p. 75)

2.5.4 Desenhando imagens para representar ações

A História em Quadrinhos é uma narrativa que se processa basicamente por imagens, que representam ações. Se faltarem textos, com os desenhos, se consegue criar uma HQ. Uma história só com imagens, pode se configurar como uma História em Quadrinhos, o que não acontece, se tivermos apenas elementos textuais, por isso, “O meio “quadrinhos” se baseia na visão” (McCLOUD, 1995, p. 202). Neste sentido o desenhista é o principal condutor da narrativa gráfica. Segundo divulgação do BRASIL. Ministério da Educação (2011, p. 19): “O desenhista é um diretor de cinema que escolhe a cena para induzir o leitor a criar as imagens em movimento em sua cabeça.”.

Mesmo os textos podem ser expressos, nos quadrinhos, como elementos visuais, como no exemplo das onomatopeias e das modernas diagramações que usam: a tipologias das letras, seu formato e sua disposição no *layout*, para comporem a sequência visual. Segundo Eisner (1995), isso é possível, pois: “A representação dos elementos dentro do quadrinho, a disposição das imagens dentro deles e a sua relação e associação com as outras imagens da sequência são a ‘gramática’ básica a partir da qual se constrói a narrativa.” (EISNER, 1995, p. 39). Uma gramática baseada no uso de elementos gráficos visuais, auxiliados por textos narrativos e diálogos.

A imagem na linguagem gráfica representa uma ação congelada, composta pelo cenário, que descreve um lugar, no espaço e no tempo, em que acontece a ação envolvendo os personagens. Todos os elementos são relacionados e interligados pela história, porém, apenas para fins didáticos, estamos tentando separá-los e classificá-los.

Para finalizar esta caracterização da linguagem gráfica é importante lembrar seu uso, em outros tipos de comunicação, como: ilustração de livros, revistas, roteiros ilustrados, projetos visuais, manuais técnicos, propagandas, etc. Uma forma artística muito versátil que, para Roux (1970 apud ANSELMO, 1975, p. 32): “Em estudo dedicado à pedagogia dos quadrinhos, Roux (1970) assinala que se situam na categoria da narração figurada, aquela que pode ser pintada, esculpida, gravada, desenhada, bem como impressa ou fotografada.”. Ela independe do suporte e dos materiais usados.

Esta versatilidade proporciona uma forma diferenciada e acessível de narrar histórias. Com lápis, papel, recortes ou outros materiais simples e conhecimentos básicos da linguagem, pode-se, expressar ideias complexas.

Um exemplo clássico disso é o trabalho com quadrinhos para o cinema, Segundo divulgação do BRASIL. Ministério da Educação (2011, p. 17), o cineasta Alfred Hitchcock já utilizava a quadrinização em cenas do filme “Os Pássaros”, na década de 60. Ele desenhava cada plano de câmara, de seus filmes, com grande precisão, para ter o enquadramento perfeito e não ficar procurando o melhor plano na hora da filmagem, que era extremamente dispendiosa.

O potencial desta linguagem, portanto, está além de entretenimento, como encontramos no periódico BRASIL. Ministério da Educação (2011, p. 05, grifo nosso): “Esta modalidade de comunicação – considerada a ‘nona arte’ – tem colaborado para as **atividades didáticas** e constitui um poderoso meio auxiliar nos diversos segmentos da comunicação de massa, que também podem ser considerados sistemas educativos.”.

Vamos explorar este potencial para “atividades didáticas” através dos elementos de construção levantados neste capítulo, que servirão de base para as

ações de ensino, auxiliando na orquestração dos procedimentos, problemas e atividades práticas. Este é nosso objetivo para a próxima fase do trabalho.

Estas eram as considerações, que achamos necessárias sobre a linguagem gráfica, na intenção de articulá-la com as Inteligências Múltiplas.

3. Ações de ensino: articulando os quadrinhos com as *múltiplas inteligências*

Não, não tenho caminho novo. O que tenho de novo é o jeito de caminhar. (Thiago de Mello - A Vida Verdadeira)

Vamos articular a linguagem das Histórias em Quadrinhos, através das Múltiplas Inteligências, para sugerir *ações de ensino* que diversifiquem as formas de aprendizado, em artes visuais. Este é o objetivo destas ações que vamos organizar. Elas devem gerar atividades, problemas práticos e procedimentos de ensino, variados, configurando diferentes formas de trabalhar com cada inteligência, de maneira participativa e utilizando a cultura, as experiências e as habilidades dos alunos que, segundo Scarpato (2013), configura um ensino mais integral, voltado para o desenvolvimento pessoal, utilizando múltiplas formas de aprender.

De acordo com Smole (1999, p. 09, grifo nosso): “As inteligências podem ser estimuladas, **o contexto social, a escola, a oportunidade de explorar e realizar atividades diferentes** são fatores que podem interferir no desenvolvimento das inteligências”. Esta afirmação corrobora a criação destas ações, no sentido de potencializar o uso das múltiplas inteligências, no ensino de Artes.

3.1 Ações de ensino para articulação das inteligências com os quadrinhos

Estas ações articulam as múltiplas inteligências, oferecendo diversas atividades e procedimentos, na tentativa de atingir vários alunos, tanto os afetos às tarefas com textos, quanto os que preferem trabalhar com desenhos, imagens, espaços, etc., este é o ambiente que queremos desenvolver, conforme sugestão de Smole (1999): “Por isso, sugerimos que o ambiente previsto para o trabalho contemple momentos para: produção e leitura de textos; trabalho em grupo; atividades de jogos; elaboração de representações pictóricas; elaboração e leitura de livros pelos alunos.” (SMOLE, 1999, p. 30).

De acordo com Gardner (1983): “Central para a minha noção de uma inteligência é a existência de uma ou mais operações ou mecanismos de

processamento de informações que possam lidar com tipos específicos de *imput*.” (GARDNER, 1983, p.48). Cada *ação de ensino* proposta (ou *imput*), para desenvolvimento das inteligências, será composta por procedimentos de ensino variados como: discussões sobre a inteligência em questão e sua aplicação no trabalho com quadrinhos; aulas expositivas sobre os elementos narrativos (capacidades e habilidades que serão desenvolvidas); propostas organizadas em grupos e; atividades práticas, resolvendo problemas relativos às construções narrativas, pois, como vimos em Gardner (1983), a experiência e a solução de questões práticas, valorizadas por um grupo é imprescindível para o desenvolvimento das múltiplas inteligências.

Os elementos gráficos deverão ser articulados de forma crítica, utilizando culturas, ideologias e experiências. Tudo discutido e contextualizado através dos alunos. Uma criação de símbolos, carregados de significados artísticos, sociais e culturais. Segundo o periódico BRASIL. Ministério da Educação (2011, p. 15): “Não podemos imaginar os quadrinhos apenas como um estímulo de leitura, mas sim como estímulo para qualquer outra área cultural”.

De acordo com Vergueiro, Ramos, Chinen (2013, p.08):

As produções da 9ª Arte constituem produtos culturais da comunicação de massa e por isso têm grande popularidade. E eles também afetam as mais diversas áreas, tendo muito a dizer para os diferentes campos do saber e gerando aplicações muito benéficas nos variados níveis de ensino.

A intenção é articular os elementos narrativos das Histórias em Quadrinhos, discutidos no capítulo anterior, para estimular cada indivíduo de forma integral (SCARPATO, 2013), ou seja, utilizando sua realidade e cultura, com tarefas diversificadas e significativas, através das quais, todos têm a chance de se desenvolver. Uma das propostas poderá ser compatível, com a habilidade e a capacidade, específicas de um aluno. Outras serão mais compatíveis, com outros perfis, o importante é que, dessa forma, buscamos atingir a todos e criamos um ensino mais efetivo, com mais opções de desenvolvimento, através do uso dos quadrinhos e das Inteligências Múltiplas.

3.2 Ações de ensino para desenvolver as inteligências Interpessoal e Intrapessoal

As Inteligências Interpessoal e Intrapessoal envolvem o trabalho com os sentimentos e o comportamento, conforme Gardner: “[...] estando a inteligência intrapessoal envolvida principalmente no exame e no conhecimento que o indivíduo faz de seus próprios sentimentos, ao passo que a Inteligência Interpessoal olha para fora, em direção ao comportamento, sentimentos e motivações dos outros.” (GARDNER, 1983, p. 185). Uma habilidade para: “[...] entender e reagir às manifestações emocionais das pessoas à sua volta.” (SMOLE, 1999, p. 13). Estas inteligências foram discutidas de forma conjunta, pelo autor das IM e vamos conservar esta forma de abordagem, pois, não compromete a visão articulada que queremos criar. As atitudes e ações para construção das atividades possibilitam o crescimento pessoal e o desenvolvimento das relações. Isso se deve, ao fato das interações e das relações com o outro, serem reflexos das posturas e atitudes desenvolvidas em “*cada um*”. Podemos deduzir que estas inteligências são interdependentes e que podemos utilizar procedimentos de ensino voltados para o trabalho com grupos, como uma opção para acessá-las.

3.2.1 O trabalho com grupos para o desenvolvimento pessoal e interpessoal

Vamos destacar o uso dos procedimentos de trabalho com grupos, para o desenvolvimento destas duas inteligências. Os grupos fortalecem relações, desenvolvendo a compreensão sobre o outro (e sobre si mesmo). Esta forma de abordagem é ideal para as IM, segundo Smole (1999, p. 12), a: “Inteligência interpessoal: inclui a habilidade de compreender as outras pessoas: como trabalham, o que as motiva, como se relacionar eficientemente com elas.”.

Um dos objetivos, do trabalho com grupos, além da apresentação dos alunos, deve ser o diagnóstico da sala, para identificar o grau de conhecimentos e os tipos de interesses, habilidades, curiosidades e “inteligências” em potencial. Nas palavras de Gardner: “A capacidade central aqui é a capacidade de observar e fazer distinções entre outros indivíduos e, em particular, entre seus humores, temperamentos, motivações e intenções.” (GARDNER, 1983, p. 185). É

importante distinguir tanto os alunos que têm habilidades, em alguma área, quanto àqueles que querem desenvolvê-las. Para isso o professor deve acompanhar as atividades de perto rearticulando grupos e propostas. Segundo Scarpato (2013) é importante acompanhar as atividades, aproximar-se dos grupos e participar das discussões, esclarecendo e reorientando. Essa atitude ajuda e da segurança ao aluno, segundo a autora: “A proximidade do professor, reafirmando com sua presença os objetivos do trabalho, auxilia o aluno na prática do respeito ao colega e à tarefa a ser realizada.” (SCARPATO, 2013, p. 63).

Os procedimentos de trabalho com grupos geram responsabilidade e comprometimento na busca de soluções para contribuir. Aguçam a criatividade (gerada pela competitividade na produção e exposições dos trabalhos) e, conseqüentemente o desenvolvimento de todos os alunos (SCARPATO, 2013). Como discutimos no início, alguns mais em uma área, outros menos em outra, mas todos estarão comprometidos e envolvidos em alguma atividade, que precisa ser discutida, construída e exposta, conforme a proposta para desenvolvimento destas inteligências. Ao faltar com sua parte do trabalho o aluno não estará apenas “perdendo uma nota”, estará comprometendo o trabalho coletivo, ou seja, as expectativas de seus colegas.

3.2.2 Aula sobre trabalhos em grupos

Nesta aula, o professor deverá deixar claras, as propostas e os procedimentos de trabalho, em grupos, para alcançar o objetivo de desenvolvimento das Inteligências Interpessoal e Intrapessoal. O desafio é mostrar que é preciso um ambiente participativo e dinâmico, que exige uma relação de respeito, pelo outro e seu trabalho.

É importante deixar claro que, alguns alunos, que não se destacarem em determinadas propostas, poderão ser muito talentosos em outras. Que a falta de uma habilidade, não impede a capacidade, para outras atividades, desde que o ambiente e o ensino propostos intercedam a favor deste desenvolvimento.

3.2.3 Atividades para desenvolvimento dos grupos

Estes procedimentos deverão apresentar os alunos e o professor, obter um diagnóstico da sala e formar grupos que sejam capazes de desenvolver as atividades propostas.

- Apresentação dos alunos e do professor
- Diagnóstico do grupo
- Formação dos grupos

Através das atividades em grupos, propostas, precisamos conhecer os alunos, os recursos, as curiosidades e criar interesse naqueles que não se definirem, a princípio, por nenhum tipo de atividade, em particular. A competição deve ser aguçada, através dos resultados dos outros grupos. As discussões e acordos geram compromissos e tornam o aprendizado mais participativo. Todos estes aspectos podem ser trabalhados, por meio destes procedimentos, nas ações de ensino.

3.2.4 Apresentação dos alunos

A apresentação, dos alunos e do professor, deve ser feita de forma dinâmica e interessante, como mais uma estratégia voltada para as IM, no sentido de aproximar os estudantes e conhece-los. Associar a apresentação de cada aluno com seu personagem de quadrinhos preferido, por exemplo, pode apontar algumas afinidades, oferecendo possibilidades de criações comuns. Segundo Scarpato (2013), é preciso ajudar e cooperar na organização dos grupos e na definição das responsabilidades.

3.2.5 Diagnóstico do grupo

O diagnóstico serve para aprofundar o conhecimento em relação ao grupo, identificando cada indivíduo, suas habilidades e capacidades, além dos recursos à sua disposição. É importante descobrir as curiosidades a respeito da linguagem,

além dos espaços de trabalho, materiais disponíveis, enfim, tudo deve ser levantado, equacionado e articulado pelo professor para que as produções sejam viabilizadas.

O mais importante não é a sofisticação do recurso ou da técnica utilizada, mas sim o envolvimento, de cada um, nos grupos e nas atividades propostas. O comprometimento cria um conhecimento que contribui com a cultura, a vida e a profissão, etc., pois, trabalha no desenvolvimento das inter-relações e do crescimento pessoal, aspectos interessantes para o acesso às inteligências.

3.2.6 Como formar os grupos de trabalho?

O problema, que deverá ser solucionado, para desenvolvimento destas inteligências, está relacionado à criação de grupos capazes de executar as atividades de construção das narrativas. Podem ser definidos pelos alunos, usando o critério afinidade e juntando um grupo de amigos para desenvolver as propostas. O professor, no entanto, deverá, utilizando o diagnóstico feito, no procedimento de trabalho com grupos, fazer intervenções e buscar distribuir alguns “talentos” e recursos para equilibrar as produções.

Como na formação de um “time”, em que não se tem apenas jogadores talentosos em “dribles e gols”. Em uma mesma equipe, alguns são fortes e disciplinados; outros são líderes natos; porém todos contribuem, de alguma forma, para vencer as etapas propostas, que proporcionam o desenvolvimento de todos.

Através dos procedimentos de trabalho com grupos, o professor deve articular equipes de produção e deixar claro o compromisso de cada “time” para os alunos, instigando a competitividade e, por meio dela, a criatividade e o interesse, essenciais para o trabalho com as Inteligências Múltiplas.

3.3 Ações de ensino para desenvolver a Inteligência Linguística

Na intenção de discutir as relações desta inteligência, em particular, com a linguagem gráfica, vamos tentar demonstrar, em conformidade com Eisner (1995), que os quadrinhos são uma forma de “*leitura e escrita*” capaz de estimular a *inteligência*, de forma tão efetiva, ou mais, que outros tipos de “símbolos” como as palavras (textos escritos), já que seus recursos narrativos são diversificados e organizam outros sentidos, criando uma percepção ou leitura, mais complexa. Segundo Bunzem e Mendonça (2013):

Há camadas de informações a serem processadas. As mais superficiais são as apresentadas no texto. As demais são sugeridas e compreendidas por meio de conhecimentos prévios e de mundo, atrelados ao contexto em que o texto é apresentado. Embora pareçam equivocadamente simples, as histórias em quadrinhos condensam uma gama alta de informações a serem recuperadas no ato da leitura. (BUNZEM; MENDONÇA, 2013, p. 116)

Na leitura, conforme os autores, é possível resgatar diversos elementos da cultura e das experiências, através dos símbolos gráficos.

3.3.1 As linguagens e seus símbolos são códigos culturais

A utilização dos quadrinhos, para desenvolver esta inteligência, relacionada à linguística, foi defendida por Gardner quando, em sua teoria, falou sobre a leitura de “símbolos” e outras imagens como formas de explorar outras vias, ou seja, dominar outros *princípios de escritas* (GARDNER, 1995), o que possibilita, considerar nesta exploração, a escrita gráfica baseada nos elementos narrativos dos quadrinhos. Ele defende que as linguagens e seus símbolos, não passam de codificações culturais utilizadas para solucionar problemas relacionados à comunicação de ideias. Como percebemos no trecho em que afirma que, deve-se: “[...] dominar o princípio das escritas, se não da escrita particular que por acaso é favorecida por sua cultura.” (GARDNER, 1995, p. 69), o que nos leva à nossa, que valoriza em demasia, segundo Gardner (1983 e 1995) a inteligência Linguística e a Lógico-Matemática em detrimento das outras.

Além disso, de acordo com Eisner (1995), as letras são símbolos elaborados por intermédio de imagens. Toda leitura é, portanto, uma interpretação de imagens. “As palavras são feitas de letras. Letras são símbolos elaborados por intermédio de imagens que têm origem em formas comuns, objetos, posturas e outros fenômenos reconhecíveis.” (EISNER, 1995, p. 14). Conforme Gardner (1983):

Ainda, o foco aqui incide não na linguagem em si, mas, preferencialmente, na comunicação de ideias que poderiam certamente ter sido transmitidas em outras palavras (...) e, finalmente, pode ser expressa com toda adequação em figuras, diagramas, equações ou outros símbolos. (GARDNER, 1983, p. 75)

Ao que parece, essa “generalização” do conceito de “leitura e escrita”, relacionada às linguagens e apontada por Gardner, vai de encontro com Eisner, ao relacionar a leitura, dos símbolos encontrados em uma História em Quadrinhos, como uma atividade de comunicação que, independe do tipo de simbologia utilizada. De acordo com o autor: “Na verdade, pode-se pensar na leitura – no sentido mais geral – como uma forma de atividade de percepção. A leitura de palavras é uma manifestação dessa atividade; mas existem muitas outras leituras – de figuras, mapas, diagramas, circuitos, notas musicais, [...]” (EISNER, 1995, p. 08).

Fica claro que, a exemplo de Gardner, na teoria das IM, o autor de quadrinhos, também, aponta um sentido mais “geral” para o conceito de ler e escrever, ou seja, estão atrelados à transmissão de ideias. No caso dos quadrinhos, os significados são percebidos, a partir, da leitura dos elementos gráficos-narrativos, por meio dos quais são transmitidas as experiências e a cultura. Segundo Eisner (1995) a dificuldade de se perceber os símbolos gráficos, como uma leitura tão interessante e complexa, quanto um texto escrito, esta no fato da “*escrita e leitura*” terem sido diretamente vinculadas ao conceito de alfabetização, no qual aprender a ler significa aprender letras e palavras. Mas, outras formas de escritas estão se tornando objeto de um exame mais detalhado, por estudiosos da linguística e outras áreas do conhecimento, apontando novas possibilidades, entre as quais, as Histórias em Quadrinhos.

Outra relação, que podemos apontar, sobre a leitura feita através dos quadrinhos e a teoria das IM e, mais especificamente a Inteligência Linguística, é o

trabalho com narrativas (ou histórias) que, segundo Gardner (1995), é uma das formas de acesso, “ponto de *entrada*” (ou *input*) para desenvolver as inteligências, conforme percebemos na afirmação: “Ao utilizarmos um ponto de entrada narrativo, apresentamos uma história ou narrativa sobre o conceito em questão.”(GARDNER, 1995, p. 174). A história pode ser narrada por meio de quadrinhos, contos, filmes, literatura, etc. Todos propícios para o desenvolvimento desta inteligência que, independe da forma textual, dos símbolos organizados ou da linguagem escolhida. Segundo o periódico BRASIL. Ministério da Educação (2011, p. 03):“As Histórias em Quadrinhos na sala de aula também motivam os alunos relutantes ao aprendizado e à leitura. Elas os envolvem num formato literário que eles conhecem. E também as HQs ‘falam’ com eles de uma forma que entendem e, melhor do que isto, se identificam”.

Tanto para a teoria das IM, quanto para a linguagem gráfica, os códigos ou símbolos envolvidos com a leitura ou escrita, não são tão importantes, quanto a percepção de seu significado (ideia), a experiência, a cultura e os sentimentos por trás da organização linguística (GARDNER, 1995). Este é o uso que pretendemos fazer das Histórias em Quadrinhos que, segundo Antunes (2008), têm o poder de transmitir emoções utilizando símbolos como imagens gráficas, textos e grafismos, organizados, que se transformam em uma história complexa e interessante. A HQ é uma escrita emocionante, diversificada e lúdica. Adequada para trabalhar com os alunos e para ser articulada com as múltiplas inteligências e, mais especificamente com a Linguística. Segundo o autor: “As histórias em quadrinhos destacam expressivos modelos dessa capacidade de imprimir força, beleza e movimento aos traços, e cartunistas (...) possuem certamente extraordinário poder de “falar” usando a linguagem pictórica.” (ANTUNES, 2008, p. 68).

3.3.2 O complexo sistema ideográfico dos quadrinhos e a *inteligência*

Portanto, quando o autor das IM defende a possibilidade de se aprender por outras vias alternativas à escrita, inclusive através dos sistemas fundamentados ideograficamente (GARDNER, 1995), ao qual pertencem as Histórias em Quadrinhos, apontam uma possibilidade de trabalho com esta inteligência por meio da linguagem gráfica.

Isso fundamentado, o que gostaríamos de destacar agora, é o fato da HQ exigir uma leitura, na verdade, mais complexa que a leitura de letras e palavras escritas. Os quadrinhos são mais sofisticados e articuláveis para esta proposta de relação com as IM, que os textos escritos por causa de suas diversas escritas. De acordo com Eisner (1995, p. 07): “A história em quadrinhos pode ser chamada “leitura” num sentido mais amplo que o comumente aplicado ao termo.” Por isso defendemos ser possível viabilizar o trabalho de acesso às IM, por meio desta linguagem, utilizando a leitura, a produção de textos, a criação de histórias e a discussão de temas (e outras atividades que articularemos). De acordo com Eisner (1995), a linguagem gráfica é um “refinamento” da leitura, pois, a partir da organização de seus códigos, transmite muitas outras informações.

Podemos concluir que a leitura de uma HQ não é simples e possibilita a identificação de uma complexa série de códigos, permitindo a construção de diversos sentidos e possibilitando um trabalho mais efetivo com as Inteligências. Ou seja, além de configurar uma forma de leitura, tem a vantagem de ser mais complexa e lúdica que a leitura de um texto escrito. Segundo o periódico BRASIL. Ministério da Educação (2011, p. 07): “É exatamente esta aparência lúdica das Histórias em Quadrinhos que as torna um veículo de comunicação, poderoso, bem aceito por estudantes, que se sentem estimulados a refletir e se expressar por meio delas.”. Conforme Bunzem e Mendonça (2013)

Enxergar uma história em quadrinhos como texto implica trabalhar com uma acepção de texto mais abrangente, que incluía o diálogo entre diferentes códigos, do visual ao verbal escrito. É algo que vem sendo chamado de texto multimodal ou multissemiótico. O sentido é construído por meio do domínio e da articulação de tais códigos. (BUNZEM; MENDONÇA, 2013, p. 105)

3.3.3 As inteligências envolvidas na escrita e na oralidade das histórias

Para estudo desta inteligência vamos separar as atividades relacionadas aos textos gráficos (histórias, diálogos e narrações) em duas formas diferentes de abordagens: a escrita e a oral. Elas serão trabalhadas por meio de duas

inteligências: a Linguística, para desenvolver os textos, a criação da história e a descrição dos personagens e a Corporal-Cinestésica para trabalhar a oralidade, através da leitura, narração das histórias e outras atividades com o corpo, como a dramatização.

O autor das IM organizou os elementos auditivos e orais, como resultado de uma única inteligência - a Linguística - como percebemos quando afirma sua: “[...] crença na centralidade dos elementos auditivos – e orais – na linguagem [...]” (GARDNER, 1983, p. 76), porém, vamos trabalhar a oralidade, separadamente, associada à Inteligência Corporal-Cinestésica, através da qual, pretendemos acoplar atividades relacionadas ao corpo e seus movimentos. Uma pequena variação na aplicação da teoria, que não compromete o resultado final do trabalho, com as múltiplas inteligências.

3.3.4 As várias escritas dos quadrinhos, da ideia ao roteiro

Agora que estabelecemos alguns conceitos e relações para o trabalho com a Inteligência Linguística e a linguagem gráfica, vamos organizar as ações que serão articuladas para trabalhar com esta inteligência. De acordo com o BRASIL. Ministério da Educação (2011, p. 23): “As HQs podem estimular muitos exercícios de linguagem escrita e oral, sendo um excelente incentivo para as criações literárias e artísticas dos alunos”.

Para este propósito, caracterizamos no capítulo 2, alguns processos de construção dos textos para quadrinhos, que serão utilizados em forma de atividades práticas, para desenvolvimento da Inteligência Linguística. Assim procederemos para a articulação das outras inteligências, sem esta ressalva.

3.3.5 Aula sobre temas, criação de histórias e personagens

Para orientar a escolha dos temas, das histórias e dos personagens é necessária uma aula expositiva sobre textos narrativos e histórias em quadrinhos, que inclui: construção de diálogos, histórias e descrição dos personagens (suas

características, sua história de vida e seu lugar no universo criado). Segundo o BRASIL. Ministério da Educação (2011, p. 23):

Outro ponto que deve ser avaliado é se a história da margem para estereótipos tais como: familiares (como são apresentadas as figuras mãe. Pai, avós); profissionais (conceitos de certas profissões - médicos, operários, lixeiros, industriais); sociais (como são vistos os ricos, os pobres, os turistas, os marginais, as tribos urbanas; nacionais (em que circunstâncias aparecem os africanos, os asiáticos, os árabes); culturais (como é vista a família, o trabalho, a juventude, a velhice)

Esta aula é importante para fornecer subsídios para os debates e atividades dos grupos, despertando o interesse em expressar-se através dos elementos narrativos da linguagem. A identificação com pessoas, culturas e profissões também é interessante para instigar as produções. Isso é possível, pois, a narrativa gráfica é uma linguagem coesa que: “serve como veículo para a expressão de uma complexidade de pensamentos, sons, ações e ideias numa disposição em sequência, separadas por quadros.” (EISNER, 1995, p.13). As aulas devem explanar sobre os elementos textuais, do capítulo dois, e a forma como serão articulados, em cada atividade relacionada à “escrita gráfica” e à cultura.

3.3.6 Atividades relacionadas à escrita para quadrinhos

- Escolha do tema (ideia central)
- Criação da história
- Criação dos diálogos e narrativas
- Criação dos personagens e sua história
- Produção de um roteiro (ou “*script*”) da história

3.3.7 A escolha da ideia e do tema por meio de debates

Segundo Eisner: “ ‘Escrever’ para quadrinhos pode ser definido como a concepção de uma ideia [...]” (EISNER, 1995, p. 122). Para definir os temas e explorar as abordagens possíveis, o professor pode sugerir um tema, a ser colocado

em discussão ou deixar que os alunos levantem o material dos debates. Permitir que as atividades sejam discutidas pelos alunos favorece um desenvolvimento mais integral, segundo (SCARPATO, 2013), favorecendo o desenvolvimento das IM, conforme objetivo do trabalho.

3.3.8 Como construir uma nova história?

A partir da apreciação de exemplos apresentados na aula expositiva, os alunos deverão construir suas histórias. Como afirma o periódico BRASIL. Ministério da Educação (2011, p. 24): “ Outra forma de usar os quadrinhos é fazer uma História em Quadrinhos. Como nem todos têm habilidades para desenhar, e/ou fazer roteiros, os próprios alunos é que vão escolher segundo suas aptidões.”. Estas escolhas são úteis para nossa proposta, para detectarmos os interessados em escrever, organizando, neste item, a parte textual que envolve: a história, o tema, os diálogos (balões) e a descrição dos personagens. Vamos: “limitar a escrita para quadrinhos” (EISNER, 1995, p. 122), ou seja, vamos quantificar os elementos de trabalho, em um número limitado de práticas textuais, para melhor estudarmos suas articulações, com esta inteligência. Conforme Eisner (1995):

Para se considerar isoladamente o papel do escritor, é necessário limitar arbitrariamente a “escrita” para quadrinhos à função de conceber a ideia e a história, criar a ordem da narrativa e fabricar o diálogo ou os elementos narrativos. A ideia e a história ou enredo, sob a forma de um texto escrito, incluem narrativa e diálogos (balões). (EISNER, 1995, p. 122)

A ideia e o tema são o núcleo, a partir do qual, são orquestrados os acontecimentos e fatos: “num todo unificado de palavras e imagens” (EISNER, 1995, p. 127), sem o qual, não teríamos “experiências de qualidade com a arte sequencial”, para explorar nas histórias (*e nas aulas*). A ideia deixa de ser apenas uma intenção, quando se constrói a história e se transmite uma experiência, através da linguagem. Uma experiência que deve ser associada à vivência e à cultura dos alunos como discutimos na introdução das Inteligências Múltiplas.

3.3.9 Como descrever o personagem, seu universo e sua história de vida?

A personalidade do protagonista, ou personagem principal, e suas relações com os outros personagens, constroem a trama da narrativa. Conforme Lannone, L. e Lannone, R. (1994):

O personagem principal é o herói e os demais são os coadjuvantes (figuras secundárias ou auxiliares). Algumas histórias trazem mais de um personagem principal, como as estreladas pela dupla Batman e Robin, pela turminha da Mônica, pelo Pato Donald e seus sobrinhos Huguinho, Luizinho e Zezinho e tantos outros casos. (LANNONE, L.; LANNONE, R., 1994, p. 66)

Sua criação está relacionada à produção textual, sendo um elemento fundamental para a produção das histórias. Os personagens carregam características humanas, que englobam questões culturais, sociais e históricas. “Personagem é um ser inventado, fictício, semelhante a um ser humano. As personagens são pessoas “imaginárias” que se comportam como gente de verdade, mas foram inventadas.” (FARACO, 1992, p. 32). O personagem se constitui num elemento muito interessante, para o trabalho de identificação dos alunos, com as construções propostas. Possibilitam a criação de relações com pessoas de seu meio, para protagonizar as histórias e guiar as criações, com características tiradas da sua realidade, imaginadas por meio de seu repertório e cultura. Segundo o BRASIL. Ministério da Educação (2011, p. 23):

Análise de personagens a partir de heróis ou vilões no seu aspecto físico em combinação com o psicológico. Os alunos podem verificar o tipo de vocabulário que os desenhistas empregam, quais os sentimentos que despertam no leitor, como reagem às situações que enfrentam – como coragem, medo, amor, covardia, etc.

Podemos explorar a descrição textual dos personagens fazendo levantamentos escritos de seus espaços, suas características pessoais (personalidade, beleza, inteligência, etc.) e suas histórias de vida.

3.3.10 Como montar um roteiro ou “*script*” para quadrinhos?

As atividades de escrita, para os quadrinhos, envolvem a criação de histórias, a produção de diálogos de cada personagem e a narração da história, por um destes personagens, ou um terceiro, que não faz parte dela. A produção envolve resumos, diálogos e um roteiro final para a história, que pode ter a forma de um “*script*” bem simples, com os diálogos e as narrações da história. Como explicam Lannone, L. e Lannone, R. (1994, p. 76). “A produção de uma história em quadrinhos envolve várias etapas. A partir da ideia inicial, escreve-se o argumento, isto é, um resumo ou sinopse do enredo. A seguir, são detalhadas as partes essenciais, chegando-se a um *script* (“roteiro”).”

Os diálogos devem ser curtos, projetados para pequenos balões. O mesmo serve para as narrativas, que podem ocupar a margem superior ou inferior de cada quadrinho. Essas regras não são fixas e vão depender da diagramação e do estilo dos artistas envolvidos com a produção. Todas as formas de *textos gráficos*, mesmo os mais simples (como uma tira cômica), podem ser suficientes, se bem explorados, para o trabalho com esta inteligência.

3.4 Ações de ensino para desenvolver a Inteligência Pictórica

Como discutimos no nosso capítulo inicial, a Inteligência Pictórica foi defendida por autores, a exemplo de Antunes (2008), como uma inteligência autônoma, mesmo sem o apoio de Gardner, que preferiu considerá-la como uma combinação de outras inteligências. Pretendemos demonstrar que para nossa abordagem ela é importante, mesmo sem uma definição, sobre sua autonomia como *inteligência*.

3.4.1 A inteligência pictórica organiza elementos visuais

A proposta de desenvolvimento desta inteligência se baseia no estabelecimento de relações estéticas entre os diversos elementos visuais, segundo

Smole (1999), esta habilidade se destaca em pintores, artistas plásticos, desenhistas, ilustradores e chargistas.

Além de Smole, o autor das IM, Gardner, destaca atividades que, estão muito próximas das executadas por criadores de Histórias em Quadrinhos e, apesar de não ter mencionado tal artista, de forma explícita, fala sobre os símbolos e suas representações, como os desenhos e as linguagens, formando sistemas importantes para o desenvolvimento da comunicação e do ser humano.

Grande parte da representação e da comunicação humana de conhecimento ocorre através de sistemas de símbolos – sistemas de significados culturalmente projetados que captam formas importantes de informação. Linguagem, desenho, matemática são apenas três dos sistemas de símbolos que se tornaram importantes no mundo inteiro para a sobrevivência e a produtividade humana. (GARDNER, 1983, p. 50)

A Inteligência Pictórica, portanto, é responsável pela habilidade, com linguagens visuais (símbolos), atuando na organização de diversos meios e mensagens. Segundo Antunes (2008, p. 68):

A percepção da inteligência (?) pictórica é identificada pela capacidade de expressão por meio do traço, pela sensibilidade para dar movimento, beleza e expressão a desenhos e pinturas, pela autonomia para apanhar as cores da natureza e traduzi-las em uma apresentação, seja pela pintura clássica, seja pelo desenho publicitário. Manifesta-se também pela formidável síntese expressa em algumas caricaturas, pelo uso de linguagens específicas de computador.

Antunes, também segue, no sentido de aproximar linguagem e teoria, nesta citação, encontramos referências às caricaturas, muito próximas dos desenhos gráficos que, segundo o autor, utiliza aspectos desta inteligência. O que serve para a caricatura, pode servir para os *comics*, pois, são recursos visuais muito próximos.

3.4.2 Se expressar por imagens é “*natural*” para o ser humano

Outra facilidade que encontramos no trabalho de articular os quadrinhos com a teoria das IM, é que, a capacidade de se comunicar, por meio de símbolos e

desenhos, é uma atividade “natural” do ser humano, segundo Eisner (1995), portanto, pode aumentar o interesse dos alunos se bem explorada. É necessário para tanto, não se apegar em técnicas sofisticadas ou perfeição nos traços e desenhos. O mais importante é a participação e o desenvolvimento, mesmo que as propostas e trabalhos pareçam simples.

3.4.3 Aula sobre os elementos visuais dos quadrinhos

Para iniciar os trabalhos com os alunos que demonstram habilidades com imagens, desenhos e grafismos, precisamos de aulas nas quais se apresente aos alunos, trabalhos visuais (ilustrações gráficas) de artistas profissionais, alternativos e outros, relacionados à linguagem. Isso é imprescindível para o desenvolvimento desta inteligência. A apreciação de trabalhos, de artistas renomados na área, ajuda a levantar questões relacionadas à estética, à diagramação e aos estilos, que podem servir de exemplo, para as criações da sala, gerando novas configurações e propostas criativas.

Outra sugestão é relacionar os elementos dos quadrinhos com outras linguagens, como por exemplo, o trabalho com grafite para as onomatopeias ou o cinema para os enquadramentos. Isso pode gerar interesse e orientar as atividades, que serão propostas, para o trabalho com esta inteligência.

3.4.4 Atividades relacionadas à produção de imagens gráficas

- Produção de quadrinhos ou ações em sequência
- Produção de enquadramentos e planos para as sequências
- Esboço do personagem
- Criação das onomatopeias

3.4.5 “Brainstorm” dos elementos gráficos

Um procedimento interessante, que pode ser adotado, para incentivar os alunos a conhecerem os elementos visuais dos quadrinhos, de forma dinâmica, é o “*brainstorm*”. Os alunos devem identificar os vários elementos encontrados, por exemplo, em uma revista de quadrinhos, indicada pelo professor ou escolhida por eles. Ao identificar os elementos e perceber as relações entre eles, os alunos poderão compreender melhor o “universo gráfico” em que se darão as produções. O fato, deles mesmos, identificarem os elementos narrativos, pode ajudar na compreensão e reconhecimento dos componentes da linguagem, criando familiaridade e melhorando as inter-relações.

3.4.6 Estudo dirigido sobre os elementos gráficos

Outra proposta interessante é fazer um estudo dirigido sobre uma HQ, que, também, pode ser da preferência dos alunos, ou indicada pelo professor. Pode-se propor aos estudantes, neste estudo, para criarem outros finais para as histórias; levantarem outras interpretações possíveis para o enredo; discutirem os temas abordados; enfim, usar o procedimento, para dirigir estudos, nos quais os alunos rearticulem as histórias e reconstruam significados, criando familiaridade com a linguagem e viabilizando novas propostas.

3.4.7 Os trabalhos em grupos para construção dos quadrinhos

Nesta fase, talvez, mais do que em outras, será imprescindível o trabalho em grupo, para a criação dos quadrinhos. Várias habilidades e recursos devem ser articulados, para produção das imagens e das composições sugeridas, como: desenhos, colagens, fotografias, etc.

Deve-se criar alternativas entre os grupos para incentivar qualquer material ou suporte que possam explorar, abrindo novas possibilidades com materiais, recursos e tecnologias afeitas aos adolescentes e aos alunos, em geral, como celulares e *softwares*.

O trabalho em conjunto facilita o trâmite de ideias e diversifica as soluções para os problemas encontrados, que conforme Gardner (1983) é imprescindível para desenvolvimento das inteligências, por isso vamos articular todas as atividades, com as imagens gráficas, em grupos de trabalho.

3.4.8 Como desenhar uma História em Quadrinhos?

Uma de nossas problemáticas, em relação a esta inteligência, é: como fazer um quadrinho? Ou melhor, como narrar uma ação de forma sequencial, por intermédio de “quadros”? Estes “quadros” não significam apenas linhas, usadas para limitar as imagens, mas sim, cortes na sequência para desenvolvimento da ideia, da história ou da ação narrada.

As “tiras” podem ser um ótimo exercício de desenho. Uma ação simples, como treinamento de criação, conforme sugerimos. No entanto, as sequências podem ser complexas, com desenhos artísticos e acabamentos profissionais. Tudo depende do grupo, apesar deste não ser o propósito das atividades e ações sugeridas. Os desenhos não precisam ser realistas ou perfeitos, segundo Vergueiro, Ramos, Chinen (2013, p.154): “No interior da linguagem, não é o grau de proximidade com o real que importa, mas sim a experiência de uma realidade inventada, por meio de imagens, palavras e da interação com o leitor”. Isso “liberta o aluno do desenho”, que pode limitar as produções e aponta, para o que realmente importa: a comunicação de uma ideia. Os elementos envolvidos com o desenho para quadrinhos, simples ou complexos têm esta função, transmitir uma ideia, criar cultura, experiências, emoções, isso é o mais importante para o ensino.

A forma não é tão essencial, quanto o objetivo de desenvolvimento das Inteligências Múltiplas, relacionado com estas ações propostas.

3.4.9 Como fazer enquadramentos ?

No enquadramento, como vimos, o problema se relaciona com o ângulo de visão, o quanto da ação vamos enquadrar e o uso dos diversos planos (plano geral,

médio, aberto, americano, de detalhe, ...). Esta variação possui uma série de elementos que podem ser relacionados com a criação das imagens gráficas, que são usadas para descrever situações, exprimir ideias, criar emoção e alimentar nossa fantasia. Descobrimos isso ao lermos uma boa história em quadrinhos.

Não podemos esquecer que estamos estudando processos e técnicas, mas o “plano de fundo” desta pesquisa, baseada na teoria das IM, tem como método fomentar atividades que trabalhem com a cultura e a realidade dos alunos, buscando associar o desenvolvimento afetivo, cognitivo e motor em cada atividade proposta nas ações de ensino.

3.4.10 Como fazer o esboço do personagem ?

Outro problema é: como desenhar o personagem? O esboço é uma forma mais livre de “solucionar” visualmente, as características levantadas para os personagens. Seu “tipo”, sua postura, suas roupas, sua expressão, seus movimentos corporais, além dos diálogos e informações dadas pelos outros elementos narrativos. Segundo Lannone, L. e Lannone, R. (1994):

Na terminologia dos quadrinhos, o que distingue os diferentes personagens é o chamado “tipo”. Assim, de acordo com o traço e as ficções utilizadas pelo desenhista, o personagem assume um tipo, independentemente da descrição. Pode-se encontrar o tipo tímido, o galante, o espertalhão e assim por diante. (LANNONE, L.; LANNONE, R., 1994, p. 67)

Tudo pode ser feito de forma criativa, sem muita sofisticação artística, priorizando questões culturais e as experiências relacionadas às vivências dos alunos.

3.4.11 Como trabalhar com as onomatopeias?

As onomatopeias são os desenhos dos sons. É o elemento perfeito para o trabalho com tipologias, que devem ser estilizadas, criativas, coloridas e articuladas

com as imagens e os grafismos da narrativa. Muito propícia para alunos que trabalhem, ou se interessem, por grafite, que é uma forma de arte muito popular entre os estudantes, podendo ser útil na propaganda, artes ou design visual. Uma ótima oportunidade para criar interesse neste grupo de alunos, com potencial para atividades visuais.

3.5 Ações de ensino para desenvolver a Inteligência Espacial

Esta Inteligência é associada a aspectos da experiência visual e relacionada com manipulações espaciais. Segundo Gardner (1983), o indivíduo que possui esta capacidade, em grau mais evoluído, é capaz de reproduzir espaços ou manipulá-los com facilidade, não carecendo estar presente ou vendo estes lugares, na hora de reproduzi-los, utilizando uma capacidade mais refinada nestas organizações. Segundo o autor das Inteligências Múltiplas:

Centrais à inteligência espacial estão as capacidades de perceber o mundo visual com precisão, efetuar transformações e modificações sobre as percepções iniciais e ser capaz de recriar aspectos da experiência visual, mesmo na ausência de estímulos físicos relevantes. Pode-se ser solicitado a produzir formas ou simplesmente manipular as que foram fornecidas. (GARDNER, 1983, p. 135)

Da mesma forma como a Inteligência Lógico-Matemática é fundamental para o progresso da matemática e das ciências exatas, a inteligência espacial é fundamental para as artes. É a capacidade de organização dos símbolos, distribuídos nos *layouts* e cenários bidimensionais das Histórias em Quadrinhos. Nos apoiamos em Gardner (1983), que defende a utilização desta inteligência na operação de “símbolos” imagéticos como mapas, diagramas e formas geométricas, entre outros, utilizados na construção de uma História em Quadrinhos.

3.5.1 Aula sobre cenários gráficos e montagem da HQ

Os problemas propostos para esta inteligência devem ser relacionados com a construção e distribuição dos elementos visuais em cenários gráficos e nos *layouts* das histórias. As Aulas devem versar, sobre a preparação destes espaços, para produção das histórias. É aconselhável iniciar com um esboço simples, para, depois, confeccionar o *layout*, que será trabalhado na arte final.

3.5.2 Atividades para produção dos cenários e *layouts* gráficos

- Construção do cenário da história
- Montagem dos *layouts* gráficos

3.5.3 Como construir o cenário da história em quadrinhos?

A história acontece em um espaço e uma época que devem ser previstos pela narrativa gráfica. Este cenário deve ser organizado em virtude destas características para depois ser “recortado” entre os vários quadrinhos, distribuído entre as ações para “localizar” o leitor na história.

Pode ser organizado um trabalho de estudo e levantamento gráfico de todo o espaço e época, onde acontece a história. Com base nele se produz os recortes, que serão utilizados na montagem dos quadrinhos. O ideal é distribuir as atividades, em função do diagnóstico, para obter um resultado mais efetivo, que atenda as expectativas dos alunos e da proposta para esta inteligência.

3.5.4 Como montar os quadrinhos?

Outro problema relativo ao espaço é a produção dos *layouts* que devem ser construídos a partir das histórias, criadas por cada grupo, mediante esboços, colagens, fotos, enfim, qualquer material que possa ser usado, de forma criativa para construção da narrativa e montagem final da HQ.

Como discutimos no roteiro (ou script) da história, talvez seja interessante, inicialmente, fazer um rascunho com a distribuição de todos os elementos (textos, fotos, ilustrações) pela página, que comporão a revista de quadrinhos, inclusive as capas e as páginas de títulos. Não esquecer que uma sequência gráfica pode ser desde uma “tira” de três ou quatro quadrinhos, até uma revista inteira (*Gibi*), com vários capítulos e ações. A produção de um “*fanzine*” (revista de produção independente) é um exemplo. Tudo vai depender dos objetivos de trabalho para a sala; baseados no diagnóstico do grupo; no planejamento de ensino e principalmente, no interesse dos alunos.

3.6 Ações de ensino para desenvolver a Inteligência Corporal-Cinestésica

Após as discussões e criações das histórias, dos *layouts*, dos personagens e dos espaços; as histórias devem ser finalizadas, narradas, dramatizadas, e expostas para efetivar o trabalho com a inteligência Corporal-Cinestésica. Esta habilidade depende de atividades de expressão corporal, inclusive a leitura e a narração de histórias.

De acordo com Smole (1999):

Representar, ouvir, falar, ler e escrever; são competências básicas de comunicação. Por isso sugerimos que o ambiente previsto para o trabalho contemple momentos para: produção e leitura de textos, trabalhos em grupo, atividade de jogos, elaboração de representações pictóricas, elaboração de leitura [...] pelos alunos. (SMOLE, 1999, p. 30).

Portanto ao ler ou falar sobre as histórias, já estamos desenvolvendo competências através dos movimentos e, também, da fala. Por isso é importante explorar o trabalho com o corpo e, também, a oralidade dos textos, que não é valorizada pelo professor de português. “A formação do professor de língua portuguesa e sua conseqüente prática ainda prima pelo trabalho com o texto em sua noção essencialmente de escrita, na qual a oralidade seria sua representação apenas.” (BUNZEM; MENDONÇA, 2013, p. 87), conforme os autores citados, estes tipos de atividades (oral e escrita), atuam da mesma forma em relação ao desenvolvimento das inteligências. Segundo os autores: “Entender a oralidade como

integrante da criação textual, em que já estão formulados a voz, os gestos e o corpo, a começar de textos teatrais, e que aqui serão propostos como aqueles nos quais predominantemente o corpo inscrito não é oposto à palavra escrita e vice-versa (...).” (BUNZEM; MENDONÇA, 2013, p. 87).

Por isso, a oralidade, através, da leitura em voz alta ou a narração da história, têm o mesmo potencial, segundo Gardner (1983), para desenvolver a Inteligência Corporal-Cinestésica, através do uso do corpo, que a escrita do texto possui em relação à Inteligência Linguística.

3.6.1 Aula sobre dramatização e narração de histórias

As aulas expositivas, para esta inteligência, devem tratar da dramatização de histórias (peças de teatro), da narração (“*contação*”) de histórias, do acabamento e da exposição coletiva dos trabalhos. O ambiente para estas atividades deve ser de acolhimento, pois todos estão se desenvolvendo. As brincadeiras sempre acontecem, mas o cuidado e o respeito ao trabalho do colega, assim como, a crítica construtiva, devem ser incentivadas pelo professor. Ao ter seu trabalho avaliado, por outros colegas, o aluno se sente exposto e participa da atividade de forma séria. O mais importante, portanto, é deixar claro que o aprendizado e o desenvolvimento do grupo exige respeito mútuo.

3.6.2 Atividades para trabalho com o corpo

- Dramatização das histórias
- Narração das histórias
- Acabamento da revista em quadrinhos
- Apresentação e exposição dos trabalhos

3.6.3 Procedimentos para apresentação dos trabalhos

Para trabalhar com esta inteligência sugerimos atividades relacionadas com narração de histórias, encenação, finalização manual de revistas de quadrinhos, apresentação e exposição de trabalhos pelos alunos. A apresentação deve ser feita de forma dinâmica e participativa, de modo que todos contribuam, por meio de discussões, críticas, sugestões, e avaliações conjuntas. A leitura da história deve ser feita de forma criativa. Os grupos, auxiliados pelo professor, devem buscar formas alternativas de expor os trabalhos, isso leva os alunos a participarem e refletirem de forma dinâmica. Guardadas as limitações de cada sala e o planejamento de ensino, como já, ressalvamos. O exigido deve ser proporcional ao potencial do grupo, para não gerar constrangimentos, tão comuns, nestes procedimentos que envolvem apresentações dos trabalhos.

3.6.4 Como dramatizar as histórias?

A dramatização, mas também, a dança, a coreografia ou outras formas de se apresentar para a sala, baseadas nas histórias produzidas, são recursos eficientes para o trabalho com esta inteligência, segundo Gardner (1983), estas atividades, ligadas à atuação, ficam em evidencia, neste tipo de capacidade, quando um ator cria a aparência de uma pessoa em ação, fato muito comum nas Histórias em Quadrinhos. Esta é nossa porta de entrada, pois, a linguagem gráfica lida com ações que devem servir de base para as dramatizações, ou mesmo, intervenções mais simples, como narrar ou ler as histórias. O importante é fazê-lo de forma participativa e interessante.

3.6.5 Como fazer a narração das histórias?

Encenar as histórias criadas é muito interessante para o desenvolvimento da Inteligência Corporal-Cinestésica, porém, o simples ato de contar (ou narrar) uma história, proporciona, segundo Gardner (1983) desenvolvimento, principalmente, para os mais tímidos. Por isso é importante conhecer os alunos, para estimular de forma mais personalizada o grupo, oferecendo atividades condizentes com os

recursos, as dificuldades e capacidades, para alcançar os objetivos de um ensino, voltado para múltiplas inteligências.

Segundo Smole (1999, p.19):

Essa perspectiva nos permite olhar para os alunos de modo mais amplo e descobrir que eles podem ser 'inteligentes' não apenas em línguas e matemática, mas também no modo de movimentar seu corpo seguindo uma música, no modo de produzir uma escultura, ou na maneira de se relacionar com os outros.

A narração pode ser acompanhada por intervenções, de outros alunos do grupo, com movimentos, danças, etc. Pode-se, criar cenários e figurinos, por meio de materiais simples como máscaras de papel e móveis do ambiente, para incentivar estas narrações. O importante é propiciar alternativas para desenvolver trabalhos utilizando esta inteligência, mediante atividades que envolvam a fala, o corpo e seu movimento.

3.6.6 Como fazer o acabamento da revista em quadrinhos?

Os trabalhos manuais, para a arte final das histórias em quadrinhos, são uma grande oportunidade para o desenvolvimento da Inteligência Corporal-Cinestésica, pois envolve movimentação da sala, manuseio de materiais e construção de diversas atividades como costurar, pintar, dobrar, etc.

É preciso por “a mão na massa” para finalizar o trabalho e fazer uma revista em quadrinhos. A integração dos grupos, para produção dos trabalhos manuais, favorece as relações e a expressão corporal, para desenvolvimento desta inteligência.

3.6.7 Como expor e discutir coletivamente os trabalhos?

Outra forma de trabalhar com esta inteligência é através das exposições e discussões coletivas sobre os trabalhos desenvolvidos. Esta atividade desenvolve habilidades relacionadas à comunicação e expressão corporal, além da auto aceitação e respeito pelo trabalho do outro, ligadas às Inteligências Interpessoal e Intrapessoal. Todos os trabalhos deverão ser apresentados para a sala que, deverá comentar, sugerir novos caminhos e avaliar cada atividade.

Neste processo todos serão avaliados e terão oportunidade de avaliar o colega, gerando comprometimento e empatia em relação ao outro e seus resultados.

3.7 Ações de ensino e outras inteligências propostas

Ao detectar alunos com outras capacidades, que não foram incluídas nesta articulação, pode-se criar alternativas para integrá-los com atividades relacionadas às suas habilidades como, por exemplo, formar um grupo para criar sons e músicas nas apresentações dos trabalhos. Estas criações sonoras privilegiam as habilidades musicais e correspondem ao desenvolvimento da Inteligência Musical.

Quanto aos alunos afeitos à lógica, esta é uma inteligência relacionada à capacidade de ordenar símbolos, conforme Gardner (1983), por isso é interessante assinalar que todas as atividades propostas, envolvem características desta capacidade como: organização (dos espaços), distribuição (dos elementos narrativos - símbolos), confecção (de *layouts*), etc. Todas as construções exigem algum tipo de raciocínio lógico. As ações de ensino, para o trabalho com as inteligências sempre envolvem alguma construção ou organização “lógica”, por isso esta capacidade esta sendo acessada e desenvolvida à medida que as atividades forem sendo colocadas em prática.

Não incluímos ações específicas para estas inteligências, porque não achamos elementos gráficos e processos, correspondentes nos quadrinhos, para formatar atividades voltadas exclusivamente para estas habilidades. Porém, todos possuem uma parcela de cada uma das inteligências (GARDNER, 1983) e, todas elas, se manifestam de forma combinada a cada tarefa e a cada comportamento humano, segundo Smole: “De maneira geral, todos nós temos parcelas expressivas de cada uma delas, mas o que nos diferencia é a maneira pela qual elas se configuram, ou o perfil de nossos pontos fortes e fracos.” (SMOLE, 1999, p. 14). Por isso, operando com uma, trabalhamos com todas. Segundo divulgação do BRASIL. Ministério da Educação (2011, p. 08):

Acredito que o objetivo de todo professor é educar, mesmo se o método parecer não convencional. Consequentemente se as Histórias em Quadrinhos melhorarem as habilidades de leitura, compreensão, imaginação, pesquisa e até disciplina em sala de aula, elas devem transformar-se numa ferramenta de trabalho para ele.

Isso é o mais importante, a maioria dos alunos terem a possibilidade de se desenvolver, de alguma forma, com base neste ponto de vista múltiplo da inteligência, através das ações propostas para o ensino de artes, mesmo que a linguagem gráfica e outra, que usam símbolos e desenhos, não pareçam métodos convencionais de ensino.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme o objetivo desta proposta, organizamos diversas ações de ensino, baseadas na articulação das Histórias em Quadrinhos, com a teoria das Inteligências Múltiplas (GARDNER, 1983), no intuito de explorar estas relações e propor uma aprendizagem mais efetiva em artes visuais, através da diversificação das atividades, dos procedimentos e da solução de questões práticas, relacionadas à construção das histórias gráficas, articuladas pelas múltiplas *inteligências*.

Conforme consideramos, não é suficiente utilizar os quadrinhos, no ensino, como um exercício de desenho, simplesmente. É preciso, segundo Eisner (1995) explorar a complexidade e os recursos modernos desta linguagem, trabalhando com temas relacionados à cultura dos alunos; atividades textuais e orais baseadas nas suas histórias de vida; histórias baseadas nas suas realidades e criação de personagens com características do seu cotidiano. Enfim, abrimos a possibilidade de associar as produções, às vivências de cada um, através dos diversos elementos narrativos, das múltiplas formas de aprender (*inteligências*) e das inter-relações. Incentivando o uso das experiências e da cultura dos alunos, uma forma mais integral, para obtermos melhores resultados, pois assim, exploramos múltiplas capacidades, mesmo sem um trabalho de ilustração sofisticado. O mais importante é o envolvimento e o interesse, pois, como a teoria propõe, as possibilidades são múltiplas e devem ser exploradas. Segundo (MORIN, 2000), o professor deve criar significados não apenas cognitivos, mas também, afetivos, motores, culturais e sociais, outras dimensões, em que se efetiva o aprendizado.

A intenção de articular e organizar as atividades *gráfico-narrativas*, segundo cada *inteligência*, foi posta em prática, ao exploramos o desenvolvimento das diversas habilidades e procedimentos na execução das *ações de ensino* propostas, para que todos, *de alguma forma*, participem e se desenvolvam. Alguns mais, em umas atividades, outros menos, em outras. Porém, o mais importante é que o professor tenha consciência, de que o planejamento, voltado para múltiplas formas de aprender, pode tornar a linguagem das Histórias em Quadrinhos um recurso capaz de potencializar o desenvolvimento de múltiplas habilidades. Não se trata, apenas, de um material expositivo ou de “desenhos para criança”, se bem articulada,

pode ser uma ferramenta, muito útil no aprendizado. Essa possibilidade foi motivação para nossa pesquisa.

Gostaríamos de destacar o prazer que os alunos devem sentir em cada aula, cada atividade e cada conteúdo que é apresentado, para que sejam incitados ao conhecimento. Este objetivo reforça o uso da articulação das histórias em quadrinhos e das inteligências múltiplas na nossa abordagem. Possibilita a significação de um conhecimento lúdico (*universo da HQ*); baseado em soluções de problemas (*múltiplas inteligências*); envolvendo diversas atividades práticas (*motoras, "afetivas" e cognitivas*); trabalho em grupos (*inter-relação, auto conhecimento, competitividade*); na criação de personagens (*cultura*); histórias (*experiências de vida*); temas (*discussões*) e questões sócio-histórico-culturais (*polêmicas, ideologias, opiniões críticas*); incentivando a imaginação e a criatividade. Todas estas condições favorecem e reforçam a utilização dos quadrinhos articulados com as múltiplas inteligências, para desenvolver os alunos, por meio de uma educação mais diversificada, lúdica e interessante em artes visuais.

Em futuras pesquisas pretendemos integrar os quadrinhos a outras mídias narrativas, para articulação com outras inteligências, como a Musical e a Lógico-Matemática. Gostaríamos de propor a pesquisa de novas formas de avaliar os alunos e suas habilidades segundo as múltiplas inteligências, assim como a aplicação de métodos de ensino, baseados na teoria, para outras disciplinas, explorando atividades práticas, procedimentos de ensino e problemas relacionados a cada área do conhecimento. A intenção é criar condições de desenvolvimento por meio de várias formas de aprendizado, deixando-se de considerar apenas o raciocínio lógico e a linguística. Desta poderá se fazer uso de recursos gráficos, cinematográficos, fotográficos e outras linguagens interessantes, criando possibilidades para um conhecimento mais significativo.

Esperamos que esta pesquisa forneça ferramentas, para o planejamento de atividades e procedimentos de ensino, utilizando os quadrinhos, para uma educação mais interessante e diversificada em artes visuais. Sabemos como é pequena nossa contribuição, diante do grande e árduo trabalho do educador na linha de frente do ensino, mesmo assim, esperamos que possa ser útil.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANSELMO, Z. A., *Histórias em quadrinhos*. Rio de Janeiro: Vozes, 1975.

ANTUNES, Celso. *Inteligências Múltiplas e seus estímulos*. 14. ed. São Paulo: Papirus, 2008.

BIBLIOTECA SALVAT DE GRANDES TEMAS. *Literatura da imagem*. Rio de Janeiro: Salvat Editora do Brasil, 1979.

BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Salto para o Futuro. *História em Quadrinhos um recurso de aprendizagem*. XXI Boletim 01. Rio de Janeiro: TV Escola, 2011

BUNZEM C.; MENDONÇA, M. (orgs.). *Múltiplas linguagens para o ensino médio*. São Paulo: Parábola Editorial, 2013.

CIRNE, M. *A explosão criativa dos quadrinhos*. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1970

EISNER, W. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

FARACO, C. *Trabalhando com narrativa*. 2.ed. São Paulo: Editora Ática, 1992.

GARDNER, H. *Estruturas da Mente – A teoria das inteligências múltiplas*. Nova Iorque: Basic Books, 1983.

GARDNER, H. *Inteligências Múltiplas, a teoria na prática*. Porto Alegre: Artmed, 1995.

LANNONE, L. R.; LANNONE R. A. *O mundo das histórias em Quadrinhos*. São Paulo: Moderna, 1994.

LOVETRO, J. L., *Comunicação e Educação*. São Paulo. Moderna, 1995.

LUYTEN, S.M.B. (org.). *História em quadrinhos - leitura crítica*. 2.ed. São Paulo: Edições Paulinas, 1985

McCLOUD, S. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books do Brasil editora Ltda., 2005.

MORIN, E.; *Os sete saberes necessários à educação do futuro*. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2000.

RITTNER, M.; *Compreensão de cinema*. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico S/A, 1965.

ROUX, A. *La bande dessinée peut être éducative*. Paris, Éditions de l'École, 1970.

SCARPATO, M. (org.). *Didática e desenvolvimento integral*. 2. ed. São Paulo: Avercamp, 2013.

SMOLE, K. C. S. *Múltiplas Inteligências na prática escolar*. Brasília: MEC, 1999.

VERGUEIRO, W.; RAMOS, P.; CHINEN, N. (orgs.). *Intersecções acadêmicas: Panorama das I Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos*. São Paulo: Editora Criativo, 2013.