

<b>Nº 6</b>	<b>Gr. E</b>	<b>Inteligência Linguística</b>
<b>Habilidade</b> Memória verbal	<b>Nome</b> Jogos com Gibis	<b>Outras estimulações</b> Fluência verbal

**Preparação:**

O professor deve reunir uma grande variedade de revistas de histórias em quadrinhos ou tiras de histórias publicadas em jornal.

**Utilização:**

Com alunos que ainda não sabem ler, o professor deve estimular o raciocínio dedutivo, estimulando o aluno a observar as ilustrações e buscar sentido na história. Deve iniciar o contato do aluno com esse material, mostrar os passos de uma interpretação que são óbvios para alunos maiores. Por exemplo: que toda leitura se faz da esquerda para a direita e de cima para baixo.

Para alunos que fazem a leitura, os gibis são estímulos para a associação entre os elementos pictóricos da ilustração e os símbolos gráficos das palavras. Inúmeros jogos podem ser propostos, apagando-se balões, sugerindo a colocação em ordem dos quadrinhos antecipadamente desordenados, orientando os alunos para que transformem histórias originais por outras de conteúdo ligado ao que é aprendido e, finalmente, estimulando os grupos de alunos para que construam seus próprios gibis, criando personagens, desenvolvendo argumentos, estabelecendo roteiros e completando a arte final.