

|      |       |                          |
|------|-------|--------------------------|
| Nº 6 | Gr. E | Inteligência Linguística |
|------|-------|--------------------------|

|                                     |                                |   |
|-------------------------------------|--------------------------------|---|
| <b>Habilidade</b><br>Memória verbal | <b>Nome</b><br>Jogos com Gibis | <b>Outras estimulações</b><br>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.