

Desenvolvimento Curricular e Didática

Cecília em: Inclusões em Quadrinhos

Juliana Eugênia Caixeta

Universidade de Brasília
Faculdade UnB Planaltina
eugenia45@hotmail.com

Thiago Rodrigues Silva

Secretaria de Educação do Distrito Federal
Universidade de Brasília
Thiago_r_silva@outlook.com

Haianne Santos Souza

Secretaria de Educação do Goiás
Universidade de Brasília
haianne.santos@hotmail.com

Ariane da Silva Amador

Centro Universitário de Brasília
Universidade de Brasília
ariane_amador@hotmail.com

Bruno Nascimento Moraes

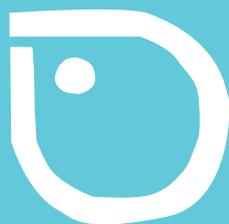
Universidade de Brasília
soul.bruno@hotmail.com

Lucas Benevides Lima Ribeiro

Universidade de Brasília
lucas_benevides@hotmail.com

Pâmella Nunes de Otanásio

Museu dos Correios
Universidade de Brasília
pamellaotanasio@gmail.com



Resumo

Histórias em quadrinhos são narrativas que utilizam imagens para contar uma história em um tempo e espaço específicos. Na educação, elas permitem a mediação de conceitos educacionais pelo seu conteúdo, pela sua estrutura e pelas possibilidades de ação desenvolvidas pelos professores. Neste trabalho, focamos o Projeto Inclusão em Quadrinhos cujo objetivo foi promover o enriquecimento da alta habilidade artística de uma estudante da rede pública de Brasília, Brasil. O(A) alto habilidoso(a) em artes visuais apresenta notável desempenho ou elevada potencialidade para pintura, desenho e/ou escultura. Este artigo apresenta a análise do processo de mediação que permitiu a construção da história em quadrinhos intitulada Cecília em: Inclusão em Quadrinhos e do próprio enredo da história. Para tanto, utilizamos a metodologia da pesquisa qualitativa, com delineamento da pesquisa-ação. A análise dos desenhos foi feita a partir da análise semiótica da imagem parada e a análise da linguagem foi feita pela análise dialógica temática. O projeto foi desenvolvido em três fases: sensibilização da estudante acerca do conceito de inclusão; cursos e a produção da história em si. Todas as fases foram planejadas, executadas e avaliadas na medida em que aconteciam pela equipe multiprofissional, que foi sendo construída ao longo do projeto. Percebemos que a história em quadrinhos construída por Júlia e a equipe de universitários demonstra conhecimento acerca dos contextos complexos que envolvem a inclusão e que o projeto como processo de enriquecimento da aprendizagem de uma estudante com altas habilidades em artes pode beneficiar estudantes de qualquer nível educacional.

Palavras-Chave: História em quadrinhos; altas habilidades em artes; pesquisa-ação.

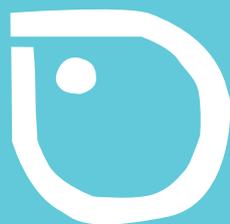
Abstract

Comics are narratives that use pictures to tell a story in a specific time and space. On education, they allow a mediation of educational concepts for his content, for his structure and action to developed possibilities for teachers. In this work, we focus on the inclusion project in comics whose goal was promote the enrichment of high artistic ability of student on the public school in Brasilia, Brazil. The high skilled in visual arts shows outstanding performance or potential high to paint, draw and / or sculpture. This paper presents a mediation process analysis that allowed the construction of the comic titled Cecília in: Inclusion in Comics and his own history line. For this, we used a methodology of qualitative research to design the action research. The analysis was made with drawings and semiotics analysis of still image and the analysis of language was made with dialogical thematic. The project was developed in three phases: student awareness about the inclusion concept; courses and a history of production itself. Were all phases as planned, executed and evaluated the extent to happen to the multidisciplinary team that was built being along the project. We realized that history built in Julia comics and university team demonstrates knowledge about the complexes contexts that involve inclusion and how the project can enrich the process of learning a student with high skills in arts and can benefit the students of any educational level.

Keywords: Comics; high skills in arts; action research.

Resumen

Los cómics son narraciones que utilizan las imágenes para contar una historia en un tiempo y espacio determinado. En la educación, permiten la mediación de conceptos educativos por su conte-



nido, su estructura y las posibilidades de acción desarrollados por los profesores. En este trabajo, nos centramos en Proyecto de Inclusión en Cómic cuyo objetivo fue promover el enriquecimiento de alta capacidad artística de un estudiante de escuelas públicas en Brasília, Brasil. El altamente cualificados en las artes visuales muestra notable rendimiento o alto potencial para la pintura, el dibujo y / o la escultura. En este artículo se presenta el análisis del proceso de mediación que permitió la construcción del cómic titulado Cecilia en: Inclusión en Comics y dueño de la trama de la historia. Para esto, utilizamos la metodología de la investigación cualitativa, para diseñar la investigación-acción. El análisis de los dibujos se hizo de la imagen fija de análisis semiótico y el análisis del lenguaje se hizo por análisis dialógico temática. El proyecto se desarrolló en tres fases: conocimiento de los estudiantes sobre el concepto de inclusión; cursos y la producción de la historia en sí. Fueron planeados, ejecutados y evaluados en que pasó por el equipo multidisciplinario, que se está construyendo a lo largo del proyecto todas las fases. Nos damos cuenta de que la tira cómica construida por Julia y el equipo de la universidad demuestra conocimiento de los contextos complejos que implican la inclusión y el proyecto como un proceso de enriquecimiento de aprendizaje de un estudiante con altas habilidades en las artes puede beneficiar a los estudiantes de cualquier nivel educativo.

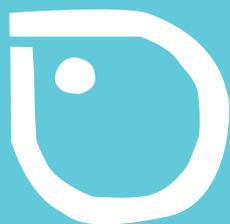
Palabras Clave: Cómic; altas habilidades en las artes; investigación-acción.

Introdução

As imagens sempre foram formas de expressão importantes, variando suas funções em cada momento histórico da humanidade (Barbato, 2004; Guimarães, 2003; Nascimento, 2001; Pereira, 2012; Rahde, 1996; Rama, Vergueiro, Barbosa, Ramos & Vilela, 2012). Com o advento da escrita, a imagem assumiu um novo papel atrelado à formação de significados verbais, a partir das relações estabelecidas entre as imagens gráficas e os objetos e as imagens sonoras da oralidade. Neste trabalho, narramos a experiência do Projeto Inclusão em Quadrinhos, em que uma estudante de ensino médio, com altas habilidades em artes, construiu, em colaboração com estudantes do ensino superior de Artes, Ciências Naturais e Letras, uma história em quadrinhos sobre Cecília, uma adolescente cega que enfrentava desafios para aprender física ondulatória.

A relevância deste trabalho se assenta no foco dado à inclusão como uma inovação educacional, tal como entendida por Guimarães, Sousa, Paiva e Almeida (2015), ou seja, como um processo emancipatório, coletivo, baseado no diálogo e na colaboração entre professores, pesquisadores e estudantes, em que a valorização da diversidade orienta práticas e reflexões. No caso de estudantes com altas habilidades, a inclusão escolar deve ser capaz de prover um processo de enriquecimento capaz de oferecer oportunidades de aprendizagem diversificadas que garantam contextos que possibilitem o desenvolvimento de seus talentos ao mesmo tempo em que possibilitem o desenvolvimento de diferentes competências necessárias à vida em comunidade.

A escolha das Histórias em Quadrinhos se fundamenta na natureza polissêmica (Bakhtin, 1992) das histórias em quadrinhos que requerem trabalho colaborativo de diferentes profissionais para a sua construção, algo desejado no projeto Inclusão em Quadrinhos, haja vista que o enriquecimento de estudantes com altas habilidades é potencializado pela convivência destes estudantes com pessoas de diferentes formações profissionais (Chagas; Maia-Pinto; Pereira, 2007; Sabatela & Cupertino, 2007; Virgolim, 2010; 2012). E, também, pela natureza narrativa das histórias em que a



união imagem e texto é determinante para a construção de contextos de significação sobre o tema foco da história, que se constrói em torno de uma situação problema, favorecendo, ainda, a utilização da metodologia qualitativa, com delineamento da pesquisa-ação nesta pesquisa.

Contextualização teórica

As histórias em quadrinhos (HQs) são uma forma de expressão artística que tenta representar um movimento através do registro de imagens estáticas. Assim, é História em Quadrinhos toda produção humana, ao longo de toda sua História, que tenha tentado narrar um evento através do registro de imagens, não importando se esta tentativa foi feita numa parede de caverna há milhares de anos, numa tapeçaria, ou mesmo numa única tela pintada, não se restringe, nesta caracterização, o tipo de superfície empregado, o material usado para o registro, nem o grau de tecnologia disponível (Guimarães, 2003).

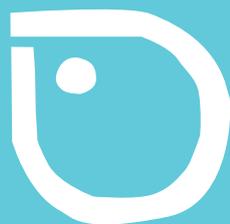
A partir desta definição, concluímos que as histórias em quadrinhos são narrativas que utilizam imagens para contar uma história num tempo e espaço específicos. Desde a Pré-História, podem-se verificar registros de imagens desenhadas pelo ser humano, contando histórias e retratando o que via a sua volta (Barbato, 2004; Guimarães, 2003; Nascimento, 2001; Pereira, 2012; Rahde, 1996; Rama, Vergueiro, Barbosa, Ramos & Vilela, 2012). As imagens, portanto, proporcionam informações culturais e fornecem elementos de comunicação social sobre os valores e a sensibilidade humanas. Isto implica afirmar que as imagens permitem o compartilhamento e a circulação de ideias, valores, crenças, práticas culturais, de modo a partilhar conhecimentos sobre o ser humano, seu grupo e sua época.

A imagem apresenta duas funções: descritiva e narrativa (Pereira, 2012). Sua função descritiva se relaciona à descrição dos personagens e de seus contextos; narrativa, porque possibilita a construção do movimento ao longo do tempo.

A atual forma das histórias em quadrinhos foi fruto de vários processos históricos relacionados à invenção e desenvolvimento da escrita e, também, dos meios de comunicação de massa, especialmente, nos Estados Unidos (Rahde, 1996; Pereira, 2012). As HQs apresentam, como elementos estruturais, eventos segmentados quadro a quadro, ilustração, diálogos, balões, legendas e onomatopéias, o que a torna um gênero híbrido, que congrega elementos da literatura e, também, das artes plásticas.

O uso das HQs para fins educacionais foi polêmico por muitas décadas do século XX (Rama, Vergueiro, Barbosa, Ramos & Vilela, 2012). Por ser uma literatura de comunicação visual, da cultura de massa (Rahde, 1996), as HQs sofreram muitas críticas com relação aos seus conteúdos e formatos. Mudanças de concepção sobre a utilização educacional das HQs começaram a acontecer nas últimas décadas do século XX, a partir de pesquisas científicas sobre os processos de comunicação humana, que envolviam diferentes áreas de conhecimento: antropologia, psicologia, sociologia, filosofia, comunicação social, dentre outras áreas. As pesquisas evidenciaram que as HQs permitiam mediação de conceitos educacionais pelo seu conteúdo, pela sua estrutura e pelas possibilidades de ação desenvolvidas pelos professores.

Com tantos benefícios, o sucesso da utilização das HQs nos espaços educacionais tem a ver com dois aspectos: 1. a intencionalidade do seu uso, ou seja, o objetivo que se quer alcançar e 2. a metodologia empregada no processo mediacional. Neste trabalho, defendemos o uso das HQs no



processo de enriquecimento de estudantes com altas habilidades em artes visuais.

A pessoa que tem altas habilidades em artes visuais é aquela que apresenta notável desempenho ou elevada potencialidade para pintura, desenho e/ou escultura (Ministério da Educação, 2006). Este artigo apresenta a história em quadrinhos construída por uma aluna com altas habilidades em artes visuais, incluída no ensino médio da rede regular de ensino do Distrito Federal, a partir do seu programa de enriquecimento pela ação de uma equipe multiprofissional da Faculdade UnB Planaltina.

O enriquecimento, na perspectiva da escola inclusiva, diz respeito à possibilidade de o/a estudante com altas habilidades avançar no desenvolvimento de suas altas habilidades a partir de projetos específicos, executados junto com colegas e orientadores, desenvolvidos na escola e/ou em parceria com universidades e/ou centros de formação de diversas naturezas (Chagas; Maia-Pinto; Pereira, 2007; Sabatela & Cupertino, 2007; Virgolim, 2010; 2012).

Machado, Bertazzo, Speroni, Kullmann e Vargas (2011) explicam que as intervenções com pessoas com altas habilidades em artes devem proporcionar espaços para enriquecer as habilidades já existentes, bem como a descoberta de novas habilidades em torno do fazer artístico. Para tanto, é preciso que se possibilite vivências de várias formas artística, proporcionando a estas experiências que provavelmente não são oportunizadas no ambiente escolar.

Dessa maneira, a articulação com a universidade pode ser vantajosa, pois oferece condições favoráveis para a troca de conhecimentos, experiências e o desenvolvimento de projetos. A interface de um trabalho colaborativo entre a universidade e os estudantes com altas habilidades é contemplado nas Diretrizes Operacionais para o Atendimento Educacional Especializado na Educação Básica (Ministério da Educação, 2009).

A diversidade de atendimento prevista pelo Ministério da Educação (2009; 2010) tem como objetivo maior o pleno desenvolvimento dos estudantes com altas habilidades. Isso implica em fornecer aos estudantes ferramentas que possibilitem a superação de suas necessidades a partir do reconhecimento e valorização de suas características individuais, no seu contexto comunitário, familiar e escolar.

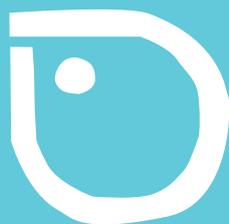
Metodologia

O projeto Inclusão em Quadrinhos faz parte do programa de enriquecimento de estudantes com altas habilidades em artes (Silva, 2013), desenvolvido por um grupo de profissionais de diferentes cursos da Universidade de Brasília.

Participaram deste projeto, a aluna com altas habilidades em artes, de 16 anos, estudante de escola pública do Distrito Federal, Brasil, a partir de agora nomeada Júlia; dois estudantes de graduação em Ciências Naturais, uma estudante de graduação em Artes Plásticas, um estudante de graduação em Letras e uma professora universitária, formada em Psicologia.

Para a participação de Júlia, neste projeto, foi explicado aos pais da adolescente que ela participaria de um projeto de extensão e pesquisa da Faculdade UnB Planaltina, intitulado Educação e Psicologia: mediações possíveis em tempo de inclusão, e solicitada autorização via Termo de Consentimento Livre e Esclarecido para participação da adolescente.

Neste projeto, utilizamos a metodologia qualitativa a partir do delineamento da pesquisa-ação (Sampieri; Collado; Lucio, 2013). Para Tripp (2005) e Silva e Miranda (2012), a pesquisa-



ação educacional tem a tarefa de promover melhorias qualitativas nos diversos processos que acontecem na escola. Os professores e pesquisadores se valem desta metodologia para, a partir de um problema, planejarem, implementarem, descreverem e avaliarem processos pedagógicos mais ou menos amplos. Segundo Thiollent (2005), “Pesquisa-ação é (...) realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo” (p. 16).

Portanto, a pesquisa qualitativa, no delineamento da pesquisa-ação, apresenta possibilidades de análise que tem foco nos significados construídos na interação social dos participantes da pesquisa, que pode ser uma mediação educacional, como o caso deste trabalho (Silva; Miranda, 2012). A interpretação deve acontecer em dois níveis: o primeiro diz respeito ao contexto geral da pesquisa, ou seja, ao contexto social, cultural, político, econômico etc; o outro, diz respeito aos dados construídos, durante a coleta com as técnicas utilizadas. A análise contribui com o processo de aprendizagem porque permite a organização das informações sobre o que se quer aprender, podendo compreender, inclusive, a ordenação e classificação destas informações, além da sistematização destas informações em relações de conceitos complexos, gerando teorizações que devem ser o fruto do processo de aprendizagem.

O Projeto Inclusão em Quadrinhos

O desafio desta pesquisa-ação foi enriquecer o processo educacional de Júlia. Para tanto, optamos pela construção de uma história em quadrinhos sobre inclusão, dada a riqueza da HQ e da inclusão educacional como tema de trabalho (Mantoan, 2004; 2008). A construção da HQ aconteceu em três fases: sensibilização acerca do conceito de inclusão; cursos e a produção da história em si. Todas as fases foram planejadas, executadas e avaliadas na medida em que aconteciam pela equipe multiprofissional, que foi sendo construída ao longo do projeto.

A primeira fase tinha o objetivo de sensibilizar Júlia quanto ao conceito inclusão. Para esta sensibilização, foi planejado um conjunto de intervenções que contemplaram: sessões de desenho livre, sessões de desenho mediadas por oficinas de vivência, em que Júlia era privada da visão, da audição e tinha sua mobilidade reduzida, e sessões de desenho mediadas por filmes, de ficção ou não. Foi solicitado que a aluna também escrevesse um diário sobre suas experiências e reflexões desenvolvidas a partir dos encontros de trabalho.

Os encontros aconteceram uma vez por semana, por duas horas, no Laboratório de Apoio e Pesquisa em Ensino de Ciências, durante dois anos.

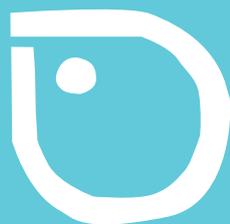
Fase 1 – Sensibilização de Júlia

Desenhos livres

No primeiro encontro, propusemos um momento de desenho livre onde procuramos conhecer o que Júlia entendia por inclusão. Foi solicitado para todos os presentes desenharem o que entendiam por inclusão. O objetivo desse encontro era entender a concepção de inclusão da adolescente.

Encontros de desenhos mediados por oficinas vivenciais

As oficinas de vivência foram construídas no propósito de estimular a empatia de Júlia pelas pessoas com deficiência (La Taille, 2002). Para tanto, ela foi privada do sentido da visão e de



alguns movimentos. Essas oficinas tiveram como objetivo sensibilizar a adolescente para que ela se colocasse no lugar de pessoas com deficiência. Apresentamos os exemplos das oficinas 1 e 3.

1ª Oficina - Júlia teve os olhos vendados e foi convidada a passear em companhia dos universitários pelo campus da universidade. Neste passeio, os universitários optaram por passar por trechos com diferentes texturas, como gramado, calçadas, escadas, chão sinalizado em alto relevo para deficiente visual. Durante esse passeio, a adolescente descrevia as sensações no decorrer de cada trecho. Após o passeio, foi solicitado que a adolescente fizesse um desenho que representasse as sensações durante a oficina.

3ª Oficina - Nesta oficina, Júlia foi privada do uso das mãos e foi solicitado que ela procurasse outros caminhos para expressar sua arte. Ela optou por fazer desenhos com a boca e com os pés.

Ao final das oficinas, a equipe alcançou o objetivo proposto para todas as oficinas, que foi de trabalhar com a Júlia a questão da empatia para com as pessoas com deficiência. Isto foi feito a partir do momento em que ela conseguiu realizar as atividades propostas através da utilização de caminhos diferentes, o que, para Vigotsky (2011), chama-se compensação. Compensar é desenvolver estratégias alternativas para resolver problemas do cotidiano, por exemplo, sem a visão, utilizamos o tato; sem as mãos, utilizamos a boca ou os pés.

Encontros de desenhos mediados por filmes

Foram realizados três encontros de vídeo-debate com Júlia. Ela assistiu, juntamente com a equipe, os filmes: "Uma mente brilhante" (2001), "Os melhores dias de nossas vidas" (2004) e "Black" (2005). Após a exibição de cada filme, era feito um diálogo com Júlia sobre o que ela havia entendido sobre o filme e o que ele teria a ver com a inclusão. Ao final do vídeo-debate, Júlia ficava à vontade para desenhar ou não.

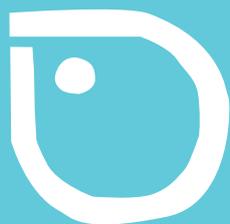
Encontro final da Fase 1

Nesse encontro, foi elaborada uma atividade de desenho de cunho livre, onde novamente sentaram-se os universitários pesquisadores e a adolescente para elaboração de um desenho que novamente representasse o conceito de inclusão. O objetivo desse encontro foi compreender o que já havia modificado na concepção de inclusão dessa adolescente. Esses encontros de desenhos livres tinham como objetivo valorizar a expressão da adolescente em relação à inclusão.

Fase 2 – Capacitação de Júlia

Para concretizar a história em quadrinhos, foi preciso, além da sensibilização realizada com Júlia, capacitá-la para a prática da pesquisa, da escrita e do desenho. Sob esta perspectiva, foram ofertados cursos formativos de curta duração ou duração permanente que permitiriam à aluna o desenvolvimento de suas habilidades específicas e de outras competências igualmente importantes para sua atuação na vida. Foi realizado um curso de curta duração em história em quadrinhos e três cursos permanentes: português, desenho e metodologia.

O curso de curta duração em histórias em quadrinhos foi ofertado por um estudante do curso de Letras Português vinculado ao projeto intitulado "A variação linguística entre Nós e A gente nas Revistas em Quadrinhos: a marcha de um fenômeno" e foi planejado com vistas a ajudar o grupo de pesquisadores e a aluna Júlia para a construção da história. Dessa forma, o curso constituiu em uma oficina de 4 horas sobre os elementos estruturais que compõem as histórias em quadrinhos.



Os cursos permanentes foram: curso de português, metodologia científica e desenho. Os cursos eram ofertados uma vez por semana e não eram exclusivos para Júlia. Havia a participação de estudantes do ensino médio e superior, além de estudantes e pessoas da comunidade próxima à universidade.

O curso de Português teve como objetivo propiciar condições para que os estudantes pudessem desenvolver suas competências no uso da língua portuguesa, em suas modalidades, escrita e oral. Exercitar a reflexão sobre o que lêem e escrevem. O curso de desenho foi planejado e executado com base no método de Betty Edwards (1984) que propõe uma série de exercícios que têm por finalidade ampliar a capacidade de ver e perceber as coisas. O curso procurou atender não só aqueles que apresentam notável desempenho em artes, mas também outros estudantes que queiram desenvolver a habilidade no desenho. E o curso de metodologia teve como proposta a co-construção do conhecimento através da interface pesquisa, ensino e extensão. Dessa forma, o curso teve como objetivo instrumentalizar os estudantes para a identificação dos tipos de conhecimento, a elaboração de textos acadêmicos e para a construção e execução de projetos de pesquisa, utilizando diferentes metodologias e construção de relatórios de pesquisa.

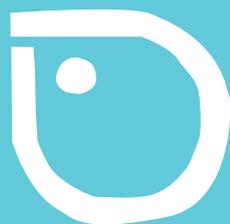
Fase 3 – A construção da história em quadrinhos propriamente dita

Concomitantemente aos cursos permanentes, Júlia e a equipe da universidade deram início à construção da história em quadrinhos. Nesses encontros, Júlia foi incentivada a, primeiro, construir o roteiro da história. Dessa forma, ela era atendida uma vez por semana, por duas horas pelos estudantes de graduação em Ciências Naturais, com apoio de um estudante de graduação em Letras. Eles foram os mediadores da construção da HQ. A maior parte dos encontros, cerca de um ano e meio, foi para a elaboração do roteiro e escritura da história. A produção dos desenhos foi a parte mais rápida, levando apenas um mês. Os cinco meses restantes foram destinados à revisão da história. Já com texto e imagem unidos, toda a equipe se reuniu para ler a história e corrigir ou aprimorar o texto e as imagens. Foram necessárias cinco revisões para a finalização da história.

Procedimentos de Análise dos Dados

Foi utilizada a análise semiótica da imagem parada, desenvolvida por Penn (2002), para análise dos diversos desenhos produzidos por Júlia durante as intervenções e também da própria HQ construída no projeto Inclusão em Quadrinhos.

Esta análise foi necessária porque o desenho é rico em informações, pois revelam traços da nossa inserção social e cultural. Desta forma, emergem como um importante instrumento para a construção e sistematização do conhecimento. O desenho (imagem) é sempre polissêmico e é por isso que vários são os sentidos atribuídos ao mesmo (Penn, 2002). Para dar conta da multiplicidade de sentidos possíveis, utilizamos junto com a análise semiótica da imagem parada, a análise temática dialógica (Caixeta, 2006; Fávero; Mello, 1997). Nesse processo interpretativo, a linguagem tem um papel fundamental de mediação simbólica, tanto no que se refere aos processos de negociação de significados quanto na construção de realidades compartilhadas (Bronckart, 1999). "(...) Na abordagem qualitativa, a produção do conhecimento se estabelece numa relação dialógica entre o/a pesquisador/a e o/a participante, onde, na interação, eles/as produzem sentidos" (Caixeta, 2006, p.67).



Resultados

Os resultados serão apresentados e discutidos a partir de cada fase de análise e do uso da história criada por Júlia com o apoio da equipe da universidade.

Análise da Fase 1

O resultado dos desenhos e falas da Fase 1 evidenciou uma mudança significativa no conceito de inclusão por Júlia. A figura 1 apresenta o primeiro e o último desenho feito por Júlia nas sessões de desenho livre.

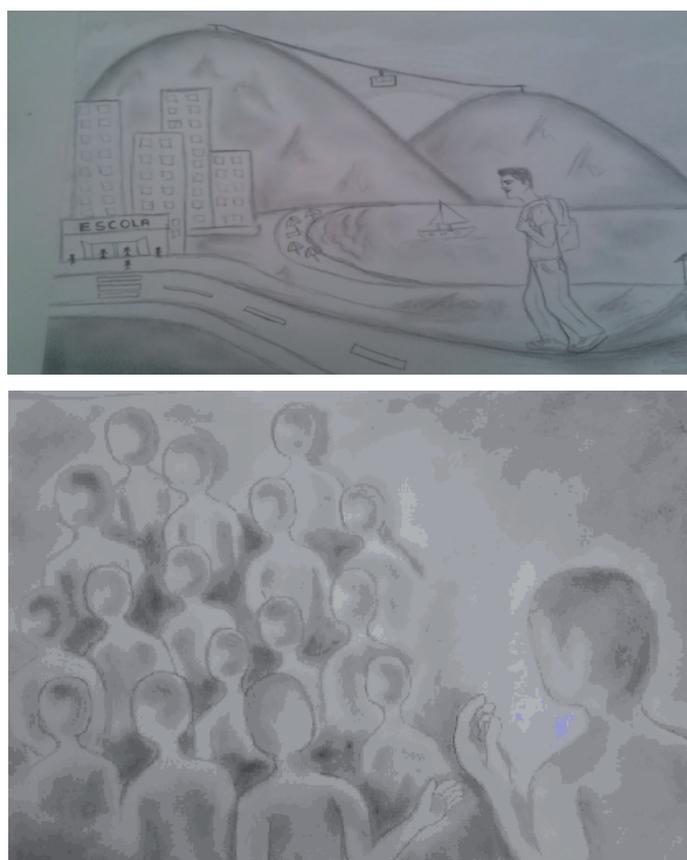


Figura 1: apresenta a primeira e o último desenho produzido por Júlio nas sessões de desenho livre.

O primeiro desenho de Júlia foca na exclusão econômica e seu desenho parece chapado, sem noções de profundidade. Na medida em que a fase 1 foi sendo desenvolvida, percebemos, além da mudança de concepção de inclusão, uma mudança no olhar e no desenvolvimento do traçado. Júlia passou a usar mais perspectiva, trabalhando com sombra e luz no seu desenho. Acreditamos que esta mudança de concepção e de traçado está aliada às possibilidades mediacionais que



foram abertas pelo projeto de enriquecimento que ela vivenciou na fase 1.

A concepção de Júlia sobre inclusão foi alterada e pode ser evidenciada em sua fala sobre seu último desenho, produzido nas sessões de desenho livre:

“Aí eu vi que já não é só uma coisa social, mas também existem várias outras coisas, vários outros fatores. O jeito de uma pessoa ser, qualquer uma coisa tida, como... Uma pessoa, às vezes, é tida como diferente. Ela pode ser excluída por uma simples coisa, não só por ela ser pobre... aí, pra ter inclusão, nesse caso, eu coloquei... às vezes, elas querem mas elas não tem força; elas não conseguem sozinha, aí coloquei ela com a mão meio querendo e não querendo né, ela querendo fazer parte daquele grupo e nesse grupo eu acho que para ela entrar nesse grupo eu achei importante necessário ter um vínculo uma pessoa que a introduza... um coisa comum...que faça ela querer fazer parte desse grupo... Acho que esse grupo poderia acolhê-la.”

Pela análise da fala sobre o último desenho de Júlia na fase 1, percebemos que ela passou a compreender a inclusão como um fenômeno complexo, que requer mudanças de paradigmas, portanto, os encontros e confrontos fazem parte desta construção. Esta percepção ampliada sobre o conceito de inclusão favoreceu a construção da HQ, porque conflitos de ordem moral também apareceram no enredo e nas imagens da história construída por Júlia, com o apoio da equipe da universidade.

Análise da Fase 2

Os cursos foram importantes porque profissionalizaram Júlia não só para desenhar, mas para observar, ler, interpretar e registrar suas ideias e emoções. Estas competências foram importantes para o seu enriquecimento educacional porque, como explica Torres (2011), “quando realizamos um trabalho artístico: visual, cênico, sonoro ou ainda, a combinação de todas estas expressões artísticas, recorremos a nossa imaginação, a nossa percepção aliadas aos nossos repertórios culturais, sensíveis e cognitivos” (p. 47).

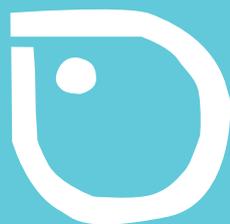
No que se refere às habilidades conquistadas por Júlia, a professora de desenho destacou a capacidade de planejamento e de percepção dos fenômenos do mundo que a cerca. O desenvolvimento dessas habilidades permitiu tornar a prática do desenho uma atividade intencional do ponto de vista da sua execução em um dado contexto:

“Portanto ao decorrer dos exercícios aplicados percebi que a Júlia sempre estava atenta aos comandos e os seus desenhos passaram a ser mais pensados e planejados, ela adquiriu confiança praticando desenhos rápidos e o seu nível de concentração foi elevado. O mais importante para o desenvolvimento da Júlia na área do desenho é a capacidade de apreensão e reaplicação da teoria trabalhada, ela demonstra isso ao aplicar de modo consciente em seus desenhos. E isso é perceptível se compararmos os desenhos iniciais e finais, vale ressaltar que essa e demais teorias para o desenho agem de forma específica, o desenho passa a ser incorporado como estudo e pesquisa, uma prática contínua que Júlia demonstra a cada desenho que faz.” (Silva, 2013, p.13)

Assim, as fases 1 e 2 oportunizaram uma ampliação do conhecimento e das competências de Júlia para a concretização da fase 3: a produção da história em quadrinhos.

Análise da Fase 3

A análise da fase 3 é complexa porque se trata de um produto concretizado por diferentes processos de estimulação da Júlia e da própria equipe da universidade. Assim, dividimos esta análise em dois temas: a história em quadrinhos e o processo de enriquecimento da aluna Júlia



A história em quadrinhos: uma análise do enredo

A história construída por Júlia foi inspirada em uma situação real, acontecida na sua própria escola, durante a execução do projeto, com uma colega cega. Portanto, Cecília, a personagem principal da história em quadrinhos, tem características de estudantes da convivência de Júlia. Cecília é uma adolescente cega, de 16 anos, que, recentemente, se mudou para a escola Paulo Freire, onde vai cursar o ensino médio. A escola Paulo Freire, como toda escola brasileira, é uma escola inclusiva. No entanto, mesmo sendo inclusiva, Cecília demonstra ansiedade relacionada ao ingresso dela nesta nova escola (ver figuras 2, 3 e 4).

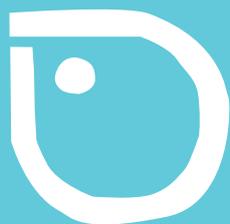


Figura 2: apresenta a página 2 da revista Cecília em: Inclusão em Quadrinhos, em que Cecília é apresentada para os leitores.

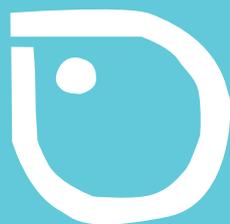


Figura 3: apresenta a página 3 da revista Cecília em: Inclusão em Quadrinhos, em que os leitores têm acesso à informação de como Cecília percebe os estímulos externos e sua preferência pelo violão.

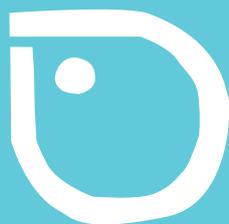


Figura 4: apresenta a página 4 da revista Cecília em: Inclusão em Quadrinhos, em que ela se mostra ansiosa pelo ingresso na Escola Paulo Freire.

Na história, Júlia retratou os problemas da escola inclusiva que ela vivia na sua história de vida na história em quadrinhos que ela criou. Dessa forma, a primeira aula de Cecília foi de Física, com o conteúdo de Física Ondulatória, e, neste momento, os conflitos que rondam toda a história começam a se configurar (ver figura 5).

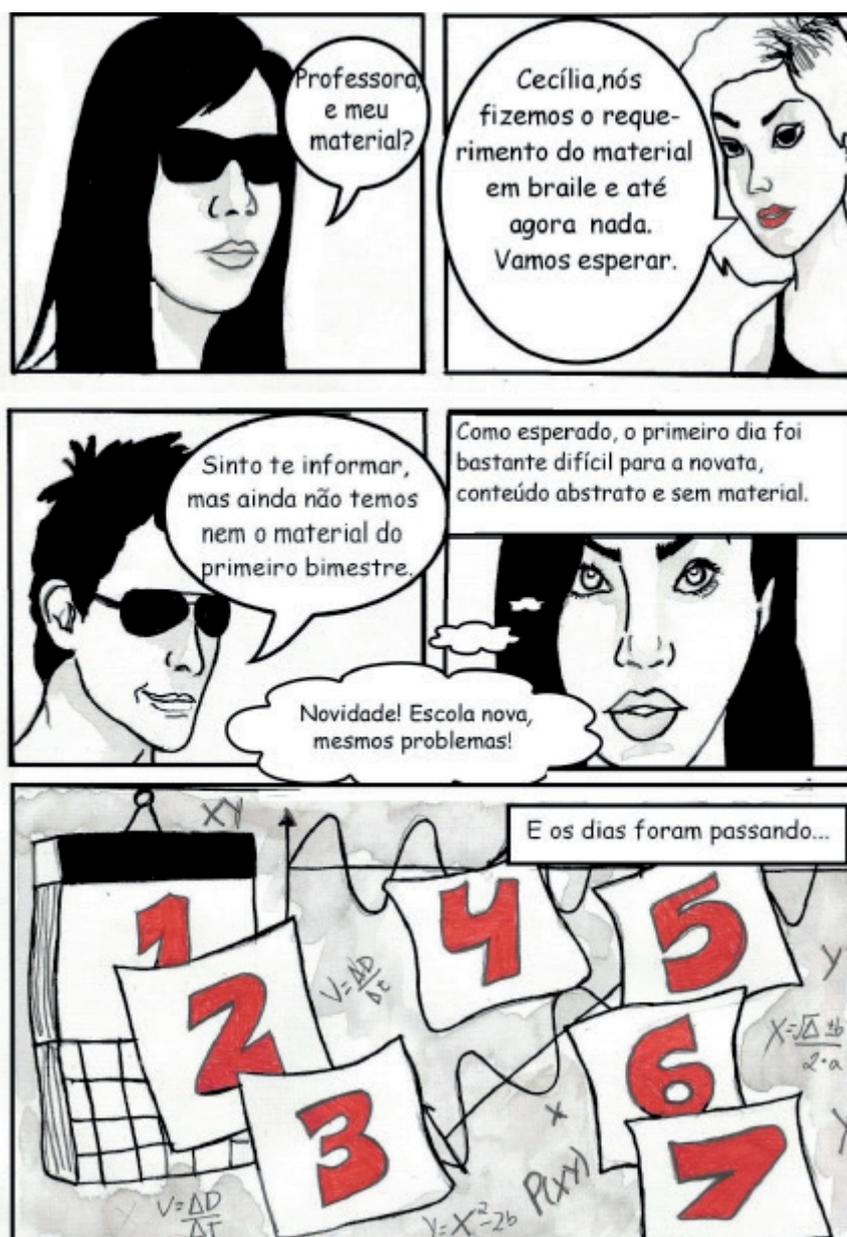
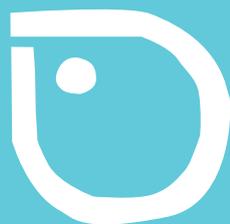
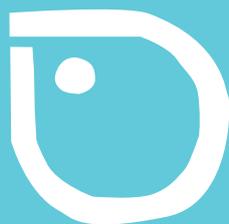


Figura 5: apresenta a página 7 da revista Cecília em Inclusão em Quadrinhos, em que ela começa a vivenciar os conflitos relativos à inclusão escolar na Escola Paulo Freire.



Os conflitos se referem ao fato de a escola ser inclusiva, mas não haver recursos pedagógicos adaptados disponíveis a tempo da necessidade da aluna, personagem principal da história, e das crenças da professora de física acerca das possibilidades de aprendizagem de Cecília (ver figura 6). Por outro lado, a história demonstra os avanços que são possíveis pelos encontros sociais e pela mudança de atitude da professora de física (Vigotsky, 2011) (ver figuras 7 e 8).



Figura 6: apresenta a página 17 da revista Cecília em Inclusão em Quadrinhos, em que Cecília e a professora discutem sobre o conceito de normalidade.

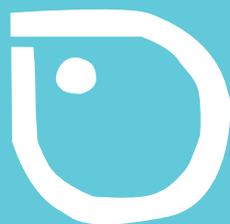


Figura 7: apresenta a página 12 da revista Cecília em Inclusão em Quadrinhos, em que Dalton ensina Cecília conceitos de ondulatória.

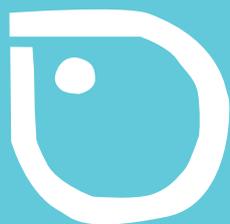
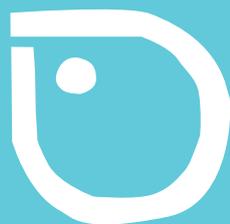


Figura 8: apresenta a página 20 da revista *Cecília em Inclusão em Quadrinhos*, em que a professora pede ajuda e começa a estudar temas relacionados à educação inclusiva.



Em termos de conceitos relativos à inclusão, percebemos que a história construída toca em dois desafios da escola inclusiva: a) infra-estrutura e logística da escola, relacionado, também, aos recursos didáticos e b) a atuação dos professores (Caixeta; Ferro; Sampaio; Silva; Souza, 2012; Lopes, 2012; Mantoan, 2004; 2008; Santiago, 2004).

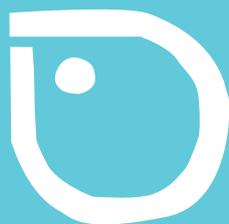
Os marcos legais referentes à escola inclusiva são claros em estabelecer não só orientações de como as escolas devem proceder o atendimento educacional especializado para garantir o processo de ensino-aprendizagem do(a) estudante com deficiência e/ou altas habilidades no ensino regular, como também no que diz respeito aos recursos financeiros que são destinados à escola para a aquisição e desenvolvimento de tecnologias assistivas bem como para capacitação de professores (Ministério da Educação, 2010). Nesse contexto, parece relevante o questionamento de Mantoan (2004) sobre a escola inclusiva: para quê? Para que se garanta o direito de toda pessoa de estudar na sala regular, tendo suas especificidades respeitadas e atendidas, nos contextos individuais e coletivos.

No que diz respeito à atuação da professora, a história apresenta conflitos entre Cecília e a professora de natureza moral, haja vista que se referem à concepção da professora de que Cecília não é uma adolescente normal. Com base em relações de segregação desta natureza que Vigotsky (2011) defende que a deficiência, mais que orgânica, ela é social. Nuernberg (2008) reforça esta compreensão, afirmando que ao não se acreditar nas potencialidades da pessoa com deficiência, a escola e os professores limitam suas ações mediacionais, portanto, não oferecem as condições físicas e sociais necessárias para que se desenvolvam.

O desfecho do conflito criado entre a aluna com deficiência visual e a professora, na história, foi interessante, porque evidenciou a necessidade de os professores refletirem sobre suas práticas, estudarem teóricos que discutem a educação e os processos de aprendizagem, para construírem, em conjunto com seus estudantes, soluções para os desafios apresentados em sala de aula. Então, se por um lado, aparecem os desafios da escola inclusiva; por outro, o enredo da história traz a ideia da compensação e do trabalho colaborativo entre professores-estudantes e estudantes-estudantes para a concretização da escola inclusiva, onde todos fazem parte. "A compensação social (...) instiga a educação a criar oportunidades para que a compensação social efetivamente se realize de modo planejado e objetivo, promovendo o processo de apropriação cultural por parte do educando com deficiência" (Nuernberg, 2008, p. 309).

Com isto, percebemos que a história em quadrinhos construída por Júlia e a equipe de universitários demonstra conhecimento acerca dos contextos complexos que envolvem a inclusão. Não, apenas, do ponto de vista da vivência que Júlia teve em sala, mas, também, de estudos que a equipe desenvolveu ao longo da construção da história. A lição de moral que apresenta a história em quadrinhos demonstra o conhecimento que o grupo construiu sobre a inclusão no próprio processo de enriquecimento de Júlia.

Por outro lado, percebemos a presença dos autores na história. Júlia utilizou de suas vivências particulares para inspirar a história; o conteúdo de física se relaciona à participação de estudantes do curso de Ciências Naturais na equipe e a opção pela música se refere, também, ao interesse da equipe por violão e música. Esta presença marca o dinamismo da construção do conhecimento que se faz sempre no entre: entre mim-outro, entre o meu saber e o seu saber e na construção do nós, do sujeito polifônico, real autor da história da Cecília (Bakhtin, 1992).



O processo de enriquecimento de Júlia

Para que a história em quadrinhos fosse concretizada, o processo de enriquecimento de Júlia precisou contar com a atuação de uma equipe multiprofissional que permitiu ofertar para ela espaços múltiplos de aprendizagem. Nas fases 1 e 2, a equipe funcionou como um grupo de sujeitos da universidade que permitia atividades para que ela, Júlia, tivesse seu desenvolvimento cognitivo e emocional desafiados. Já na fase 3, a equipe se tornou única, com Júlia fazendo parte, como colaboradora e protagonista da sua própria história de enriquecimento (Pires; Branco, 2012).

A multiplicidade de atividades ofertadas para Júlia foi importante para motivá-la e capacitá-la para o objetivo final do projeto que era a produção da história em quadrinhos. Por outro lado, tais atividades não ofuscaram ou impediram o protagonismo dela. Ao contrário, na medida em que o projeto foi se desenvolvendo, os laços de afeto entre ela e a equipe aumentavam e se complexificavam de forma que, ao final, todos formavam um único time: autores da história da Cecília.

Ao longo do processo, a equipe da construção da história em quadrinhos foi aumentando, abarcando novos estudantes de Letras, Ciências Naturais e Computação. A variabilidade de participantes-autores permitiu que a história fosse consolidando laços colaborativos entre a equipe e entre os personagens da história.

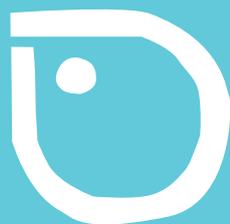
Possibilidade de uso de Cecília em: Inclusão em Quadrinhos

Uma possibilidade educacional de uso da história Cecília em Inclusão em Quadrinhos consiste na sua impressão para leitura e discussão da história em oficinas em escolas de diversos níveis educacionais. Para organizar a discussão, os mediadores registram as falas dos participantes e associam-nas aos conceitos importantes da educação inclusiva, como: preconceito, exclusão, acessibilidade e possibilidades. Outros temas, que emergem do diálogo entre os participantes, também devem ser registrados. Por isto, é importante que os mediadores tenham formação em metodologia qualitativa.

Em seguida, são distribuídos materiais artísticos para os participantes: papel, lápis preto, borrachas, lápis de cor, giz de cera e canetinhas. A proposta seguinte é provocar os participantes a construir histórias em quadrinho sobre o tema inclusão.

Com as histórias concluídas, acontece uma análise coletiva das histórias construídas, tendo em vista as imagens, os textos e os conteúdos construídos. Para tanto, deve-se observar as possibilidades de análise da metodologia qualitativa (Caixeta, 2006; Penn, 2002).

Convém que os mediadores também realizem anotações em diários de campo para que, num segundo momento, também possam ser analisados com vistas a melhorias do processo mediacional, uma vez que a metodologia da pesquisa-ação prevê contínuo processo de avaliação (Silva; Miranda, 2012; Tripp, 2005).



Conclusões

Neste trabalho, focamos o processo de enriquecimento de uma aluna com altas habilidades em artes, por meio do Projeto Inclusão em Quadrinhos. Os resultados analisados permitiram compreender que o processo de enriquecimento da estudante Júlia demonstrou sua efetividade na medida em que, como explicam Sabatella e Cupertino (2007), os alunos com altas habilidades, "precisam encontrar desafios que girem em torno de temas importantes e úteis, enriquecendo seu conhecimento e oferecendo oportunidades para alargar seus horizontes pessoais, projetar objetivos maiores e desenvolver senso de responsabilidade e independência intelectual" (p.70). Dessa maneira, o projeto Inclusão em Quadrinhos desafiou Júlia tanto no conceito de inclusão que ela possuía, como também, na produção do traçado de seu desenho. Os desenhos se tornaram mais elaborados a partir do uso de jogo de sombras e de perspectiva (Edwards, 1984).

Em síntese, podemos destacar que o Projeto Inclusão em Quadrinhos: 1. permitiu a transformação de conceitos de Júlia sobre inclusão (Mantoan, 2004; 2008); 2. desencadeou atividades pedagógicas que a oportunizaram avançar em suas altas habilidades e em outras competências relacionadas à atividade do projeto Inclusão em Quadrinhos (Ministério da Educação, 2006; 2009; 2010); 3. deixou claro que projetos de enriquecimento para estudantes com altas habilidades em artes requerem a formação de equipe de trabalho multiprofissional, com atuação interdisciplinar (Chagas; Maia-Pinto; Pereira, 2007; Sabatella & Cupertino, 2007; Virgolim, 2010; 2012) e 4. projetos de enriquecimento como este favorecem não só estudantes com altas habilidades, mas todos os estudantes, por ter como foco o trabalho colaborativo (Silva, 2013).

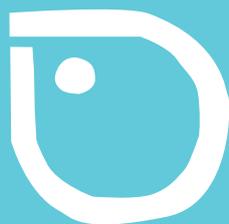
As histórias em quadrinhos possuem importante potencial para mediar a aprendizagem de uma maneira interdisciplinar (Pereira, 2012; Rahde, 1996; Rama, Vergueiro, Barbosa, Ramos & Vilela, 2012). Sua utilização como mediadoras de desenvolvimento e aprendizagens exige dos professores a exploração e utilização de diferentes linguagens no processo de formação de conceitos e, também, o trabalho colaborativo entre diferentes áreas haja vista a natureza interdisciplinar requerido pela construção de histórias em quadrinhos (Guimarães, 2003; Pereira, 2012; Rahde, 1996; Rama, Vergueiro, Barbosa, Ramos & Vilela, 2012). Além disso, é importante que os professores envolvidos em projetos de construção de HQs conheçam a metodologia qualitativa, especialmente, no que se refere a procedimentos de análise de imagem e de texto (Penn, 2002; Fávero & Mello, 1997) por permitirem procedimentos, na intervenção pedagógica, que resultem na sistematização de conceitos que estão sendo construídos durante o processo de criação da história em quadrinhos. Isto implica numa prática pedagógica investigativa por parte de todos os participantes, autores da história, uma vez que a metodologia de pesquisa qualitativa pode orientar todo o seu processo de construção, oportunizando o desenvolvimento de competências relacionadas à autonomia dos autores, com vistas a tomadas de decisão fundamentadas em pressupostos teóricos e metodológicos.

Agradecimentos

Projeto desenvolvido com o apoio do Edital Novos Talentos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES.

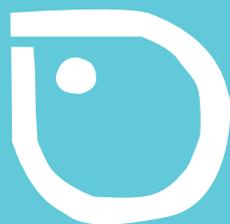
Instituto Bancorbrás de Responsabilidade Social.

Decanato de Extensão da Universidade de Brasília.



Referências

- Bakhtin, M. (1992). *Estética da criação verbal*. São Paulo: Martins Fontes.
- Barbato, S. (2004). Escrita e comunicação. Em *Fundamentos teóricos e metodológicos da leitura e da escrita* (p.01-65). Brasília: CEAD/UnB.
- Bronckart, P. J. (1999). *Atividade de linguagem, textos e discursos – por um interacionismo sócio-discursivo*. EDUC: São Paulo.
- Caixeta, J. E.; Ferro, A. R.; Sampaio, L. F.; Silva, T. R.; Souza, H. S. (2012). Formação de professores de ciências: a experiência da disciplina “O educando com necessidades especiais”. Em GUIMARÃES, E. M.; CAIXETA, J. E. (orgs.). *Trilhas e encontros: mediações e reflexões sobre o ensino de ciências* (p. 127-146). Curitiba: Editora CRV.
- Caixeta, J. E. (2006). *Guardiães da Memória: tecendo significações de si, suas fotografias e seus objetos*. Tese [Doutorado]. Instituto de Psicologia. Universidade de Brasília, Brasília.
- Chagas, J. F.; Maia-Pinto, R.R.; Pereira, V. L. P. (2007). Modelo de enriquecimento escolar. Em FLEITH, D. de S. (org.). *A construção de práticas educacionais para alunos com altas habilidades/superdotação*(p.55-80). Volume 2: atividades de estimulação de alunos. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Especial.
- CIAMPA, A.C. (1987). *A estória do Severino e a história da Severina*. São Paulo: Brasiliense.
- Edwards, B. (1984). *Desenhando com o lado direito do cérebro*. São Paulo: Ediouro.
- Fávero, M.H. & Mello, R.M. (1997). Adolescência, maternidade e vida escolar: a difícil conciliação de papéis. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, 13,1, p. 131-136.
- Guimarães, E. (2003). Integração texto/imagem na história em quadrinhos. INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. XXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.
- Guimarães, A. P. M.; Sousa, A.; Paiva, A.; Almeida, R. O. de. (2015). *Inovações no ensino de ciências e biologia: a contribuição de uma plataforma de colaboração online*. Actas do VI Simpósio Internacional de Educação e Comunicação. Universidade Tiradentes, Aracaju. Disponível em: <http://proceedings.ciaiq.org/index.php/ciaiq2015/article/view/190>. Acessado em 24/10/2015.
- La Taille, Y. (2002). Cognição, afeto e moralidade. Em Oliveira, M. K.; Souza, D. T. R.; Rego, M.C. (orgs.). *Psicologia, educação e as temáticas da vida contemporânea* (p.135-158). São Paulo: Moderna.
- Lopes, R. E. (2012). *Os professores e as ausências sentidas na inclusão*. [Monografia]. Licenciatura em Ciências Naturais. Faculdade UnB Planaltina. Universidade de Brasília, Brasília.
- Machado, C.F; Bertazzo, J. B.; Speroni, K. S.; Kullmann, S. E.; Vargas, S. A. (2011). *Artes e altas habilidades/superdotação: o “arteiros” Construindo caminhos e desvelando potenciais*. Publicado em Anais do X Congresso Anual de Educação. I Seminário Internacional de Representações Sociais, Subjetividade e Educação SIRSSE, Curitiba. Disponível em: http://educere.bruc.com.br/CD2011/autores_s.html. Acesso em 18/02/2013.
- Mantoan, M. T. E. (2008). *O desafio das diferenças na escola*. Petrópolis: Editora Vozes.
- Mantoan, M. T. E. (2004). *Inclusão Escolar O que é? Por quê? Como fazer?* São Paulo: Editora Moderna.



Ministério da Educação. (2006). *Saberes e Práticas da Inclusão: desenvolvendo competências para o atendimento às necessidades educacionais especiais de alunos com altas habilidades/ superdotação*. Brasília, Brasil: Secretaria de Educação Especial. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/altashabilidades.pdf>. Acessado em 11.02.2015.

Ministério da Educação. (2009). *Resolução 4/09*. Institui as Diretrizes Operacionais para o Atendimento Educacional Especializado na Educação Básica, na modalidade Educação Especial. Conselho Nacional de Educação. Brasília, Brasil: Secretaria de Educação Especial. Disponível em http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/pceb013_09_homolog.pdf. Acessado em 11.02.2015.

Ministério da Educação. (2010). *Marcos Político-legais da Educação Especial na perspectiva da escola inclusiva*. Brasília, Brasil: Secretaria de Educação Especial.

Nascimento, F. das C.S. (2001). *As imagens e suas funções: uma síntese histórica*. Instituto de Artes. Universidade de Brasília, Brasília. Texto não publicado.

Pereira, W. S. (2012). *Histórias em Quadrinhos*. Em *A variação linguística entre Nós e A gente nas Revistas em Quadrinhos: a Marcha de um fenômeno*. Instituto de Letras, Universidade de Brasília, Brasília. Texto não publicado.

Pires, S.F.S. & Branco, A. M. C. U. de A. (2012). *Protagonismo infantil no contexto escolar: cultura, self, e autonomia na construção da paz*. Em Branco, A. M. C. U. de A. & Oliveira, M. C. S. L. de. (orgs). *Diversidade e cultura da paz na escola: contribuições da perspectiva sociocultural* (p.157-184). Porto Alegre: Mediação.

Nuernberg, A. H. (2008). *Contribuições de Vigotski para a educação de pessoas com deficiência visual*. *Psicologia em estudo*, v. 13, n. 2. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-73722008000200013&lng=en&nrm=iso. Acessado em 07.02.2015.

Penn, G. (2002). *Análise semiótica de imagens paradas*. Em Bauer, M. W. & Gaskell, G. (eds). *Pesquisa qualitativa com texto: imagem e som: um manual prático*. Petrópolis/RJ: Vozes, 2002.

Rahde, M. B. (1996). *Origens e evolução da história em quadrinhos*. Revista FAMECOS, nº 5.

Rama, A.; Vergueiro, V. Barbosa, A.; Ramos, P. & Vilela, T. (orgs). (2012). *Como usar as Histórias em Quadrinhos em sala de aula*. São Paulo: Editora Contexto, 4ª edição.

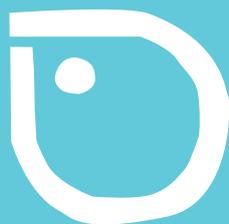
Sabatela, M.L. & Cupertino, C.M.B. (2007). *Práticas educacionais de atendimento ao aluno com altas habilidades/ superdotação*. Em Fleith, D.S. (Org.). *A construção de práticas educacionais para alunos com Altas habilidades/ Superdotação*, vol.1: Orientação a professores, pp.67-80. Brasília, DF: MEC/SEESP, 2007.

Sampieri, R.H.; Callado, C.F.; Lucio, M. Del P. B. (2013). *Metodologia de Pesquisa*. Porto Alegre: Penso.

Santiago, S. A. da S. (2004). *Mitos e verdades que todo professor precisa saber. Reflexões sobre a prática pedagógica na perspectiva da inclusão*. *Revista Construirnotícias*, 16. Disponível em: <http://www.construirnoticias.com.br/asp/materia.asp?id=657>. Acessado em 13.09.2012.

SILVA, L.C. da.; MIRANDA, M.I. (2012). *Pesquisa-ação. Uma alternativa à práxis educacional*. Uberlândia, EDUFU.

Silva, T. R. (2013). *Desenhando caminhos possíveis: um programa de apoio para o atendimento de uma aluna com altas habilidades em artes*. [Monografia]. Licenciatura em Ciências Naturais.



Faculdade UnB Planaltina. Universidade de Brasília, Brasília.

Thiollent, M. (2005). *Metodologia da Pesquisa-ação*. 14ª edição. São Paulo: Cortez Editora.

Torres, C. T. L. S. (2011). *O Lúdico e a Arte Como Meios Facilitadores no Processo de Ensino-Aprendizagem de Alunos com Necessidades Educacionais Especiais Inseridos na Escola Regular*. [Monografia]. Pós-graduação em Desenvolvimento Humano, Educação e Inclusão Escolar. Instituto de Psicologia. Universidade Aberta do Brasil e Universidade de Brasília, Vitória.

Tripp, D. (2005). Pesquisa-ação: uma introdução metodológica. *Educação e Pesquisa*, vol. 31, n. 3, p. 443-466.

Vigotsky, L. S. A defectologia e o estudo do desenvolvimento e da educação da criança anormal. *Educação e Pesquisa*, São Paulo, v. 37, n. 4, p. 861-870, dez. 2011.

Virgolim, A. M. R. (2010). O aluno com altas habilidades na escola. Em: Maciel, D. A.; Barbato, S. B. (Orgs.). *Desenvolvimento humano, educação e inclusão escolar* (p. 237-258). Brasília: Editora UnB.

Virgolim, A. (2012). A Educação de Alunos com Altas Habilidades/Superdotação em Uma Perspectiva Inclusiva. Em Moreira, L. C; Stoltz, T. (orgs.) *Altas Habilidade/Superdotação, Talento, Dotação e Educação* (p. 95 – 112). Curitiba: Juruá Editora.