

BENEFÍCIO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PARA CRIANÇAS AUTISTAS

Ana Carolina A. L. Carvalho¹
Sabrine Gemelli²

RESUMO

Este projeto tem como objetivo utilizar as ferramentas do Design Gráfico para demonstrar como o público autista pode se beneficiar com as histórias em quadrinhos – HQs para seu desenvolvimento intelectual e pessoal. A partir de uma revisão bibliográfica e uma pesquisa aplicada, foi demonstrado os benefícios que as histórias em quadrinhos e animações tem na vida das crianças com autismo. O artigo também dialoga sobre obras já existentes e assuntos importantes que podem beneficiar o ambiente infantil.

Palavras-chave: Crianças. Autismo. Quadrinhos. Animação.

ABSTRACT

This project aims to use tools of Graphic Design to demonstrate how the autistic public can benefit from comics - HQs for their intellectual and personal development. A bibliographic review and applied research were used to demonstrate the benefits that comics and animations have in the lives of children with autism. The article also talks about existing works and important issues that can benefit the children's environment.

Keywords: Kids. Autism. Comics. Animation.

¹ Graduando curso de bacharel em Design do Centro de Ensino Superior do Amapá - CEAP. E-mail: acalcarvalho@uol.com.br

² Docente do curso de bacharel em Design do Centro de Ensino Superior do Amapá - CEAP. E-mail: sabrine.gemelli@ceap.br

1 INTRODUÇÃO

Quando uma pessoa é identificada com autismo, muitos são os artifícios utilizados para buscar sua interação com o mundo e com as pessoas que o cercam, a fim de evitar seu isolamento.

Depois de um diagnóstico, várias são as estratégias para desenvolver e educar uma criança com autismo, as quais vêm se reinventando e renovando para otimizar a educação cada vez mais na vida dessas pessoas. Entretanto, muitas pessoas que rodeiam essas crianças ainda têm dificuldade com os materiais pedagógicos existentes, por algumas vezes serem escassos e ainda não inserir essas crianças no mundo digital de uma forma positiva e materiais mais modernos que ajudem na interação e na usabilidade são quase inexistentes.

Este projeto, vem por meio do design gráfico, com estudos de semiótica, cores, animações e ilustrações, auxiliar no desenvolvimento de materiais pedagógicos mais modernos para pessoas com autismo, além dos pais e profissionais que as rodeiam, com a hipótese de que materiais auxiliarão cada vez mais o desenvolvimento diário, das atividades e dos conhecimentos mais simples até os mais complexos na vida dessas crianças, trazendo mais segurança para elas e tranquilidade para os responsáveis.

O principal objetivo deste projeto é utilizar as ferramentas do Design Gráfico para demonstrar como o público autista pode se beneficiar com as histórias em quadrinhos – HQs para seu desenvolvimento intelectual. Através de estudos do Design, da animação e de como funciona o aprendizado dos autistas. Como objetivo secundário, auxiliar a criação e uso de novos materiais. Pois, ainda existe um impasse muito grande na educação de pessoas autistas, essas pessoas necessitam de uma atenção especial, metodologias próprias, materiais adaptados para otimizar o aprendizado, a inserção deles na sociedade e o entendimento de assuntos escolares.

2 METODOLOGIA DA PESQUISA

O presente estudo define-se como sendo de pesquisa aplicada, pois demonstra a necessidade de solucionar problemas reais, cujo conhecimento adquirido orientará ações práticas e responderá a entraves de interesse social (VERGARA, 2010).

A pesquisa classifica-se, também, como exploratória e descritiva. De acordo com Zanella (2013, p. 34) citando Triviños (1987, p. 100) uma pesquisa descritiva “procura conhecer a realidade estudada, suas características e seus problemas. Pretende “descrever com exatidão os fatos e fenômenos de determinada realidade”.

O procedimento metodológico utilizado foi a revisão bibliográfica, com intuito de trazer por formas diversificadas de contribuição científica o aumento de conhecimento sobre o assunto analisado (OLIVEIRA, 1999). Assim, para dar maior confiabilidade aos conceitos abordados neste estudo, utilizou a método de Bonisepe (1984), a necessidade de solucionar algo, propor uma inovação ou uma melhoria, surge de um problema. Este “problema” refere-se a quatro fase de seu método projetual. Cada fase é feita questionamentos acerca do problema: o que melhorar, fatores essenciais e

influentes do problema, objetivos, finalidades e requisitos do produto.

3 O AUTISMO

Impossível falar de autismo sem analisar, inicialmente, como a ciência define o TEA – Transtorno do Espectro Autista. Partindo-se da definição médica, “O TEA se refere a uma série de condições caracterizadas por algum grau de comprometimento no comportamento social, na comunicação e na linguagem, e por uma gama estreita de interesses e atividades que são únicas para o indivíduo e realizadas de forma repetitiva.” Segundo a Organização Mundial da Saúde (OMS).

Segundo Mello (2007) a síndrome se caracteriza por três desvios qualitativos, são eles: dificuldade em utilizar corretamente as particularidades da comunicação, dificuldade de sociabilização, que caracteriza dificuldade em relacionar-se com os outros, incapacidade de compartilhar sentimentos, gostos e emoções, e dificuldade na discriminação entre diferentes pessoas, e ainda, a dificuldade de imaginar que seria uma inflexibilidade em várias áreas do pensamento.

A realidade prática enfrentada pelas famílias com pessoas suspeitas de autismo é a busca de diagnóstico e certificação do transtorno, dadas as condições do sistema público de saúde e as características que cada estado da federação possui, pois muitos deles sequer possuem profissionais habilitados.

Segundo o site da Associação de Amigos dos Autistas - AMA (2020) “O diagnóstico do autismo é essencialmente clínico, realizado por meio de observação direta do comportamento do paciente e de uma entrevista com os pais ou cuidadores. Os sintomas característicos dos transtornos do espectro do autismo (TEA) estão sempre presentes antes dos 3 anos de idade.”

O que se tem observado no depoimento de vários pais, que buscam um diagnóstico, é que a falta de interação social e o isolamento das crianças são as características mais frequentes, mas pode ser notado em diversos outros sintomas, motivo pelo qual faz necessária a consulta com diversos profissionais de saúde antes do fechamento do diagnóstico e do tratamento.

Ainda segundo a AMA “O tratamento do autismo envolve as intervenções de médicos, psicólogos, fonoaudiólogos, pedagogos, fisioterapeutas, terapeutas ocupacionais e educadores físicos além da imprescindível orientação aos pais ou cuidadores”.

Entretanto, é opinião corrente entre os diversos profissionais da área que deve ser desenvolvido um tratamento especial para cada paciente, pois nenhuma pessoa com autismo é igual a outra.

3.1 APRENDIZAGEM AUTISTA E SUAS LIMITAÇÕES

Dentre tantas dificuldades que uma pessoa com autismo enfrenta, é importante salientar o prejuízo de aprendizado devido, especialmente, a dificuldade de imaginação e abstração, características já discutidas neste projeto.

Para entender o cérebro autista, é importante

entender como o órgão de um neuro-típico (pessoa sem autismo) funciona. Para isso, Surian (2005, p. 60), através da teoria da mente, estabelece uma tarefa experimental:

Conta-se uma história para criança com a ajuda de objetos simples: duas bonequinhas, um cestinho, uma caixa e uma bolinha de gude: "Sally esconde sua bolinha de gude no cestinho e sai para passear. Enquanto ela está fora, Anna passa a bolinha do cesto para a caixa. E então Sally volta." Pergunta-se depois à criança: "Onde Sally irá procurar sua bolinha?" Se a criança der a resposta correta, seu sucesso sugere que tem condições de tomar conhecimento da crença falsa de Sally.

Surian (2005) ainda explica que as crianças autistas erram este tipo de pergunta, esse erro não acontece por dificuldade de comunicação, afinal, crianças com 3 anos demonstram boas funções neste tipo de atividade, podendo-se, assim, tentar identificar uma criança autista. Entretanto, o método não é 100% eficaz, sendo sempre necessário consultar um médico para fazer o diagnóstico.

Henriques (2018) explica a diferença de uma maneira prática, utilizando-se de uma aula de direção. O professor, com uma síndrome imaginária, já nasce sabendo dirigir. Esta pessoa tenta ensinar uma outra (sem a síndrome) a dirigir, o instrutor pede ao aluno que ligue o carro e dê uma volta pelo bairro. Então o aluno pede informações mais detalhadas ao professor, que não saberá explicar ou fornecer essas instruções. Agora imagine que a pessoa que nasceu sabendo dirigir seja um neuro-típico e o aluno uma criança autista que está querendo aprender a fazer amigos. Para uma pessoa comum será impossível explicar a uma criança como se fazer amigos.

Assim, pode se entender um pouco como funciona a cabeça de uma pessoa com autismo e como nasce a frustração tanto de quem ensina como daquele com autismo. Somar pode ser facilmente ensinado a um autista, entretanto, em situações que necessitem de imaginação ou o mínimo de habilidade social, será praticamente impossível se utilizar palavras para explicar a uma criança autista como fazer amigos ou sobre sentimentos simples do cotidiano.

4 DESIGN GRÁFICO E ANIMAÇÃO

Antes de discutir a relação do design gráfico com os processos de animação, é importante destacar o que se qualifica como animação. Segundo a New York Film Academy "animação é criar a ilusão de movimento através de imagens" (2015). Em outras palavras, uma sequência de fotografias, criam esta ilusão.

Lucena Junior (2001) considera que a busca por representação de movimento começou na pré-história, quando o ser humano buscava representar animais nas paredes das cavernas.

Segundo Cruz (2006) os estúdios Disney, foram pioneiros em várias técnicas de animação e é proveniente de seus estudos que as animações começaram a ter movimentos mais "realistas" a partir dos 12 princípios fundamentais criados por eles ainda na década de 1930. Segundo Ruppenthal (2014) os

princípios são:

1. Comprimir e esticar: na animação, um objeto pode ser comprimido e esticado de acordo com sua massa e rigidez.

2. Antecipação: É a preparação para uma ação antes mesmo de ela começar.

3. Encenação: Apresentação de uma ação de maneira que seja claramente compreendida.

4. Animação direta e posição chave: É o desenho de um movimento após o outro e planejado a partir dos dois extremos da ação.

5. Continuidade e Sobreposição da Ação: Relação entre o término de uma ação e a ação seguinte

6. Aceleração e desaceleração: Agrupação dos desenhos intermediários perto de cada extremo.

7. Movimento em Arco: Caminho visual de um movimento natural.

8. Ação secundária: Ação que é resultado da outra ação principal.

9. Temporização: Define a personalidade, peso e tamanho de um personagem a partir do tempo de suas ações

10. Exageração: Acentuação da essência de uma ideia com o desenho

11. Desenho volumétrico: Desenho com peso, profundidade e equilíbrio

12. Apelo: Criação de um design ou ação interessante para o público.

Lucena Junior (2005, n.p.), estabelece, ainda, a evolução da animação aliada a computação gráfica, possibilitando, assim, ver como vários conceitos do design são aplicados a criação de animações:

Percebemos dois momentos distintos para a arte/animação através de recursos digitais: um período pioneiro, de grande esforço científico, em que se estabelecem conceitos gráficos digitais básicos (modelagens, mapeamentos, iluminação, técnicas de render, modelos de cor, sistemas de animação, etc) [...] e a etapa seguinte de adaptação, aprimoramento, que tem início com a disponibilização para o mercado de programas comerciais de animação 3D, [...] totalmente gerado no computador e utilizando a popular plataforma PC – embora nos anos de 1980 também formem, ao lado das décadas de 1960 – 1970, a fase das tecnologias fundamentais da computação gráfica.

Com os princípios básicos explorados neste capítulo, pode-se ver como o design pode auxiliar nas produções digitais, com seus conceitos e métodos, o auxílio do design gráfico pode facilitar a produção de animações e deixar este processo mais rápido.

5 DESIGN EMOCIONAL E SEMIÓTICA

A primeira conferência que discutia a relação design e emoção foi na Holanda em 1999 e ficou conhecida como "The First Conference on Design and Emotion" (A primeira conferência de Design e Emoção).

Até hoje se estuda esta relação, mas para que a emoção possa ser causada a partir de um design, é importante salientar o estudo da semiótica aplicada ao mesmo. Niemeyer (2003, n.p., posição 140) diz o seguinte:

A semiótica ilumina o processo no qual se dá a construção de um sistema de significação. A partir desse quadro teórico, podem-se identificar as variáveis intervenientes nessa dinâmica. Desse modo, o produto de design é tratado como portador de representações, participante de um processo de comunicação.

Portanto, a partir da semiótica podemos dar significado a projetos de design que historicamente não tinham valor algum, esse valor atrelado aos conhecimentos do ser humano podem causar emoções e, apelando para estas emoções, podem conquistar o consumidor.

5.1 A COR NO DESIGN DE AMBIENTES

A cor pode ter uma influência direta sobre as ações, emoções e sensações. Por anos pesquisadores e psicólogos vem estudando a questão das cores nas vidas das pessoas. Como explica Helena Santos (2018, n.p., posição 323)

Quando dizemos que cores são frequências eletromagnéticas que ao atingirem a retina humana sensibilizam-se despertando no homem sensações coloridas, estamos englobando neste simples conceito afirmações de três ramos distintos da ciência. A Física, a Fisiologia e a Psicologia.

Para este trabalho os dois pontos abordados serão:

1. Ambiente Infantil;
2. História em quadrinhos infantil.

6 RESULTADOS E DISCURSÕES

6.1 AMBIENTE INFANTIL

É evidente a importância da tecnologia na evolução do ser humano, mas é muito importante salientar como a tecnologia pode afetar o ambiente infantil.

Lacasa (2004) nas palavras de Ferreira e Barrera (2010, p. 464) caracterizam o ambiente escolar e familiar como os ambientes mais importantes de socialização. As autoras ainda citam Bronfenbrenner (1996):

Em sua teoria ecológica do desenvolvimento humano, enfatiza o estudo dos vários contextos ambientais nos quais o indivíduo está inserido, os quais exercem impacto sobre o crescimento psicológico em função dos papéis, atividades e interações sociais que neles se estabelecem. Propõe ainda a importância da criação de pontes entre os diferentes ambientes educacionais, como a família e a escola, por exemplo.

Assim, as ferramentas digitais no ambiente infantil podem auxiliar a leitura e educação das crianças. Além de ensinar valores importantes para a humanidade, como a preservação do meio ambiente. E por consequência, despertar um interesse genuíno das crianças com autismo, facilitando a comunicação e interação com a sociedade.

Já Teixeira, Müller e Cruz (2015, p. 75) desenvolveram um projeto para que o meio digital ajude a leitura no meio infantil:

Em plena era digital, onde as crianças crescem usando

computadores conectados à internet, assistindo filmes 3D, jogando videogames em tablets ou smartphones, o livro digital poderá exercer como literatura em suporte com interatividade e multimídia para que desperte as crianças ao ato de ler.

Um grande exemplo disso, é o filme Lorax (Imagem 1) que fala sobre as consequências do desmatamento, e ainda instiga as crianças a aprenderem sobre a preservação ambiental.

Imagem 1 - Filme Lorax



Fonte: Site da ABES

Existe também o filme Irmão Urso (Imagem 2) que mostra a caça pelo ângulo os animais, ensinando as crianças sobre amor e relações familiares.

Imagem 2 - Filme Irmão Urso



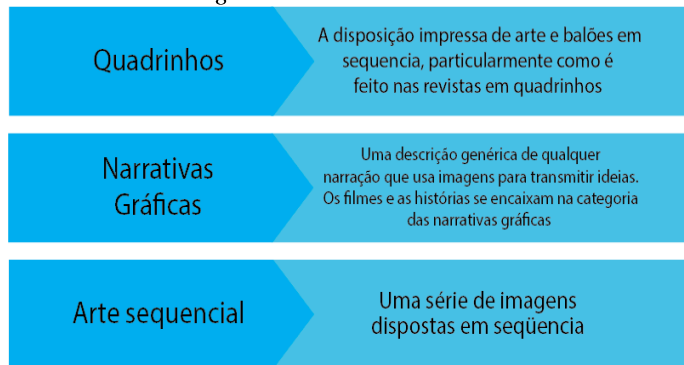
Fonte: segredosdomundo.r7.com/irmao-urso/

O irmão urso ainda ensina as crianças sobre relações familiares, que, como já vimos neste artigo, é complexo para crianças com autismo entenderem conceitos abstratos como os sentimentos.

6.2 HISTÓRIA EM QUADRINHO INFANTIL

Eisner (2005), entre tantos outros autores, descreve a definição de narrativas gráficas, arte sequencial e quadrinhos de forma que possam diferenciar os três conceitos (Imagem 3).

Imagem 3 - conceitos de Will Eisner



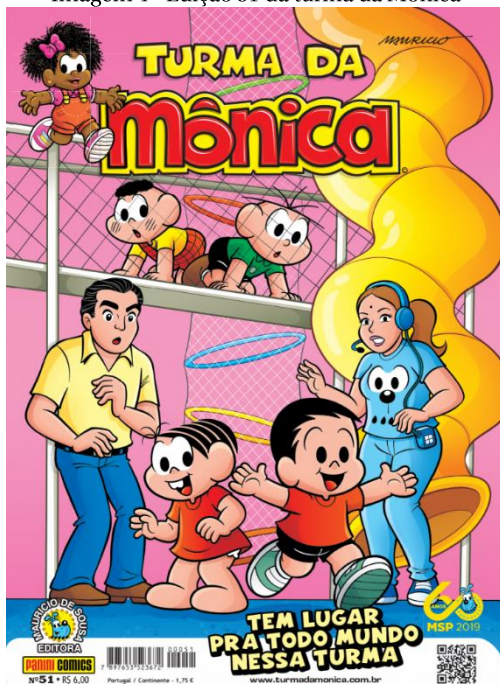
Fonte: Desenvolvido pelo autor (2020) a partir das definições da obra “narrativas gráficas” (Eisner, 1996).

A partir desses conceitos, é importante ressaltar o porquê de as histórias em quadrinhos infantis serem tão importantes para a educação e inserção das crianças no mundo da leitura. Santos e Ganzarolli (2011, p. 67) explicam “A utilização dos quadrinhos pode ser de grande importância para iniciar a criança no caminho que leva à consolidação da prática e do prazer de ler.”

Dentre a importância dos quadrinhos infantis, o autor Mauricio de Sousa tem grande destaque por suas obras inclusivas e atrativas tanto para crianças quanto para adultos. Como dizem Rezende e Silvério (2012, p. 264) “Seus temas apresentam grande pluralidade educativa no processo de ensino e aprendizagem da leitura, desenvolvimento de valores, conhecimentos culturais, representações do modo de viver, entre outros.”

Como podemos ver na edição 51 (Imagem 4) em que vemos o personagem André, menino autista, criado por Mauricio de Souza para ensinar para seu público sobre o autismo.

Imagem 4 - Edição 51 da turma da Mônica



Fonte: revistaautismo.com.br/geral/nas-bancas-personagem-autista-andre-e-capa-da-revista-da-turma-da-monica-de-julho/

Ou seja, a leitura das histórias em quadrinhos pode inserir uma criança no mundo da leitura, já auxiliando na educação do país de forma significativa. Santos e Bomfim

(2015, p. 18) ainda destacam:

A leitura deve ser motivada e incrementada com obras chamativas, livros que relatam ações maravilhosas e fantásticas. Por isso, é importante que as crianças tenham acesso a livros de histórias que lhes possibilitem sonhar, imaginar, inventar, sendo, realmente, crianças.

Assim, o desenvolvimento de histórias em quadrinhos voltadas ao público autista pode agregar muito a educação e incentivar a leitura, ensinando sobre relações sentimentos e conceitos abstratos, que são os que as pessoas com autismo tem mais dificuldade de entender.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ficou muito evidente com esta pesquisa, o poder das histórias em quadrinhos para crianças com autismo e a grande capacidade da nona arte ou, como são popularmente chamadas, HQs, de agregar na educação delas e, infelizmente, materiais tecnológicos direcionados a interação e usabilidade pedagógica de não apenas autistas, mas crianças especiais como um todo, ainda são muito escassos no mercado.

Além disso as metodologias e os artifícios do design gráfico, ajudam na produção destes materiais e ainda podem otimizar esses produtos para deixá-los mais acessíveis para todas as crianças. Portanto, foi de extrema importância o estudo das cores, semiótica e dos processos de animação para este artigo, afinal, são extremamente capacitadas para dar vida às HQs, e abrir portas para que cada vez mais, estes materiais sejam desenvolvidos.

REFERÊNCIAS

- ASSOCIAÇÃO DE AMIGOS DOS AUTISTAS – AMA. **Diagnóstico**. Brasil, 2020. Disponível em: <https://www.ama.org.br/site/autismo/diagnostico/>. Acesso em: 9 abr. 2020.
- BONSIEPE, G. (coord.). **Metodologia experimental: desenho industrial**. Brasília: CNPq/Coordenação editorial; 82 p. 1984.
- CRUZ, Paula Ribeiro da. **Do Desenho Animado à Computação Gráfica: A Estética da Animação à Luz das Novas Tecnologias**. 2006. 117 páginas. Curso de graduação em Produção em Comunicação e Cultura - Universidade Federal da Bahia Salvador, Salvador – BA, 2006.
- FERRERA, Susie Helena de Araújo; BARRERA, Sylvia Domingos. **Ambiente familiar e aprendizagem escolar em alunos da educação infantil**. 2010. Curso de Psicologia - Universidade de São Paulo, São Paulo – SP, dez. 2010.
- HENRIQUES, Tiago. **Autismo e Síndrome de Asperger: O guia fácil de entender para Pais, Educadores e Portadores de Autismo**. Edição Kindle. Amazon Brasil: Editora Independente, 24 ago. 2018.

LUCENA JUNIOR, Alberto. **Arte da animação**: técnica e estética através da história. Edição 3 Kindle. Amazon Brasil: Senac São Paulo, 2001.

MELLO, Ana Maria S Ros de. **Autismo**: guia prático. 8ª edição. São Paulo: AMA, 2007.

NEW YORK FILM ACADEMY – NYFA. **A Quick History of Animation** (Uma breve história da animação). Nova York, 26 fev. 2015. Disponível em: <https://www.nyfa.edu/student-resources/quick-history-animation/>. Acesso em: 13 jul. 2020.

NIEMEYER, Lucy. **Elementos da semiótica aplicados ao Design**. Edição 5 Kindle. Amazon Brasil: 2AB Editora, 2003.

OLIVEIRA, S. L. de. **Tratado de metodologia científica**: projetos de pesquisas, TGI, TCC, monografias, dissertações e teses. São Paulo: Pioneira, 1999.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE – OMS. **Folha informativa: Transtorno Espectro Autista**. Brasil, abr. 2017. Disponível em: <https://www.paho.org/bra/index.php?Itemid=1098#:~:text=O%20transtorno%20do%20espectro%20autista,e%20realizadas%20de%20forma%20repetitiva>. Acesso em: 9 abr. 2020.

REZENDE, Lucinea Aparecida de; SILVÉRIO, Luciana Begatini Ramos - Cadernos de Letras da UFF. **Leitura E Educação** – Representações Da Inclusão Social Na Obra De Maurício De Sousa. Disponível em: <http://www.cadernosdeletras.uff.br/joomla/images/stories/edicoes/44/artigo14.pdf>. Acessado em: 9 jul. 2020.

RUPPENTHAL, Cristiane. **Similitudes Entre Os Princípios Da Animação E Os Fundamentos Do Design**. 2014. 106 páginas. Curso De Design - Centro Universitário Univates, Lajeado - RS, jun. de 2014. SANTOS, Adriana Alvarenga; BONFIM, Andreia. **Histórias Em Quadrinhos**: recurso pedagógico no processo de formação do leitor. Licenciado em Pedagogia - Faculdade Calafiori, São Sebastião Do Paraíso – MG, 2015.

SANTOS, Mariana Oliveira dos; GANZAROLLI, Maria Emilia - TransInformação. **Histórias em quadrinhos**: formando leitores. Disponível em: https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0103-37862011000100006&script=sci_arttext&tlng=pt. Acessado em: 9 de abr. 2020.

SURIAN, Luca. **Autismo – Informações essenciais para familiares, educadores e profissionais da saúde**. Edição 1. São Paulo: Paulinas, 2010.

TEIXEIRA, Deglaucy Jorge; MÜLLER, Ana Cristina Nunes Gomes, CRUZ, Dulce Márcia - Revista Temática. **Book app infantil: nova forma de contar histórias em ambiente digital**. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/tematica/article/view/23349>. Acessado em: 13 jul. 2020.

VERGARA, S. C. Projetos e relatórios de pesquisa em administração. 12 ed. São Paulo: Atlas, 2010.