

A VERIFICAÇÃO DAS INTELIGÊNCIAS NOS ALUNOS DE ANOS INICIAIS, DA ESCOLA PÚBLICA

Tamires Elias da SILVA (1); Thaise Marques da SILVA (2); Nádia Mara da SILVERA (3)

(1) IF-AL, CAMPUS MD, Rua São Francisco, nº 11, Bom parto, Maceió- AL, CEP: 57017-365, e-mail: tamireselias@hotmail.com

(2) IF- AL CAMPUS MD, e-mail: thaysemaques@hotmail.com

(3) IF-AL CAMPUS MD, e-mail: nadiamara@yahoo.com.br

RESUMO

O estudo baseia-se em Piaget (1971), Gardner (1995), Antunes (2005) e Miranda (1987), pois se trata da realização de uma pesquisa qualitativa com crianças de 2º. ano, anos iniciais do Ensino Fundamental, em uma escola pública situada na cidade de Maceió, que tem por objetivo verificar o grau de dimensões de inteligências nas crianças, através da utilização de jogos e dinâmicas de verificação de inteligências, visando a criação de novos jogos e dinâmicas estimuladoras que supram as dificuldades de aprendizagem encontradas.

Palavras-chave: múltiplas inteligências, jogos, dificuldades de aprendizagem

1 INTRODUÇÃO

É notório que a educação que a educação pública no Brasil é deficiente e não fornece aos alunos as condições necessárias para que tenham um adequado desenvolvimento das múltiplas inteligências: lingüística ou comunicativa, lógico-matemática, espacial, cinestésica-corporal, musical, intrapessoal e interpessoal citadas por Gardner (1995).

Salientamos, contudo, que o ambiente em que a criança convive, por ter o poder de educar, possui forte influência no seu desenvolvimento intelectual, embora não lhe ofereça os estímulos necessários para o aprimoramento de suas inteligências. Assim sendo, cabe à escola, como parte integrante desse ambiente, colaborar com a formação e estimulação dessas múltiplas inteligências gerando novas aprendizagens.

Nesse contexto, o jogo surge como um recurso adicional da metodologia de ensino utilizada em sala de aula pelo professor, com o intuito de facilitar o aprendizado, já que, segundo Miranda (1987, p.32), “o jogo não pode realizar sozinho toda a educação”.

Dessa forma, no nosso enfoque, o jogo veio para ser introduzido como uma nova metodologia de ensino, atuando como um auxílio que facilita a realização das atividades aplicadas pelo professor em sala de aula. Porém, o facilitador/professor deve saber usá-lo de maneira correta, para poder obter resultados satisfatórios a sua aplicação. Para que isto ocorra, é necessária a conscientização do professor de que seu papel é de facilitador de aprendizagem.

Desse modo, torna-se necessário a realização de uma pesquisa sobre as dimensões de inteligências, em crianças do 2º ano, de anos iniciais, na escola pública P.L.C., localizada na cidade de Maceió, com o objetivo de observar essas múltiplas inteligências nos alunos, através do uso de jogos e dinâmicas que verificam as suas dimensões. Afinal, esta pesquisa faz parte de um projeto maior denominado “O Desenvolvimento de Jogos e Dinâmicas para Estimulação de Inteligências, nas Crianças de Anos Iniciais da Escola Pública”¹.

¹ Projeto desenvolvido no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Alagoas, Campus-Maceió, coordenado pela Dra. Nádia Mara da Silveira, cujo objetivo é a construção de jogos e dinâmicas que possam, efetivamente, estimular as múltiplas inteligências nas crianças de anos iniciais.

Assim sendo, para tornar os dados obtidos mais fidedignos foi realizado um estudo comparativo de caso, dividindo os alunos em dois grupos distintos: de 6 aos 8 anos e de 9 aos 11 anos. O primeiro correspondente à faixa etária adequada para cursar o 2º ano, dos anos iniciais, do ensino fundamental, e o segundo corresponde à faixa etária acima da média considerada adequada, conforme a LDB (2006, art 32, sec. III).

Desta maneira, o aprender se torna mais interessante quando o aluno se sente competente e confortável diante das atitudes e métodos de motivação em sala de aula. O prazer pelo aprender não é uma atividade que surge espontaneamente, pois muitas vezes trata-se de uma tarefa que não gera satisfação, já que em alguns casos é encarada como obrigação. Porém, para que o prazer por aprender possa ser mais bem cultivado, o professor deve despertar a curiosidade dos alunos, acompanhando suas ações no desenvolver das atividades.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A inteligência segundo Piaget (1971) se desenvolve através de quatro estágios: sensório-motor, pré-operacional, operacional concreto e operacional formal. Cada um desses estágios possui capacidades específicas e “para que esse desenvolvimento cerebral atinja toda a sua potencialidade e multiplique seu poder de conexões, necessita de ginástica e esta é genericamente, chamada de estímulos” (ANTUNES, 1998, p.14).

No primeiro estágio, o sensório motor, que vai do nascimento até aos dois anos, a criança desenvolve esquemas de ação, através de reflexos básicos. Nessa fase, o conceito de permanência dos objetos é desenvolvido e a criança começa a mostrar aspectos de intencionalidade e representação interna, embora ainda primitivos. A compreensão do ambiente ocorre através de experiências sensoriais.

O segundo estágio, denominado pré-operacional, ocorre dos dois aos seis anos e é caracterizado pelo raciocínio transdutivo - causa e efeito -, e pelo uso da função representativa. As crianças são egocêntricas e não conseguem se colocar no lugar de outras pessoas.

O próximo estágio é o operacional concreto, que ocorre dos seis aos doze anos. Quando a criança utiliza estruturas lógicas para construir conceitos e desenvolve a noção de reversibilidade e conservação. Apesar disso, ainda necessita do concreto para solucionar problemas.

Finalmente, no estágio operacional formal, que inicia a partir dos 12 anos, ocorre a transição das experiências concretas para as abstratas. Assim, é possível tirar conclusões através de hipóteses e não apenas da observação do real. Ao alcançar esse estágio, a estrutura cognitiva atingiu seu nível mais elevado de desenvolvimento.

Esse avanço ocorre através dos processos de organização e adaptação. “É da natureza do ser humano, diz Piaget, organizar suas experiências e adapta-las ao que foi experimentado. A adaptação em seu nível mais básico é um processo de ajustamento ao meio ambiente” (BEE, 1984,190). Para isso são utilizados os esquemas ou repertórios de comportamento.

Sabe-se, além disso, que os repertórios são produzidos e/ou modificados através da assimilação e acomodação. Enquanto na assimilação a pessoa adquire modos de ação através de experiências e conhecimentos, na acomodação esses modos de agir são modificados para uma melhor adaptação.

É com base em Piaget que Antunes (1998, p. 23) afirma que a aprendizagem “é uma forma de adaptação ao ambiente, é o poder de tomada de consciência das necessidades postas pelo social para que se construa os conhecimentos a partir do repertório que se possui.”

Salientamos, ainda, que contrariando a visão de inteligência humana única, Gardner (apud ANTUNES, 1998, p.13) afirma que somos dotados de inteligências múltiplas: lingüística, lógico-matemática, espacial, musical, cinestésico-corporal, intrapessoal e interpessoal, naturalista ou biológica. E essas inteligências são estimuladas e desenvolvidas de maneira diferenciada por cada família e comunidade. Sendo assim, alguns indivíduos podem desenvolver relativamente bem todas as oito inteligências, enquanto que outros apresentam um desenvolvimento insuficiente.

A inteligência lingüística é percebida pela capacidade de formular mensagens lingüísticas, tanto escritas como verbais. Por intermédio dessa inteligência é possível reter, interpretar e explicar informações através da linguagem. Pessoas que tem essa inteligência desenvolvida normalmente apresentam uma facilidade para entender e manipular a sintaxe e a estrutura gramatical.

Diferentemente, a inteligência lógico-matemática é caracterizada pela capacidade de abstração, raciocínio e pensamento lógico e científico, por isso o seu desenvolvimento permite o entendimento da relação entre causa e efeito. Essa inteligência também é responsável pela habilidade de analisar problemas e resolver cálculos matemáticos, o que reflete a facilidade com os números.

Outra inteligência descrita por Gardner, a espacial, é caracterizada pela percepção visual e espacial. Ela permite a interpretação e (re-) criação de imagens visuais, bem como formas e objetos a partir da representação mental. Pode ser percebida pela aptidão em se expressar através das imagens e objetos.

Por sua vez, a inteligência musical, é refletida na sensibilidade para o ritmo, a música e a audição, ou seja, para o uso dos sons em suas diferenciadas formas. Aqueles que têm um nível elevado dessa inteligência conseguem distinguir facilmente os sons do dia-a-dia e, musicalmente, diferenciar tons, timbres e melodias.

A inteligência cinestésico-corporal é a capacidade de controlar, coordenar e expressar os movimentos corporais, além de realizar tarefas manuais com mais precisão. O seu desenvolvimento permite um maior equilíbrio e agilidade física, por isso, quem tem essa inteligência aflorada geralmente é bom em atividades físicas.

A inteligência intrapessoal é referente à habilidade de introspecção e auto-conhecimento. Está relacionada com a facilidade em decifrar seus sentimentos e motivações, o que significa perceber quais são seus pontos fortes e fracos e a possibilidade de prever suas reações e emoções diante de um acontecimento.

Correlacionada com a inteligência acima, a interpessoal se refere à capacidade de interação e empatia com os outros. Dessa forma, quem tem essa inteligência aguçada é capaz de compreender os sentimentos e motivações de outrem e desenvolver atividades grupais.

Por fim, a inteligência naturalista, a última inteligência identificada por Gardner, é refletida pela percepção e apreciação da natureza e o interesse em compreender fenômenos naturais, assim como reconhecer elementos da fauna e da flora.

No entanto, para que o desenvolvimento das múltiplas inteligências proceda, o ambiente escolar, bem como o doméstico, deve ser favorável e ter a presença constante de estímulos que favoreçam a educação. Desse modo, quando o professor utiliza-se de recursos que estimulem essas inteligências, ele está promovendo uma educação mais eficiente.

É importante ressaltar que “o ambiente e a educação fluem do mundo externo para a criança e da própria criança para o seu mundo”, conforme (ANTUNES, 1998, p.16, grifo nosso). Dessa forma, as crianças recebem informações e estímulos do ambiente e os assimilam, repassando-os de maneiras diversas. Sendo assim, a ação mental da criança sobre o ambiente é o que promove o seu crescimento intelectual.

Além disso, Antunes (1998, p.36), quando se refere ao ensino, afirma que “não existe ensino sem que ocorra a aprendizagem, e esta não acontece senão pela transformação, pela ação facilitadora do professor, do processo de busca do conhecimento, que deve sempre partir do aluno”. Portanto, o professor é uma figura importante no processo de ensino-aprendizagem, ao atuar como facilitador e construtor de informações. O aluno, por sua vez, é quem deve ter a iniciativa e a vontade de querer aprender.

Portanto, se a educação deve ser premiada de estímulos, ao mesmo tempo em que o conteúdo programático deve ser apresentado, o tempo disponível se torna limitado e faz-se necessário a utilização de um recurso eficiente, como os jogos, pois conforme Antunes (1998, p.17), “o jogo, em seu sentido integral, é o mais eficiente meio estimulador das inteligências”.

O jogo está presente no cotidiano infantil como forma de distração e atividade lúdica, mas eles “são uma necessidade vital”, de acordo com Miranda (1987, p.16), pois proporcionam as crianças momentos agradáveis e facilitam tanto seu desenvolvimento mental quanto educacional. Através das dificuldades encontradas e superadas no jogo, a criança promove seu autodesenvolvimento.

Utilizado como ferramenta metodológica, ele é um recurso essencial que educa, estimula e desenvolve as múltiplas inteligências, porém cada criança tem seu ritmo próprio. Dessa forma, o efeito do jogo “sobre a inteligência será sempre pessoal e impossível de ser generalizado”, na visão de Antunes (1998, p.16).

Partindo dessa constatação, podemos afirmar que para que a aprendizagem se concretize e as inteligências se desenvolvam de maneira adequada, o ambiente deve favorecer a ocorrência do processo assimilação/acomodação através de estímulos para os alunos.

Em outras palavras, segundo Antunes (1998, p.40), podemos considerar que o jogo “jamais deve ser introduzido antes que o aluno revele maturidade para superar seu desafio e nunca quando o aluno revelar cansaço pela atividade ou tédio por seus resultados”. Afinal, cada jogo tem um nível específico e este deve ser respeitado, já que não devemos utilizar jogos demasiadamente difíceis, devido o risco do aluno se frustrar quanto a sua execução. Entretanto, os jogos muito fáceis também podem provocar apatia, desinteresse e, principalmente, falta de estimulação, prejudicando o desenvolvimento das inteligências.

Finalmente, enfatizamos que alguns jogos podem ser utilizados como verificadores de inteligências e foi a partir deles que pudemos observar essas dimensões de inteligências em crianças de 2º. ano, do ensino fundamental, da escola pública.

3 METODOLOGIA

A construção desse estudo será através de um estudo comparativo de caso, de uma turma com 26 alunos, de 2º ano, de anos iniciais, do ensino fundamental, da Escola Pública P.L.C., da periferia de Maceió, dentro de uma abordagem qualitativa, a partir da observação dos resultados obtidos através do preenchimento do protocolo de observação².

O protocolo de observação consiste em uma ferramenta desenvolvida na pesquisa supracitada, utilizada para verificar o nível das dimensões das inteligências nas crianças. Cada inteligência foi dividida em competências e habilidades e os resultados graduados de acordo com a frequência de sua utilização: freqüente, pouco freqüente e ausente. Salientamos ainda que seu preenchimento foi realizado através da aplicação, em sala de aula, de jogos e dinâmicas verificadoras das inteligências, tais como: Enigma dos animais (ALMEIDA, 2004, p.36), Tic Tac Toe (ALMEIDA, 2004, p. 46), Nim (ALMEIDA, 2004, p.52), Dominó (ANTUNES, 2005, p.83), Mensagens Cifradas (ANTUNES, 2005, p.105) e Jogo da mímica (ANTUNES, 2005, p. 83), entre outros.

Desse modo, as etapas metodológicas consistiram no levantamento bibliográfico sobre as múltiplas inteligências, jogos e desenvolvimento da aprendizagem, a princípio. Posteriormente, selecionamos jogos e dinâmicas de verificação das múltiplas inteligências. Depois, selecionamos a escola pública e aplicamos os jogos e dinâmicas em sala de aula, preenchendo o protocolo de observação, utilizado para a aquisição e avaliação dos resultados a serem analisados.

Assim, classificamos esse estudo como pesquisa qualitativa e um estudo comparativo de caso, e ressaltamos sua importância conforme Triviños quando afirma que o estudo de caso é um tipo de pesquisa que objetiva a análise profunda e exaustiva de uma determinada realidade.

Partindo desse ponto de vista, realizamos uma divisão em uma turma com 26 alunos do 2º. Ano, de anos iniciais, do ensino fundamental, da escola pública, em dois grupos com os seguintes critérios: a) de 6-8 anos, pertencentes à faixa etária escolar ideal para o ano em que se encontram; b) dos 9-11 anos, como pertencentes à faixa etária acima da idade escolar adequada, a fim de investigar as dimensões de inteligências das crianças.

Essa divisão foi realizada de acordo com a Lei n. 11.114 da LDB (2006, art 32, sec. III), que afirma que a educação fundamental deve ter início a partir dos 6 anos, com duração de 9 anos. Assim, sabendo que nem todos os alunos iniciam o estudo na idade correta e que alguns repetem o ano escolar, foi dada a margem de um ano, de adiantamento e atraso, para a formação do grupo 1.

Desse modo, visando obter resultados objetivos, realizamos um estudo comparativo dos alunos com base na análise do protocolo de observação. Os dois grupos foram analisados e em seguida comparados com relação aos seus respectivos desempenhos nas múltiplas inteligências, o que permitiu a observação das semelhanças e divergências entre os níveis de desenvolvimento dessas dimensões por faixa etária.

4 ANÁLISE DOS RESULTADOS

De acordo com os grupos, a faixa etária das crianças, foi possível verificar as suas dimensões de inteligências, através da aplicação dos jogos verificadores de inteligências, apresentando os resultados abaixo.

² Construído no Projeto de pesquisa “O Desenvolvimento de Jogos e Dinâmicas para Estimulação de Inteligências nas Crianças de Anos Iniciais, da Escola Pública”.

4.1 Grupo 1 (6 aos 7 Anos) - Crianças da Faixa Etária Adequada Para o 2º Ano, de Anos Iniciais de Acordo com a LDB (2006, Art 32, Sec III)

a) Inteligência Lingüística ou Comunicativa

A inteligência lingüística ou comunicativa foi verificada através da utilização dos jogos *Mensagem Cifrada* e *É minha vez*.

Com relação às competências dialógica e compreensão verbal foi utilizado o jogo *É minha vez* e analisada a participação e interação das crianças. Nessas competências foram observadas as habilidades de conversação, intenção comunicativa, participação dialógica, compreensão de ordens e cumprimento de solicitações.

Percebeu-se que elas são desenvolvidas na maioria das crianças, a medida que elas iniciam a conversação, aguardam a vez para falar e participam das atividades dialógicas.

Já com relação à competência compreensão escrita, a utilização do jogo *Mensagem Cifrada* permitiu a verificação das habilidades: o conhecimento do alfabeto; o (re-) conhecimento de palavras e frases; e utilização de sinais gráficos e de pontuação.

Percebeu-se que nesse grupo, a maioria dos alunos reconhece o alfabeto e palavras, no entanto eles não conseguem ordená-las para formar frases. Outra observação relevante é que os alunos desconhecem os sinais gráficos e de pontuação, portanto não os utiliza.

b) Inteligência Lógico-Matemática

Para a verificação da inteligência lógico-matemática, a mesma foi dividida nas competências nível de desenvolvimento do simbolismo e nível de desenvolvimento da lógica.

No que diz respeito à competência nível de desenvolvimento do simbolismo, foi utilizado o jogo *Enigma dos animais*. Verificou-se que a maioria apresenta uma conduta operacional concreta, porém algumas ainda apresentam conduta pré-operacional, de acordo com os estágios de desenvolvimento de Piaget (1971).

Além disso, a maioria dos alunos é capaz de identificar os números, símbolos e sinais matemáticos, bem como dominam as duas operações matemáticas básicas (adição e subtração).

Já com relação à competência nível de desenvolvimento da lógica, notou-se, através dos jogos *Nim* e *TicTac Toe*, que os alunos apóiam seu raciocínio lógico no concreto, e apenas poucas vezes no simbólico. Além disso, eles estabelecem um raciocínio de causa e efeito – transdutivo- para solucionar o jogo, porém poucas vezes conseguem associar informações de um jogo e transferi-lo para outro.

c) Inteligência Espacial

A inteligência espacial foi dividida em duas competências: tipo de relações na fase das coleções figurais e não figurais (seriação visual) e formas de manipulação dos objetos. Para a verificação foram utilizados os jogos *Dominós de figuras geométricas, de frutas e animais*.

No que se refere à competência tipo de relação na fase das coleções figurais e não figurais (seriação visual), percebe-se que os alunos conseguem identificar as formas geométricas básicas (quadrado, triângulo, círculo e retângulo), porém apresentavam dificuldades em reconhecer o losango, cubo e cone, associando suas figuras a objetos com formas semelhantes.

Com relação à competência formas de manipulação dos objetos, a maioria dos alunos explorava os objetos um a um de modo diversificado e persistiam na atividade (o jogo) mesmo diante de obstáculos.

d) Inteligência Cinestésica-Corporal

Através da utilização do jogo *Mímica*, foi verificada as habilidades da competência aspectos gestuais.

Assim, notou-se que as crianças do grupo 1, em sua maioria, conseguem interpretar e transmitir mensagens através da mímica com facilidade, sendo a timidez o único empecilho para a execução das atividades.

e) Inteligência Musical

Para a verificação dessa inteligência foi observada a competência coleções não figurais (seriação auditiva). Para isso, foram selecionados 20 sons diferentes, entre vozes de animais e sons encontrados no dia-a-dia das crianças.

Foi constatado que, em sua maioria, os alunos conseguem se concentrar no som apresentado. Além disso, eles relacionam com facilidade o som à imagem correspondente. Verificou-se também que a maioria das crianças do grupo 1 nomeia de imediato o som percebido e, quando ignoram o nome, mas reconhecem o som percebido, utilizam-se as onomatopéias apropriadas.

f) Inteligência Intrapessoal

Para a verificação da competência domínio da auto-ajuda da inteligência intrapessoal, as crianças foram observadas durante a interação com os colegas e a execução dos jogos.

Percebeu-se que as crianças, em sua maioria, não exprimem emoção alguma quando apresentam dificuldades na resolução das atividades e conseguem se controlar quando frustrados no jogo. Além disso, elas são otimistas e motivadas a realizar diversas tentativas para solucionar o problema, mesmo quando as tentativas anteriores foram malsucedidas.

g) Inteligência Interpessoal

A inteligência interpessoal e sua competência interage com os colegas também foi comprovada através da observação dos alunos durante a realização dos jogos.

Foi verificado que as crianças são um pouco impacientes com relação às suas falhas e às falhas dos colegas e às vezes impedem que os demais também participem. Observou-se ainda que eles raramente pedem ajuda aos colegas quando têm dúvidas e não se empatizam com os demais, portanto não os auxiliam na execução das atividades.

Dessa forma, foi observado que faltam-lhes o auto-conhecimento e uma maior interação e socialização com os colegas para que o egocentrismo, resquício do estágio de desenvolvimento pré-operacional, seja minimizado.

4.2 Grupo 2 (8 aos 11 anos) - Crianças Acima da Faixa Etária Adequada para o 2º ano, de Anos Iniciais Segundo a LDB (2006, Art 32, Sec III)

a) Inteligência Lingüística / Comunicativa

A análise das competências dialógica e compreensão verbal, através da utilização do jogo *É minha vez*, constatou que as crianças do grupo 2, do 2º ano, anos iniciais, da escola P.L.C., apresentam domínio da capacidade conversacional.

Elas possuem intenção comunicativa, aguardam sua vez para falar, fazem uso da comunicação verbal para relatar os fatos ocorridos durante o jogo, participam das atividades dialógicas e respondem às solicitações.

No que diz respeito à competência compreensão escrita e suas habilidades: o conhecimento do alfabeto; o (re-) conhecimento de palavras e frases; e utilização de sinais gráficos e de pontuação; que foram verificados através do jogo *Mensagem Cifrada*, percebeu-se que nesse grupo, a maioria dos alunos consegue reconhecer as letras do alfabeto, no entanto eles desconhecem as palavras. Consequentemente são incapazes de formar palavras ou frases.

Os sinais gráficos e de pontuação também são desconhecidos para a maioria dos alunos do grupo 1, que assim sendo não é utilizado por eles.

b) Inteligência Lógico-Matemática

Com relação à competência nível de desenvolvimento do simbolismo, percebe-se que a maioria dos alunos apresenta uma conduta condizente com o estágio de desenvolvimento operacional formal, com ainda alguns vestígios do estágio pré-operacional, conforme Piaget (1971).

Além disso, a maioria dos alunos reconhece os números e os principais sinais matemáticos, bem como dominam as duas operações matemáticas básicas (adição e subtração). Porém, a maior parcela do grupo 2, encontra-se inapta na identificação de símbolos.

Já no que se refere à competência nível de desenvolvimento da lógica, foi observado, através dos jogos *Nim* e *TicTac Toe*, que os alunos do grupo 2, bem como o do grupo anterior, apóiam seu raciocínio lógico no concreto, e apenas poucas vezes no simbólico.

Verificou-se também que eles procuram uma linha de raciocínio para solucionar problemas, mas sentem dificuldades em utilizar a lógica simbólica e em sua maioria, não conseguem associar informações de um jogo e transferi-las para outro.

c) Inteligência Espacial

No que se refere à competência tipo de relação na fase das coleções figurais e não figurais (seriação visual), verificou-se que a maioria dos alunos conseguem distinguir rapidamente as figuras geométricas básicas (quadrado, triângulo, círculo e retângulo) e, apesar de apresentarem dificuldades na identificação das figuras mais complexas como o losango, cubo e cone, estes eram associados a objetos com formas semelhantes.

Com relação à competência formas de manipulação dos objetos, a maioria dos alunos explorava os objetos utilizando-se de poucas ações, porém diversificadas. Além disso, mesmo diante de obstáculos, eles persistiam no jogo.

d) Inteligência Cinestésica-Corporal

No que se refere à competência aspectos gestuais, comprovou-se, através da utilização do jogo *Mímica*, que as crianças do grupo 2 conseguem transmitir e interpretar com facilidade as mensagens gestuais da mímica, além de colaborar na execução da mímica dos demais.

e) Inteligência Musical

Com relação à competência coleções não figurais (seriação auditiva) foi verificado, através da utilização de 20 sons diferentes, entre vozes de animais e sons encontrados no cotidiano das crianças, que o grupo 2 apresenta a capacidade de seriação auditiva. Além do mais, elas conseguem correlacionar os sons com as imagens correspondentes. Percebeu-se também que caso houvesse algum som que elas não sabiam o nome, mas reconheciam o som, elas utilizavam-se de onomatopéias para nomeá-los.

f) Inteligência Intrapessoal

No que diz respeito com a competência domínio da auto-ajuda, a maioria das crianças controlam-se quando frustradas durante a execução do jogo e já conseguem exprimir suas emoções quando tem dificuldades na resolução dos problemas.

Observou-se ainda que elas são otimistas e continuam motivadas a buscar soluções para o problemas mesmo após diversas tentativas frustradas.

g) Inteligência Interpessoal

Através da verificação da competência interage com os colegas, constatou-se que a maioria das crianças do grupo 2 pacientes diante das próprias falhas e das falhas dos colegas. Além disso, eles favorecem a participação dos demais e auxiliam os colegas quando estes apresentam dificuldades. No entanto, eles raramente solicitam ajuda quando tem dúvidas.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após confrontar os resultados obtidos dos dois grupos percebe-se que há diferenças e similitudes entre os alunos do 2º ano, anos iniciais, da escola pública P.L.C., com relação ao desenvolvimento das múltiplas inteligências.

Assim, no que se refere à inteligência musical, foi comprovada que esta foi a que mais predominou nos grupos e, portanto, obteve os resultados mais favoráveis. Resultados estes que podem ser utilizados para aperfeiçoar as outras inteligências, em especial a lingüística.

Em contrapartida, no que se refere à inteligência lingüística, ambos os grupos apresentaram níveis semelhantes e satisfatórios de desenvolvimento das competências dialógica e compreensão verbal.

No entanto, com relação à competência compreensão, embora ambos os grupos não demonstrem um resultado condizente com ano escolar em que se encontram, os alunos do grupo 2 apresentaram mais dificuldades.

De forma semelhante, constatou-se que ambos os grupos apresentam resultados similares com relação às habilidades referentes ao desenvolvimento da lógica. Porém as diferenças sobressaem quando é analisada a capacidade de reconhecer e identificar números, símbolos e sinais matemáticos, habilidades estas mais desenvolvidas nos alunos pertencentes ao grupo 1.

Ainda assim, percebe-se que ambos os grupos estão no estágio operacional concreto, mas ainda apresentam resquícios do estágio pré-operacional, segundo Piaget (1971).

Dessa forma, pode-se constatar que as inteligências lingüística/ comunicativa e lógico-matemática foram as que mais se apresentaram insuficientes e não condizente com o ano escolar e o estágio de desenvolvimento em que se encontram,

Assim, as principais carências encontradas nos alunos no que se refere a essas inteligências podem indicar uma ineficiência do programa de ensino e da metodologia utilizada em sala de aula, o que prejudica a relação ensino-aprendizagem.

Com relação às inteligências intrapessoal e interpessoal, foi observado que as crianças do grupo 1 apresentam dificuldades em ajudar os demais, lacuna esta que pode ser preenchida com o passar dos anos ,quando o egocentrismo, característico do estágio pré-operacional, vai decrescendo.

Salientamos ainda que as inteligências espacial e cinestésico-corporal encontram-se em desenvolvimento e em níveis semelhantes em ambos os grupos.

Reforçamos ainda que as dificuldades dos alunos detectadas através desse meio dessa avaliação podem ser supridas e remediadas desde que o ambiente escolar e familiar forneça-lhes os estímulos necessários e favoreça seu desenvolvimento intelectual.

6 REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. T. P. **Jogos Divertidos e Brinquedos Criativos**. 2ª ed. Petrópolis-Rj: Vozes, 2004.

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das Múltiplas Inteligências**. 13ª. ed. Petrópolis: Vozes, 2005.

FRITZEN, Silvino José. **Jogos dirigidos: para grupos, recreação e aula de educação física**. 22.ed. Petrópolis: Vozes,1997.

BEE, Helen. **A Criança em Desenvolvimento**. 3ª ed. São Paulo-SP: Harper, 1984.

MIRANDA, Nicanor. **200 Jogos Infantis**. 10ªed. Belo horizonte: Itatiaia limitada, 1987.

SILVEIRA, N. M. **A Persuasão no Discurso Argumentativo de sala de Aula**. Tese de Doutorado. Maceió: Pós-Graduação em Letras e Lingüística-UFAL, 2002.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da Pesquisa-ação**. 4. ed. São Paulo: Cortez: Autores Associados, 1988. (Coleção temas básicos de pesquisa-ação).

TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais. A pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 1987.