

AS MÚLTIPLAS INTELIGÊNCIAS NO ENSINO PÚBLICO: UM ESTUDO EM CRIANÇAS DE 2º ANOS, DE ANOS INICIAIS, DO ENSINO FUNDAMENTAL

Luciane Cristine dos Santos ARAÚJO (1); Nádia Mara da SILVEIRA (2)

(1) Faculdade de Educação de Araucária – PN, Rua Mangueira nº 110, Pov. Santa Rita, Marechal Deodoro - AL, luci.cris@hotmail.com

(2) Instituto Federal de Alagoas – IF-AL, Trapiche, Maceió - AL, nadiazilveira@yahoo.com.br

RESUMO

Este estudo partiu do princípio de que, conforme Gardner 1995 e Piaget (1971 e 1975), não há uma única inteligência, mas múltiplas inteligências que poderão ser exploradas ou não, dependendo do meio cultural, das oportunidades e dos estímulos oferecidos para a criança ao longo do seu desenvolvimento. Dessa forma, esta pesquisa tem como objetivo analisar, de forma qualitativa, os níveis de inteligências em crianças do 2º ano, de anos iniciais, do ensino fundamental, da escola pública, através da aplicação de jogos e dinâmicas verificadores de dimensões de inteligências: lingüística, lógico-matemática, espacial, musical, cinestésica-corporal, intrapessoal e interpessoal, utilizando como ferramenta de coleta de dados o protocolo de observação, recurso metodológico criado para atender as necessidades específicas dessa pesquisa: verificar as dimensões de inteligências das crianças de anos iniciais. Salienta-se, contudo, que este estudo está inserido em uma etapa da metodologia de pesquisa do projeto institucional: “Desenvolvimento de Jogos e Dinâmicas para Estimulação de Inteligências nas Crianças de 2º Ano, do Ensino Fundamental, da Escola Pública”. Caracterizada como uma pesquisa etnográfica e pesquisa-ação, desenvolvida no Instituto Federal de Alagoas, Campus Maceió.

Palavras-chave: múltiplas inteligências, crianças, jogo

1 INTRODUÇÃO

As preocupações com um ensino de base de qualidade vêm sendo bastante discutidas, atualmente no Brasil, por meios de fóruns nacionais de educação e seus projetos. Desse modo, este estudo, partindo de uma necessidade observada, a de que o ensino precisa mudar, defende que, conforme Gardner (*apud* Antunes, 2005), não há uma única inteligência, mas sim múltiplas inteligências que poderão ser exploradas ou não, dependendo do meio cultural, das oportunidades e dos estímulos oferecidos para a criança ao longo do seu desenvolvimento.

Dessa forma, este estudo vem mostrar os resultados qualitativos obtidos na aplicação desses jogos e dinâmicas verificadores de inteligências, usando como ferramenta de análise o protocolo de observação e o relatório individual de cada criança, uma vez que diagnosticado as dificuldades de aprendizagem poder-se-á estimular suas dimensões de inteligências menos frequentes ou ausentes.

Assim sendo, considera-se que a estimulação das dimensões de inteligências, através de jogos e dinâmicas, pode ser a base para construção de uma aprendizagem criativa, devendo ser explorada, incentivada e expandida, de forma a facilitar as interações sociais e produzir estímulos atrativos que colaborem com o processo de ensino-aprendizagem. Afinal, conforme Antunes (2005, p.11), o “jogo é um estímulo ao crescimento, como uma astúcia em direção ao desenvolvimento cognitivo e aos desafios do viver, e não como uma competição entre pessoas ou grupos que implica em vitória ou derrota”.

Além disso, embasados em Piaget (1971), consideramos que o sujeito só elabora um determinado conhecimento se tiver maturação biológica para construí-lo, pois não há acomodação de um novo conhecimento sem que o organismo já tenha um conhecimento anterior para transformá-lo, assimilá-lo e acomodá-lo. Desse modo, pretende-se, também, identificar como se encontra o desenvolvimento dessas crianças com relação aos estágios que Piaget definiu como: sensório-motor, pré-operacional, operacional concreto e operacional formal.

Finalmente, salienta-se que este estudo está inserido em uma etapa da metodologia de pesquisa do projeto institucional: “Desenvolvimento de Jogos e Dinâmicas para Estimulação de Inteligências nas Crianças de 2º Ano, de Anos Iniciais, do Ensino Fundamental, da Escola Pública”, desenvolvido no Instituto Federal de Alagoas, Campus Maceió, cujo objetivo é a construção de jogos e dinâmicas que possam, efetivamente, estimular inteligências nas crianças.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Como já foi referido anteriormente, este estudo está embasado, conforme Gardner (*apud* Antunes, 2005), no conceito de que não há uma única inteligência, mas sim múltiplas inteligências, que poderão ser exploradas ou não, dependendo do meio cultural, das oportunidades e dos estímulos oferecidos à criança, ao longo do seu desenvolvimento.

Contudo, foi Jean Piaget, conforme Bello (1995), quem mais colaborou, efetivamente, para o desenvolvimento das inteligências ao enfatizar em suas teses que a inteligência consiste em um

mecanismo de adaptação do organismo a uma situação nova e, como tal, implica a construção contínua de novas estruturas. Esta adaptação refere-se ao mundo exterior, como toda adaptação biológica. Desta forma, os indivíduos se desenvolvem intelectualmente a partir de exercícios e estímulos oferecidos pelo meio que os cercam. (Bello, 1995, p. 1).

Portanto, a assimilação do conhecimento consiste na junção do novo (desconhecido, coisa nunca vista) com o conhecimento já existente, gerando a comparação e a interação das duas realidades. A acomodação, por sua vez, se consolida quando esta junção torna-se uma realidade pura, não precisando mais associá-la a nenhum conhecimento já existente para poder entendê-lo.

Assim sendo, o desenvolvimento do individuo ocorrerá, segundo Piaget, seguindo um padrão de estágios definidos: a) sensório-motor (do nascimento até os 24 meses), nele o pensamento da criança consiste apenas em ver, ouvir, tocar, mover-se, provar e assim por diante; b) pré-operacional (de 2 a 7 anos), nele a criança, embora não domine as operações mentais, já tem um rápido desenvolvimento da linguagem conseguindo distinguir a fantasia do real, podendo inclusive dramatizar a fantasia mesmo sem acreditar nela. Ainda nesse estágio, as crianças são egocêntricas não tendo outro referencial que não sejam elas próprias; c) operacional concreto (de 7 aos 11 anos), nele a criança constrói a estabilidade lógica do mundo físico, passando a ter a percepção de que os elementos podem mudar ou serem transformados, além de compreender que as características originais podem ser revertidas em outras; d) operacional formal (de 11 aos 14 anos), nele a criatividade torna-se mais madura em relação aos demais estágios, correspondente ao nível de pensamento hipotético, dedutivo ou lógico, matemático.

Entretanto, foi Vygotsky (1984) quem associou inteligência às interações sociais do sujeito, ao afirmar que a inteligência compreende a aquisição do conhecimento no convívio em sociedade, através da interação social, construída pelos materiais fornecidos pela cultura, considerando que o processo de aprendizagem se constrói de fora para dentro. Dessa forma, para Vygotsky (1984), a aprendizagem se constrói na Zona de Desenvolvimento Proximal, que consiste na interação entre o conhecimento já existente e o novo conhecimento, através de um mediador que pode ser um adulto, uma criança, uma brincadeira ou até mesmo os jogos. A Zona de Desenvolvimento Proximal consiste, portanto, na mediação entre a Zona de Desenvolvimento Real (o conhecimento já existente) e a Zona de Desenvolvimento Potencial (o conhecimento que a criança poderá ter).

Assim sendo, segundo Davis (1993, p. 56), com base em Vygotsky, “o ser humano cresce num ambiente social e a interação com outras pessoas é essencial ao seu desenvolvimento”. Neste caso, a inteligência se constitui na interação do homem com o meio, sendo que esse meio é determinado pela cultura e essa cultura é que é responsável pelo conhecimento.

Em resumo, foi Vygotsky o primeiro a chamar a atenção á importância da interação com o meio ambiente para o desenvolvimento da criança e do processo de formação da mente, mostrando, ainda, que a mente depende do contato estreito com a comunidade para sua efetiva maturação.

No que se refere à teoria das inteligências múltiplas, Gardner (*apud* Antunes, 2005) apresenta as seguintes dimensões de inteligências: a) lingüística, que se caracteriza por um domínio e aptidão especial pelos idiomas e pelas palavras, bem como pelo desejo de explorá-las; b) lógico-matemática, que se caracteriza como uma aptidão para lidar com seriações e raciocínios, é a habilidade para identificar os problemas e

resolvê-los; c) espacial, se caracteriza pela capacidade de compreender o mundo visual com precisão, permitindo transformar, modificar percepções e recriar experiências visuais; d) musical, se caracteriza através dos sons, dos ritmos, da distinção entre as melodias; e) cinestésica-corporal, se caracteriza pelo domínio dos movimentos corporais e o uso com destreza dos objetos; f) interpessoal, se caracteriza pela habilidade de perceber os anseios e necessidades das outras pessoas, empatizando com elas; g) intrapessoal, se caracteriza pela capacidade de se auto-conhecer e de se aceitar.

Tais inteligências poderão ser estimuladas ou não dependendo do meio cultural e das oportunidades que esta cultura oferecerá, uma vez que são os estímulos de grande importância para o desenvolvimento da criança. Afinal, conforme Gardner (1995), uma criança só desenvolverá com eficácia todo seu potencial se houver estímulos responsáveis pelo desenvolvimento cerebral. Além disso, salienta-se que o estímulo quando excessivo pode agir como desestímulo, sobrecarregando a criança.

Gardner (1995), ainda, sugere que as habilidades humanas não são organizadas de forma horizontal; ele propõe que se pense nessas habilidades como organizadas verticalmente e, ressalta que, embora estas dimensões de inteligências sejam, até certo ponto, independente uma das outras, elas raramente funcionam isoladamente.

Finalmente, Goleman (1996) enfatiza o papel da inteligência emocional, no que diz respeito ao desenvolvimento e a interação do ser humano, proporcionando uma visão mais ampliada sobre as dimensões de inteligência intrapessoal e interpessoal. Afinal, conforme Goleman (2004, p.1), a inteligência emocional “Caracteriza a maneira como as pessoas lidam com as suas emoções e com as das pessoas ao seu redor”, sendo fundamental para a construção do conhecimento.

Dessa forma, diante dessa bibliografia estudada, partiu-se para o atendimento do objetivo desse estudo, quanto à análise dos resultados obtidos na aplicação de jogos e dinâmicas que verificaram as dimensões de inteligências, das crianças do 2º ano, de anos iniciais, do ensino fundamental, da Escola Pública P.L.C., conforme apresentaremos no tópico análise e interpretação de dados.

3 METODOLOGIA

Partindo do princípio de que realizar pesquisa “é muito mais do que colher dados e refletir sobre eles a fim de obter um resultado que se enquadre dentro de uma teoria e os explique”, conforme (Silveira, 2002, p. 6), e considerando que este estudo está embasado na pesquisa etnográfica e pesquisa-ação, foram estabelecidos alguns passos de pesquisa.

Desse modo, iniciamos, num primeiro momento, a realização do levantamento bibliográfico sobre o tema inteligências e aprendizagem e, paralelamente, através dos livros de jogos e dinâmicas, foi feita a seleção e adaptação dos jogos e dinâmicas verificadores de inteligências para serem aplicados nas crianças do 2º ano, de anos iniciais, do ensino fundamental, da Escola Pública P.L.C. Em seguida, partiu-se para a construção desses jogos e dinâmicas, com materiais recicláveis (papelão, sobras de cartolina, tampas de garrafa, emborrachado, etc.), a fim de utilizá-los na aplicação em sala de aula, de forma a facilitar a aquisição tanto do aluno quanto do professor, uma vez que, nossa pesquisa é direcionada a escola pública.

Paralelamente, trabalhou-se na elaboração e adaptação de um protocolo de observação, que se adequasse as necessidades da pesquisa, utilizado na coleta de dados. Seu preenchimento objetiva registrar dados sobre as dimensões de inteligências, verificando sua frequência e ausência, através da aplicação dos jogos e das dinâmicas.

Posteriormente, realizou-se o pré-teste dos jogos construídos para verificar inteligências, em uma turma de 2º. ano, da Escola Pública P.L.C, a fim de testar os jogos e dinâmicas verificadores de inteligência.

Durante a aplicação dos jogos, as crianças foram atendidas individualmente na biblioteca, onde cada uma delas foi acompanhada por um pesquisador (professora-pesquisadora e os dois bolsistas-pesquisadores), a fim de verificar o seu desempenho com os jogos. Além do que, coube a cada um dos pesquisadores a responsabilidade pelo preenchimento do protocolo e, respectivamente, pela sua análise.

Por fim, foram feitas as análises tanto qualitativas quanto quantitativas dos dados coletados, através do protocolo de observação e de relatório individual de cada criança, sendo que para esse estudo nos limitaremos à análise qualitativa dos dados.

Finalmente, salientamos novamente que este estudo faz parte de uma etapa da metodologia de pesquisa do projeto institucional: “Desenvolvimento de Jogos e Dinâmicas para Estimulação de Inteligências nas Crianças de 2º Ano, do Ensino Fundamental, da Escola Pública”, do Instituto Federal de Alagoas, Campus Maceió.

Portanto, pode-se classificar a metodologia desse estudo como etnográfica, pesquisa-ação e qualitativa, pois tal como (Triviños, 1987, p.137) “não se admite visões isoladas, parceladas, estanques”, em pesquisas que envolvem seres humanos nos seus processos interativos. Dessa forma, levamos em consideração o fato de que as crianças podem e devem reagir de modo diferenciado, pois são seres individuais e únicos, mesmo em suas interações sociais.

4 ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DE DADOS

De acordo com as necessidades da pesquisa, foi elaborado um protocolo de observação que pudesse registrar as dimensões de inteligências das crianças, conforme a aplicação de jogos, a fim de facilitar, também, o preenchimento dos dados coletados para posterior análise. Salientamos que tal preenchimento foi feito conforme a aplicação de jogos e dinâmicas que verificam as dimensões de inteligências das crianças, de acordo com o domínio apresentado por elas em certas competências e habilidades cognitivas.

Finalmente, ainda no que se refere à elaboração do protocolo de observação, tomamos por base (Gardner, 1996) e seu conceito sobre inteligências múltiplas, considerando que não há uma única inteligência, mas dimensões de inteligências: lingüística, lógico-matemática, interpessoal, por exemplo, onde em cada dimensão era composta pelos aspectos do desenvolvimento cognitivo que corresponde as suas competências e habilidades, tendo por objetivo verificar se a ocorrência dessas dimensões se apresenta de forma freqüente (F), pouco freqüente (PF) ou ausente (A).

Além disso, salientamos que a aplicação dos jogos ocorreu da seguinte forma: foram selecionadas três crianças por dia, de uma turma de 27 alunos, onde só participaram 26, já que um aluno optou por não participar. Das crianças, 11 são do sexo feminino e 16 são do sexo masculino. Sendo 2 de dez anos de idade, 4 com nove, 14 com oito, 3 com sete e um com seis anos. Significativo, ainda, é que 2 alunos não sabiam suas idades.

4.2. Resultados Obtidos

Dessa forma, podemos constatar através da análise do protocolo de observação – preenchido com os dados de cada criança, a partir do seu desempenho diante da aplicação dos jogos verificadores de inteligência – e do relatório individual, no que se refere às dimensões de inteligências, que a turma do 2º ano, de anos iniciais, do ensino fundamental, da Escola Pública P.L.C., obteve os seguintes resultados:

- Inteligência Comunicativa/Lingüística

Na verificação da Inteligência Comunicativa/Lingüística foram utilizados os jogos Mensagem Codificada e É a Minha Vez. No que se refere ao jogo Mensagem Codificada, de Antunes (2005, p.105), foi utilizado para verificar a competência Compreensão Escrita e suas habilidades: conhecer o alfabeto, reconhecer palavras, formar palavras, formar crases e a utilização da pontuação. Dessa forma, entende-se que as crianças do 2º ano, de anos iniciais, do ensino fundamental, da Escola Pública P.L.C., localizada na periferia de Maceió, tiveram dificuldades no que corresponde à escrita, uma vez que a maioria dos alunos não sabe ler e escrever.

Além disso, os alunos não apresentaram o entendimento de que as palavras podem ser escritas com dois “r” ou “s”, dígrafos, não entendendo a repetição de dois símbolos (letras) seguidamente na mensagem codificada do jogo. Alguns nem dominavam o espaçamento entre uma palavra e outra para formação da frase, escrevendo, desse modo, as palavras sem o espaço de separação. Conseqüentemente, também não acentuavam as palavras, identificando, apenas, algumas letras do alfabeto. Dessa forma, no que se refere à escrita, constatamos que a maioria dos alunos se encontra, de acordo com Piaget, no estágio pré-operacional de desenvolvimento.

Já no que se refere à competência Compreensão Verbal e Habilidades Dialógicas ou Conversacionais, cujo jogo utilizado É a Minha Vez, explorava a manipulação e a interação da criança como o jogo e com os pesquisadores, constatou-se que os alunos, em sua maioria, dominam a compreensão verbal, pois tem intenção comunicativa, iniciam conversas, respondem ao interlocutor e participam ativamente das atividades dialógicas, fazendo uso da linguagem verbal para relatar o que está acontecendo na situação das atividades.

Desse modo, no que diz respeito à Dimensão ou Inteligência Comunicativa/Linguística, dos alunos do 2º ano, de anos iniciais, do ensino fundamental, da Escola Pública P.L.C., com base em Piaget, podemos inferir que ela encontra-se em desenvolvimento, não estando condizente com a idade e o nível escolar das crianças, devendo, portanto, ser estimulada segundo Gardner (1996).

- Inteligência Lógico-Matemática

Na verificação da Inteligência Lógico-Matemática foram utilizados os seguintes jogos: Florzinha¹, Enigma dos Animais e das Frutas (Almeida, 2004, p. 36), Nim (Almeida, 2004, p.53) e o Tic Tac Toe (Almeida, 2004, p. 46). Através da aplicação dos jogos, foi possível observar que as crianças apóiam sua lógica, na maioria das vezes, segundo Piaget (1971), no estágio operacional concreto de desenvolvimento, como é esperado. Contudo, dentro do estágio concreto, as crianças apresentaram algumas dificuldades, como por exemplo, nos jogos Nim e Tic Tac Toe, onde os alunos geralmente não entendiam de início o objetivo do jogo, mas no decorrer das jogadas as crianças, na sua maioria, estabeleciam um raciocínio para a solução do jogo, ainda que poucos deles estabelecessem causa e efeitos, ou seja, ao jogar as crianças repetem as mesmas ações (jogadas) mesmo perdendo o jogo, não percebendo como cada jogada influencia para o objetivo final do jogo.

Entretanto, embora no uso dos jogos Enigma dos Animais e das Frutas, as crianças tenham apresentado dificuldades para organizar ações simbólicas em seqüência, por exemplo, na resolução do jogo Enigma das Frutas e Animais as crianças na resolução do jogo precisavam colocar as figuras no tabuleiro para visualizar assim suas ações, utilizando do concreto e não do simbólico para resolução do jogo, no entanto, a maioria identificou os símbolos (animais e frutas) do jogo.

Por outro lado, através do jogo Florzinha verificamos os seguintes domínios, habilidades das crianças: identifica os sinais matemáticos; reconhece os números; domina as duas operações (adição e subtração) e se a lógica se apóia no concreto ou no simbólico. Assim sendo, pudemos observar que a maioria das crianças tem dificuldade para identificar os sinais matemáticos e reconhecer os números maiores que 10. No entanto, a maioria domina, apoiando-se no concreto, as operações adição e subtração.

Desse modo, de acordo com os dados apresentados, no que se refere à inteligência lógico-matemática, verificou-se que as crianças, em sua maioria, estão no estágio operacional concreto de desenvolvimento, possuindo, ainda, um número considerável de alunos que estão no estágio pré-operacional de desenvolvimento, pois apresentaram dificuldades significativa nas competências nível de desenvolvimento do simbólico e nível de desenvolvimento da lógica. Assim sendo, as crianças do 2º ano, de anos iniciais da Escola Pública P.L.C., encontram-se, em parte, no estagio operacional concreto, estando condizente com a idade e o nível escolar das crianças, e a outra parte no estagio pré-operacional de desenvolvimento, demonstrando, talvez, que haja por parte dos alunos dificuldades de aprendizagem.

- Inteligência Espacial

Os jogos utilizados para a verificação da Inteligência Espacial consistiram em Dominós de Figuras Geométricas, de Frutas e Animais, no qual se verificou que os alunos, na sua maioria, exploravam os objetos por meio de poucas ações, mas persistiam jogando quando surgia algum obstáculo, tentando superá-lo. No que se refere à identificação de formas geométricas a maioria das crianças identificaram as formas geométricas triângulo, quadrado, círculo e retângulo, raramente identificaram o losango, cubo/dado e cone, mas associavam essas formas a pipa, caixa e copo. Isso demonstra que a dimensão ou inteligência espacial dos alunos do 2º ano, de anos iniciais, do ensino fundamental, da Escola Pública P.L.C., encontram-se em desenvolvimento e está condizente, segundo Piaget (1971) com a sua idade e seu nível escolar.

- Inteligência Cinestésico-Corporal

¹ Jogo construído no Projeto **O Desenvolvimento de Jogos e Dinâmicas para Estimulação de Inteligências em Crianças de Anos Iniciais**; Coordenado pela Profa. Dra. Nádia Mara da Silveira.

Na verificação da Inteligência Cinestésico-Corporal foi utilizado o jogo Mímica (Antunes, 2005, p.67), no qual verificou-se, no que corresponde as habilidades, se a criança Interpreta Mensagens Através da Mímica e Transmite Mensagens Usando a Mímica. Desse modo, podemos inferir que as crianças do 2º ano, de anos iniciais, do ensino fundamental, da Escola Pública P.L.C., em sua maioria, conseguem decifrar os gestos interpretados pelas outras crianças e conseguem fazer gestos corporais interpretando a mensagem solicitada, tendo apenas como obstáculo a timidez. Desse modo, a maioria das crianças, não apresentam dificuldade para comunicar-se através de expressões corporais, facilitando a interação com as outras crianças e no seu desempenho físico. Assim sendo, no que se refere à inteligência cinestésico-corporal, as crianças encontram-se no estágio operacional concreto de desenvolvimento, estando estes condizentes com a idade e com o nível escolar.

- **Inteligência Musical**

No que se refere à Inteligência Musical, foram selecionados 20 tipos de sons diferentes, desde sons de animais a sons ouvidos no cotidiano, como por exemplo, latidos, zumbidos, o som da campainha, etc., em que pudemos verificar a concentração das crianças no som apresentado, se percebem com facilidade a relação entre som e imagem e se nomeiam rapidamente o som. Verificou-se, também, que quando as crianças não sabiam exatamente o nome do som apresentado, elas nomeavam usando, por exemplo, um som correspondente, como o som da campainha que as crianças diziam que era o “blim-blom” (onomatopéia). Dessa forma, verificou-se que as crianças do 2º ano, de anos iniciais, do ensino fundamental, da Escola Pública P.L.C., no que corresponde a percepção auditiva e a inteligência musical, demonstraram estar condizente com a idade e nível escolar, pois ao nomear corretamente o som apresentado demonstra conhecimento e percepção do mundo ao seu redor, e o fato delas terem tal inteligência desenvolvida pode ser um requisito facilitador para o desenvolvimento de sua compreensão verbal.

- **Inteligência Intrapessoal e Interpessoal**

A fim de verificarmos as Inteligências Intrapessoal e Interpessoal, observamos as crianças no momento de jogo e na interação umas com as outras, em que pudemos constatar, no que corresponde a inteligência interpessoal, que as crianças, em sua maioria, buscam solucionar um problema, nomeiam suas dificuldades exprimindo algum tipo de emoção, quando tem dificuldade na sua resolução e controlam-se quando frustrado diante de um jogo, motivando-se assim, a tentar um novo jogo mesmo quando não se sai bem no anterior. Já no que corresponde a inteligência interpessoal verificou-se que as crianças, na sua maioria, não pedem ajuda aos colegas quando tem dificuldade, agem com impaciência diante das suas falhas e das dos outros, possibilitando que os outros colegas participem das aplicações dos jogos.

Desse modo, de acordo com Piaget (1971), verificou-se que na Inteligência Interpessoal as crianças do 2º Ano, de anos iniciais da Escola P.L.C., estão no estágio pré-operacional de desenvolvimento, uma vez que ainda são, na sua maioria, egocêntricas, tendo dificuldade, também, em interagir como as outras crianças ou pela timidez ou por não permitir que os colegas aproximem-se. Já, na Inteligência Intrapessoal, as crianças estão no estágio operacional concreto de desenvolvimento, uma vez que nesta inteligência prevalece a habilidade para reconhecimento de seus próprios sentimentos, onde essas criança demonstraram no decorrer das atividades suas emoções de acordo com cada circunstância proposta, um exemplo é o fato de estarem, na sua maiorias, sempre otimistas na resolução do jogo.

REFERÊNCIAS

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

ALVES, T. E. O.; CALDEIRA, L. P. **O Processo Educativo da Educação Infantil: um olhar reflexivo**. Disponível em: <http://www.unifra.br/eventos/jornadaeducacao2006/2006/pdf/artigos/pedagogia/O_PROCESSO_EDUCATIVO_NA_EDUCAÇÃO_INFANTIL.pdf>. Acesso em: 28/05/08

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

BELLO, J. L. P. A Teoria Básica de Jean Piaget. Disponível em: <<http://www.pedagogiaemfoco.pro.br/per09.htm>>. Acesso em: 12 maio 2008.

DAVIS, C.; OLIVEIRA, Z. **Psicologia na Educação**. São Paulo: Cortez, 1993.

GARDNER, H. **Inteligências Múltiplas – A Teoria na Prática**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

GOLEMAN, D. **Inteligência emocional**. São Paulo: Objetiva, 1996.

GOLEMAN, D. Entrevista com Daniel Goleman. Disponível em: <http://www.abrae.com.br/entrevistas/entr_gol.htm, 2004>. Acesso em: 24 out. 2007.

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

TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução à Pesquisa em Ciências Sociais**. A pesquisa qualitativa em educação. São Paulo: Atlas, 1987.

VYGOTSKY, L. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.