
As competências das inteligências múltiplas através da comunicação no jogo do PAS

NEY STIVAL(UNINGÁ)¹
HILDA MASSAKO TAURA(UNINGÁ)²
THAYSA BEATRIZ MAIA STIVAL (UNINGÁ)³
ADRIANA SHIZUE KADOWAKI (UNINGÁ)⁴

RESUMO

O presente trabalho trata-se de um estudo participativo e exploratório, como proposta de estabelecimento de um método educativo, através da capacitação contínua dos 20 (vinte) alfabetizadores do PAS - Programa Alfabetização Solidária, para aplicação do conhecimento adquirido aos alfabetizandos nas salas de aula. Desta forma, nas capacitações *in loco*, os alfabetizadores foram orientados para aplicar aos alfabetizandos os jogos de comunicação que envolveram as inteligências múltiplas com vários eixos temáticos, os quais foram desenvolvidas em sincronia com os objetivos e as atividades previstos no PAS. Estes jogos de comunicação foram escolhidos devido à sua adequação ao processo de alfabetização. O presente trabalho foi desenvolvido durante o módulo XIV e está em aplicação no módulo XV, compondo o conjunto de 20 jogos que foram e estão sendo aplicados nas salas. Ao abordar as competências das inteligências múltiplas da comunicação no jogo, observa-se que, apesar de suas especificidades, elas possuem formas flexíveis de serem aplicadas e que as relações entre sons, letras, expressões etc. nem sempre apresentam relações biunívocas, constituindo-se, por isso mesmo, em aspectos a

¹ Professor Mestre, Faculdade Ingá - UNINGÁ - nstival@uninga.br;

² Professora Doutora, Faculdade Ingá - UNINGÁ - hmtaura@uol.com.br;

³ Professora Especialista, Faculdade Ingá - UNINGÁ - thaysa.bea@ig.com.br

⁴ Acadêmica do Curso de Odontologia, Faculdade Ingá - UNINGÁ - drikadowaki@yahoo.com.br

serem superados no domínio da comunicação. A partir de aspectos explorados no presente trabalho, foi possível apontar para alguns encaminhamentos pedagógicos, permeando-se entre eles a preocupação de garantir ao alfabetizando um desempenho eficiente da fala e da escrita nas reais situações em que tal desempenho se faça necessário.

Palavras Chave: Método educativo. Inteligências múltiplas. Programa de Alfabetização Solidária.

INTRODUÇÃO

O homem já passou por várias épocas que marcaram acontecimentos e que servem de base ao cômputo dos anos. A vida mudou com a era da agricultura, que teve duração aproximadamente de 6.000 anos, durante os quais a vida em si mesma e seus valores estavam estruturados em função da organização do alimento. Na era industrial, que durou aproximadamente 300 anos, enfocava-se o produto, com a educação centrada no ensino do fato (DRUCKER, 1993).

Na era da informação, a ênfase se deslocou para a prestação de serviços, com a educação voltada para a formação de alunos capazes de construir sua própria aprendizagem.

Para esse período, que tem o elemento susceptível de ser transmitido e conservado graças a um suporte e um código, a comunicação passa a ser a mola fundamental nessa educação.

O mundo da comunicação é caracterizado por atributos como: interatividade, mobilidade, convertibilidade, interconectividade, globalização e velocidade, características essas que têm solicitado do indivíduo modificações nas suas atitudes.

No século XXI, estamos vivendo mudanças significativas de valores. Não haverá mais, no conceito nacionalista que nos orienta até agora, produtos, tecnologias, empresas, economias ou indústrias somente nacionais. O que de verdadeiramente nacional deve persistir será o povo, constituído por seus cidadãos. A capacidade e a sagacidade de cada cidadão serão o recurso principal de cada nação.

A comunicação sempre fez parte da história do homem e no século em que vivemos a evolução nesse campo é contada em minutos de maneira que é difícil de ser entendido, pois as condições de vida que estamos compartilhando é sempre aquela que se está vivendo no momento, mas a rapidez e a amplitude destas mudanças, em um cenário

caracterizado anteriormente pela frieza das taxas de progresso, sugere que estamos vivendo em meio a uma revolução. Uma revolução significativamente diferente das revoluções passadas. Em primeiro lugar, porque seu principal agente não é a violência, mas a comunicação. E, uma vez que os fins são sempre inerentes aos meios, também é diferente esse tipo de revolução. Estas são diferenças profundas no processo de mudança histórica, diferenças que dão um novo significado à idéia da revolução nas comunicações.

Estudos revelam três categorias de trabalho necessárias na sociedade do futuro: serviços rotineiros de produção, serviços feitos pessoa-a-pessoa e serviços analítico-simbólicos. Deduz-se, como consequência natural de um princípio ou de um fato, que o tipo de educação oferecida pelas escolas, atualmente, atende às duas primeiras categorias. Mas é da terceira categoria que dependerão a competitividade e o bem-estar de cada nação. Os profissionais que lidarão com serviços analítico-simbólicos atuarão com manipulação de símbolos (dados, palavras, representações orais e visuais) em três tipos de atividade: identificação de problemas, solução de problemas e diligenciamento estratégico. Demonstra, assim, que a educação formal do principiante analista-simbólico exige quatro capacidades básicas: abstração, pensamento sistêmico, experimentação e colaboração.

Postman (1996), escrevendo sobre os propósitos da educação, lembra que os grandes pensadores do passado acreditavam haver uma idéia social, política ou espiritual transcendente que tinha que ser alcançada através da educação, ao passo que o currículo das escolas no mundo atual é o ideal do tecnocrata, planejado para preparar a pessoa que tem apenas habilidades, moldando um ser sem compromisso, sem ponto de vista, sem uma postura moral, social ou intelectual, mas com muitas habilidades. Segundo o autor, uma educação para o futuro é a que enfatiza o modo científico do pensamento, o uso disciplinado da linguagem, a história e um amplo conhecimento das artes e da religião.

Os novos paradigmas para a educação consideram que os indivíduos devem ser preparados para conviver numa sociedade em constantes mudanças, assim como devem ser os construtores do seu conhecimento e, portanto, serem sujeitos ativos deste processo onde a "intuição" e a "descoberta" são elementos privilegiados desta construção. Neste modelo educacional, os professores deixam de ser os entregadores principais da informação, passando a atuar como facilitadores do processo de aprendizagem, onde o aprender a aprender é privilegiado em

detrimento da memorização de fatos. O indivíduo deve ser visto como um ser "total" e, como tal, possuidor de inteligências outras que não somente a lingüística e a lógico-matemática. Outras inteligências devem ser desenvolvidas como a espacial, a corporal, a musical, a interpessoal e a intrapessoal, como argumenta Gardner et al. 1998).

Esse autor busca superar a noção comum de inteligência como uma capacidade geral ou potencial que cada ser humano possui em maior ou menor grau, além de questionar que a inteligência, independente de sua definição, pode ser medida através de instrumentos verbais padronizados, tais como respostas curtas e testes com lápis e papel. Seu ponto de vista considera que a cognição humana, para ser estudada em sua totalidade, precisa abarcar competências que normalmente são desconsideradas e que os instrumentos para medição dessas competências não podem ser reduzidos a métodos verbais que se baseiam fortemente em habilidades lingüísticas e lógico-matemáticas.

De acordo com pensadores, como Ernst Cassirer, Susanne Langer e Alfred North Whitehead, a habilidade dos seres humanos de usar vários veículos simbólicos para expressar e comunicar significados distingue os humanos (GARDNER et al. 1998).

O uso de símbolos tem sido marcante na evolução da natureza humana, dando origem ao mito, à linguagem, às artes e à ciência. Desta perspectiva pode-se falar de dois paradigmas filosóficos. Inicialmente, o interesse dos tempos clássicos por objetos do mundo físico foi substituído pela preocupação com a mente e seus objetos, que estão associados a Hume, Kant e outros pensadores ingleses. No século XX, contudo, o foco foi novamente alterado para os veículos simbólicos do pensamento. Dessa forma, muito do trabalho filosófico contemporâneo dirige-se para o entendimento da linguagem, da matemática, das artes visuais, dos gestos e outros sistemas simbólicos (GARDNER, 2000).

Gardner classifica as inteligências em sete achados científicos, para fins de construção científica e não como essência de uma coisa fisicamente verificável.

Embora a teoria das múltiplas inteligências baseie-se em pesquisas da biologia e da psicologia, é na educação que ela tem encontrado sua mais bem acolhida e a comunicação contempla a prática dessas inteligências.

Partindo da comunicação como um jogo educativo, objetivou-se tirar as atividades lúdicas do exclusivo domínio do lazer e acrescentarmos aos conteúdos programáticos com forma e cunho educativo.

METODOLOGIA

A Faculdade Ingá - UNINGÁ, em convênio com o Conselho da Comunidade Solidária, coordena o desenvolvimento do PAS – Programa Alfabetização Solidária - nos municípios de Santa Rosa de Lima e Muribeca, no Estado de Sergipe.

O presente trabalho trata-se de um estudo participativo e exploratório, como proposta de estabelecimento de um método educativo, através da capacitação contínua dos 20 (vinte) alfabetizadores do PAS, para aplicação do conhecimento adquirido aos alfabetizandos nas salas de aula.

Desta forma, nas capacitações *in loco*, os alfabetizadores foram orientados para aplicar aos alfabetizandos os jogos de comunicação adaptados de Piccolotto (1983), que possibilita integrar as inteligências múltiplas aos vários eixos temáticos, os quais foram desenvolvidos em sincronia com os objetivos e as atividades previstos no PAS. Estes jogos de comunicação foram escolhidos devido à sua adequação ao processo de alfabetização de jovens e adultos.

O presente trabalho foi desenvolvido durante o módulo XIV e está em aplicação no módulo XV, compondo o conjunto de 20 jogos que foram e estão sendo aplicados nas salas.

Takahashi e Peres (2000) observam que para o sucesso da aplicação dos jogos é necessário o preparo e o aquecimento dos participantes, cabendo ao alfabetizador expor sobre os objetivos, preparação e desenvolvimento a serem adotados. Neste sentido, no primeiro encontro os alfabetizandos são orientados sobre o objetivo do trabalho, sobre as regras do jogo e a importância da comunicação.

Seguem alguns jogos que foram aplicados nas salas de alfabetização:

Jogo 1: O QUE SERÁ?

Objetivo: aperfeiçoamento da capacidade de compreensão e retenção.

Material: dispor em uma caixa, uma série de objetos (mesmo que sejam em miniatura) que podem ser considerados característicos de certas profissões, como martelo, apito, seringa, agulha e linha, enxada, pá, pincel, balde etc. Serão necessários lápis e papel.

Preparação: dividir os alfabetizandos em pequenos grupos, certificando-se de que todos tenham papel e lápis.

Desenvolvimento: caberá ao alfabetizador percorrer as diversas equipes, expondo a cada uma delas o conteúdo da caixa. Os membros dos grupos deverão estar atentos nesta fase do jogo, pois, na seguinte, a ser iniciada através de um sinal, terão que elaborar, baseados unicamente na memória, uma relação das profissões às quais os objetos observados pertencem.

Avaliação: será vencedora a equipe que apresentar o menor número de lacunas.

Jogo 2: ORQUESTRA MALUCA

Objetivo: compreensão da linguagem mímica e atenção, buscando-se desenvolver, igualmente, a criatividade.

Preparação: dispor os alfabetizandos em círculos.

Desenvolvimento: caberá aos alfabetizandos, com recurso da linguagem mímica, imaginarem que tocam um instrumento musical qualquer. Um deles poderá ser escolhido para dar início às atividades, simulando executar o instrumento que imaginou. Transcorrido um tempo considerado suficiente para a identificação do objeto, o mesmo participante deverá, também por representação mímica, chamar um de seus companheiros imitando seu instrumento. O companheiro, atento ao chamado, realizará os movimentos de seu instrumento e chamará um outro da mesma forma que o primeiro. Todos os componentes deverão estar atentos aos chamados, inclusive os que atuaram, pois o processo se repetirá. O jogo se desenvolve com rapidez, sendo desclassificado aquele que não conseguir acompanhar devidamente o ritmo médio.

Avaliação: sagram-se vencedores os que se mantiverem até o final do exercício.

Jogo 3: GINÁSTICA MENTAL

Objetivo: aprimoramento da compreensão de mensagens.

Material: quadro-negro, giz, papel e lápis.

Preparação: distribuir os participantes em grupos, devendo possuir, cada um de seus membros, lápis e papel.

Desenvolvimento: o alfabetizador elaborará um problema a ser colocado na lousa. Desenhar cinco casas no quadro e lançar a pergunta: “Qual o morador da quarta casa?” Levantam-se, a seguir, dados sobre os habitantes das demais residências, como: _ na primeira casa mora um padeiro; _ ao lado do padeiro mora um eletricista; _ o eletricista conversa

muito com o agricultor que mora na última casa; _ o agricultor é amigo do pedreiro que é vizinho do electricista; _ entre o pedreiro e o agricultor mora um professor.

Variação: a fim de aumentar a complexidade do exercício, o alfabetizador acrescenta dados que particularizem os tipos, incluindo informações fornecidas sobre cada um.

Avaliação: tem-se como vencedor o grupo que chegar, antes dos outros, à resposta correta.

Jogo 4: ESTÁTUAS MÓVEIS

Objetivo: aperfeiçoamento da compreensão de mensagens.

Material: quadro-negro e giz.

Preparação: distribuir os participantes em grupos. Escrever no quadro-negro uma a uma as palavras que expressam sentimentos como: amor, ódio, carinho, raiva, alegria, tristeza. Para tanto, destacar uma equipe que, gesticulando, levará as demais a identificarem a mensagem que está sendo transmitida, associando a que está escrita no quadro-negro.

Avaliação: recebe um ponto a equipe que conseguir ligar o nome do sentimento à forma através da qual foi expresso.

Jogo 5: O ENIGMA

Objetivo: desenvolver a leitura, as habilidades gráficas, assim como vivacidade de raciocínio como recurso expressional.

Material: folhas de papel e lápis.

Preparação: agrupar os alfabetizandos em pequenas equipes, atentando para que todas tenham em mãos o lápis e o papel.

Desenvolvimento: o alfabetizador constrói uma carta enigmática em termos simplificados, substituindo palavra por ícone, apresentando-a aos participantes.

Avaliação: a atribuição de pontos será conferida à equipe que concluir antes das outras a montagem do texto.

Jogo 6: O QUE DIRIA PITÁGORAS?

Objetivo: aperfeiçoamento da expressão oral.

Material: quadro-negro e giz.

Preparação: os alfabetizandos deverão ser divididos em duas equipes.

Desenvolvimento: o alfabetizador se dirigirá a uma das equipes segredando-lhe o nome de uma figura geométrica qualquer. Tendo conhecimento do que lhes coube, os elementos deste grupo, depois de

reservarem alguns minutos à discussão, redige oralmente e no menor número de palavras possível uma definição da figura indicada, expondo-a a seguir aos oponentes, cuja tarefa consistirá em identificar o que foi descrito. Trocam-se, posteriormente, os papéis.

Avaliação: será conferido um ponto ao grupo que tiver sua mensagem decifrada, pois isto reflete a precisão com que ela foi elaborada.

Jogo 7: POR FAVOR, SR. GARÇOM!

Objetivo: aprimoramento da expressão oral com o desenvolvimento concomitante da capacidade de retenção e compreensão de mensagens.

Preparação: dividir os alfabetizandos em grupos e colocá-los em círculos.

Desenvolvimento: designar um membro de cada equipe para representar o papel de garçom, junto aos demais grupos que, na distribuição das funções, farão o papel de fregueses. A tarefa dos garçons consistirá em se dirigir às equipes vizinhas e perguntar de que desejariam se servir, como se estivessem em um restaurante. Com adequado nível de concentração, os que simulam o trabalho de garçom deverão reter na memória os pedidos formulados e apresentá-los, em uma segunda etapa, ao alfabetizador. O jogo segue em ritmo até que todos tenham desempenhado o papel de garçom.

Avaliação: as equipes receberão pontos toda vez que os alfabetizandos caracterizados como garçons executarem satisfatoriamente seu trabalho, isto é, que ao apresentarem a relação de pedidos ao alfabetizador, expressem claramente, não omitindo nenhuma das solicitações feitas.

Jogo 8: AGÊNCIA PUBLICITÁRIA

Objetivo: aprimoramento da expressão oral e desenvolvimento da criatividade.

Material: figuras de artigos de consumo, caixa de papelão.

Preparação: dividir os participantes em grupos.

Desenvolvimento: cada equipe retira uma figura da caixa de papelão e monta uma propaganda cujo objetivo é divulgar tal artigo junto ao consumidor. Tendo elaborado os termos da propaganda, deverá adaptá-la a um veículo de divulgação que se acredita poder utilizar (televisão, satélite, ou outro meio qualquer, de comunicação de massa).

Avaliação: receberá um ponto positivo o grupo que apresentar o melhor trabalho, podendo-se efetuar julgamentos relacionados a conteúdo, extensão etc.

Jogo 9: JOGO DO ALINHAVO

Objetivo: verificação do domínio de vocabulário, através de expressão escrita, aliado à adequação ortográfica.

Material: lápis e papel, onde se encontra assinalada uma palavra qualquer, diferente para cada equipe.

Preparação: agrupar os alfabetizandos em equipes (com os mesmo número de elementos), dispostas em círculos, e entregar a cada uma delas as folhas contendo os termos de partida.

Desenvolvimento: a tarefa de cada grupo será a de procurar uma nova palavra cuja sílaba inicial seja a mesma que a última do termo de saída. Assim, partindo-se da hipótese de que a palavra dada tenha sido *doce*, sendo sua última sílaba *ce*, o termo a ser construído pelo grupo deverá se iniciar com a mesma sílaba, como *cebola...* Após o primeiro elemento formar a nova palavra, deverá passar para o seu vizinho e assim sucessivamente.

Avaliação: o ponto poderá ser dado para a equipe que completar o círculo no menor espaço de tempo, sem erros.

RESULTADOS

A partir do presente trabalho, pode-se alertar para alguns pontos importantes relacionados ao letramento.

Os resultados encontrados lembra-nos do surgimento dos sistemas gráficos, os quais se desenvolveram a partir de necessidades sociais. Cabe a proposta de Vygotski (1988), que o ensino da escrita deva ser organizado de modo a que se torne relevante e necessária ao adulto não alfabetizado. Para isso, é necessário que se aproveitem e planejem situações onde a escrita esteja presente ou se faça necessária e que tais situações se constituam em subsídios fundamentais a um desenvolvimento natural no domínio da escrita.

Observou-se o uso da ortografia como a mola mestra nas produções de texto. Ressalta-se, assim, a necessidade de se trabalhar com o processo global e não apenas com o da ortografia, como é freqüente acontecer na prática pedagógica.

Verificou-se a presença de contextualização na execução dos jogos, com a presença do alfabetizador como interlocutor e da sustentação do gesto, da expressão oral, da memória, enfim, das competências das inteligências múltiplas. Denotou-se, pois, a preocupação do alfabetizador

em ajudar o alfabetizando a progredir nesse sentido, conduzindo-os para que atuem como comunicadores sociais, para esses serem, na seqüência, leitores e revisores do seu próprio texto, mesmo que sejam somente palavras.

Considere-se, ainda, que as sociedades usam a comunicação com propósitos múltiplos e que tais usos implicam em domínios lingüísticos específicos. Constatou-se que este está atrelado à realidade em que o adulto vive e que o objetivo do destinatário foi trabalhado.

Organizando seus procedimentos pedagógicos no jogo, o professor há que se preocupar em ajudar o alfabetizando a usar com adequação a linguagem oral e escrita.

Cabe, aqui, a observação de Halliday (1974): “o ensino da língua materna deve relacionar e ser visto, como o modo como usamos a linguagem para viver”.

CONCLUSÃO

Ao abordar as competências das inteligências múltiplas da comunicação no jogo, observa-se que, apesar de suas especificidades, elas possuem formas flexíveis de serem aplicadas e que as relações entre sons, letras, expressões etc nem sempre apresentam relações biunívocas, constituindo-se, por isso mesmo, em aspectos a serem superados no domínio da comunicação.

A partir de aspectos explorados no presente trabalho, foi possível apontar para alguns encaminhamentos pedagógicos, permeando-se entre eles a preocupação de garantir ao alfabetizando um desempenho eficiente da fala e da escrita nas reais situações em que tal desempenho se faça necessário.

REFERÊNCIAS

DRUCKER, P.F. **Sociedade pós-capitalista**. São Paulo: Pioneira, 1993.

GARDNER, H. **Inteligências múltiplas: a teoria na prática**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.

GARDNER, H. et al. **Inteligência: múltiplas perspectivas**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

HALLIDAY, M. A. K. et al. **As ciências lingüísticas e o ensino de línguas**. Trad. de Myriam F. Morau. Petrópolis: Vozes, 1974.

PICCOLOTTO, L. et al. **A comunicação em jogo**. São Paulo: Loyola, 1983.

POSTMAN, N. **The end of education: redefining the decline of democracy**. Vintage: Books, 1996.

TAKAHASHI, R.T.; PERES, H.H.C. Os jogos como estratégia criativa para o ensino de administração em enfermagem. *Rev. Paulista de Enfermagem*, v. 19, n.1, jan./abr. 2000, p. 19-23.

VYGOTSKY, L. S. **Formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. Trad. de J. Cipolla Neto et al. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

