

A EDUCAÇÃO FÍSICA NO DESENVOLVIMENTO DAS INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS

LUCAS GONÇALVES DE SANTANA

Graduação em Educação Física – Unijorge, lgdesantana2@yahoo.com

1

RESUMO

As aulas de Educação Física escolar podem em muito contribuir para o desenvolvimento das Inteligências Múltiplas. Cabe ao professor que optar em trabalhar embasado nas Teorias das IM escolher atividades que possam potencializá-las e, tão logo, incluir a todos os alunos nas atividades realizadas. Para que o professor de Educação Física escolar possa de fato estimular as IM nas suas aulas é necessário que ele conheça os jogos e brincadeiras que irá utilizar e saber associá-los às inteligências que serão estimuladas para que dessa forma se firme dentro de uma Educação Física que, além de inclusiva, permite ao aluno conhecer melhor as suas habilidades e competências.

Palavras-chave: Educação física; Inteligências múltiplas; jogos; brincadeiras.

ABSTRACT

The lessons of Physical Education can greatly contribute to the development of multiple intelligences. It is the teacher who chooses to work grounded in Theory of IM to choose activities that can leverage them, and so soon, to include all students in the activities performed. For the teacher of physical education may in fact stimulate the IM into their lessons he must learn the plays and games that will use it to associate them with the intelligence to be encouraged to stand firm thus in a Physical Education that not only inclusive, allows students to better understand their abilities and skills.

Key-words: Physical education; Multiple Intelligences; Games.

1. INTRODUÇÃO

Este artigo tem como objetivo apresentar a Teoria das Inteligências Múltiplas, desenvolvida por Howard Gardner, assim como o seu valor para a Educação Física escolar. Dentro dessa perspectiva propor jogos e brincadeiras que possam potencializar as Inteligências Múltiplas dos alunos dentro das aulas de Educação Física.

O intuito desse artigo é discorrer sobre a Teoria das Inteligências Múltiplas, sua importância na compreensão do ser e a aplicabilidade de jogos e brincadeiras nas aulas de

Educação Física como meio de potencializar essas inteligências e permitir, de fato, a inclusão de todos os alunos respeitando as suas habilidades e competências.

Também é importante analisarmos como as IM são vistas dentro do ambiente escolar e se realmente os docentes e gestores respeitam as individualidades cognitivas dos alunos e têm a visão de que o desenvolvimento da inteligência depende de diferentes estímulos que se iniciam na Educação Infantil e devem perdurar até o Ensino Médio para que o aluno perceba-se autônomo e consiga enxergar a importância dos conteúdos de todas as disciplinas para a sua vida extraescolar.

Para materializar o desenvolvimento das IM dentro das aulas de Educação Física através de jogos e brincadeiras é necessário primeiro compreender como esses jogos e brincadeiras influenciam o aprendizado das crianças e por que são eles a melhor estratégia para alcançar o objetivo de potencializar as IM dos alunos.

Finalizando, serão propostos jogos e brincadeiras que podem potencializar as IM, fazendo a ressalva de que um único jogo pode intervir em diversas inteligências ao mesmo tempo, no entanto ele terá a característica predominante de uma inteligência, permitindo assim essa classificação.

2. A ORIGEM DAS INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS

Durante muito tempo pensava-se que a inteligência era um produto único, natural e/ou hereditário. Algo que poderia ser avaliado por testes e atitudes. Essa afirmação levava a acreditar que um indivíduo era incapaz de desenvolver-se cognitivamente, desde quando ele já havia nascido com sua inteligência formada.

Imaginemos, então, que se pensava a inteligência como um único *software* de cálculos e linguagem, sendo esse, avaliado apenas pelo o seu desempenho nessas duas funções. Se esse *software* operasse com excelência dentro do que é solicitado certamente ele seria qualificado como excelente. Se operasse de forma regular, dessa maneira seria qualificado. E se operasse de forma débil, seria um péssimo *software*. Sendo que todas essas qualificações seriam eternas e não havendo nada que pudesse ser feito para alterá-las.

Alfred Binet, em 1905, publicou a escala métrica de inteligência. Essa escala tinha por meta medir o desenvolvimento da inteligência das crianças de acordo com a idade. Esse foi o início para que se pudesse avaliar o nível de inteligência de cada indivíduo.

Na proporção de operacionalidade e nas respostas a testes pré-fabricados a Psicologia era capaz de afirmar com exatidão qual era o nível de inteligência de uma pessoa, ou seja, o seu Quociente de Inteligência (QI). Os testes de QI se tornaram famosos em toda Europa, não demorando a ser adotado pelas escolas:

“Os testes de QI predizem o desempenho escolar com considerável exatidão, mas não predizem de maneira satisfatória o desempenho numa profissão depois da instrução formal.” (JENCKS, 1972 *apud* GARDNER, 1995, p. 20)

Apesar de muito bem elaborado, com o passar dos anos foi se percebendo que os testes de QI valorizavam duas vertentes: a linguagem e o raciocínio lógico, o que levou a pensar que essas seriam a base para que uma pessoa pudesse ser *inteligente* ou não.

“Além disso, mesmo que os testes de QI meçam somente as capacidades lógicas ou lógico-linguísticas, nesta sociedade nós sofreremos quase uma ‘lavagem cerebral’ para restringir a noção de inteligência às capacidades utilizadas na solução de problemas lógicos e linguísticos.” (GARDNER, 1995, p. 20)

No entanto, em 1983, uma equipe de pesquisadores da Universidade de Harvard liderada pelo psicólogo/professor Howard Gardner publicou um trabalho de pesquisa que viria a se tornar uma grande revolução na percepção e entendimento do conceito de inteligência na contemporaneidade.

A princípio era sugerido na pesquisa – utilizando-se da mesma analogia do início do capítulo - que o ser humano não era dotado apenas de “um *software*” para cálculos e linguagem, mas sim de diversos *softwares* com variadas funções, capazes de resolver cálculos, compor músicas, se deslocar e memorizar espaços, se relacionar consigo mesmo e com outros, entre outras. Isso tendo em vista que não era possível mensurar a capacidade e os limites desses *softwares*. Tal proposição não agradou àqueles que afirmavam com veemência que a inteligência era única, imutável e que poderia ser avaliada e pontuada por testes.

Por vez, Gardner (1995, p. 20) sugeriu uma visão alternativa de inteligência, solicitando o seguinte “experimento de pensamento”:

“Suspendam o habitual julgamento daquilo que constitui a inteligência e deixem seu pensamento correr livremente sobre as capacidades humanas [...]. Neste exercício, vocês são levados ao brilhante jogador de xadrez, ao violinista mundialmente conhecido e ao atleta campeão; esses notáveis realizadores merecem uma consideração especial. Neste experimento, emerge uma visão muito diferente de *inteligência*. O jogador de xadrez, o violinista e o atleta são ‘inteligentes’ nessas atividades? Se eles são, então por que nossos testes de ‘inteligência’ não conseguiram identificá-los? Se eles não são ‘inteligentes’, o que lhes permite conseguir esses feitos espantosos? De maneira geral, por que o construto contemporâneo de ‘inteligência’ deixa de explicar grandes áreas do conhecimento humano?” (GARDNER, 1995, p. 20)

Surgiu assim a Teoria das Inteligências Múltiplas, com sete inteligências:

- Inteligência Linguística;
- Inteligência Lógico-Matemática;
- Inteligência Musical;
- Inteligência Espacial;
- Inteligência Cinestésico-Corporal;
- Inteligência Intrapessoal;
- Inteligência Interpessoal.

2.1. As Inteligências Múltiplas

Foi possível afirmar que todo indivíduo já nascia com potencialidades diferentes para cada inteligência e ao longo de sua vida ele poderia, ou não, desenvolvê-las. Entretanto ficou evidente que as inteligências que se sobressaiam eram a base para a formação do indivíduo.

Para exemplificar como a predominância de uma ou mais inteligências forma o indivíduo basta analisarmos que gênios como Albert Einstein ou John Nash eram excelentes físicos e matemáticos, no entanto apresentaram dificuldades em suas relações interpessoais e, até mesmo, intrapessoais. Em contrapartida, temos aqueles que se destacam em relacionamentos, outros se destacam na música, na arte, na arquitetura. Cada um vai se destacar na área que apresentar as Inteligências Múltiplas com maior potencialidade.

Nessa perspectiva podemos afirmar que ainda não somos capazes de avaliar a inteligência de um indivíduo através de um teste, e que essa não passa somente pelo raciocínio lógico. Um indivíduo depende de diversos estímulos para desenvolver as potencialidades de suas inteligências e isso passa desde o seu convívio familiar/social e, essencialmente, pela escola.

Mas para que pais e educadores possam possibilitar meios para o desenvolvimento dessas inteligências se faz necessário que primeiro possam compreender cada uma delas.

2.2. Inteligência linguística

É a inteligência que permite a recepção e a transmissão das palavras. Seja ela da forma escrita, falada, gesticulada – como no caso da língua de sinais – e, até mesmo, em maneiras peculiares (o Código Morse).

Vale lembrar que, atualmente, surgiu um novo sistema de linguagens utilizado pelos adeptos das salas de bate-papo na internet. Esse sistema de linguagens ficou conhecido como “internetiquês”. Não fazendo julgamento à sua interferência no desenvolvimento da escrita formal, o “internetiquês” – muito utilizado pelos jovens – é uma forma de desenvolver a potencialidade da inteligência linguística, pois são poucos que o compreendem e aqueles que o conseguem certamente levaram um tempo para que ocorresse uma adaptação a essa nova linguagem.

2.3. Inteligência lógico-matemática

É a inteligência que permite compreender as relações de causa e efeito, assim como compreender e saber solucionar problemas que envolvam números, dados e estatísticas.

A inteligência lógico-matemática é por vezes negligenciada pela falta de afinidade com a disciplina Matemática na escola. No entanto a disciplina não é difícil, o que falta é saber desenvolver a potencialidade lógico-matemática para que o aluno possa compreender e saber resolver as situações problemas que são propostas na disciplina.

2.4. Inteligência musical

Estando relacionada com sons e ritmos, a inteligência musical permite interpretar e produzir sons variados, seja com o auxílio de instrumentos ou com o próprio corpo. Ao

aprender a tocar violão, por exemplo, a inteligência musical nos auxilia na aquisição e no aprimoramento do que e como estamos tocando.

Ainda nas escolas de Educação Infantil já se pode verificar, no momento das cantigas e dos jogos cantados, quais crianças têm – ou terão – a inteligência musical desenvolvida.

2.5. Inteligência espacial

É a inteligência que torna um indivíduo apto a se locomover em quaisquer ambientes sem se chocar com objetos neles presentes. Além disso, proporciona também poder prever, dentro das valências de tempo e espaço, a trajetória de um objeto. Por isso, essa inteligência é conhecida por alguns como *visuoespacial*.

Ao deciframos um mapa estamos colocando em prática a nossa inteligência espacial. É através dela que podemos nos orientar, afinal de contas é necessário que qualquer indivíduo, no mínimo, seja capaz de saber onde está o leste o oeste ou norte, mesmo que seja tendo como referência o nascente e poente do Sol.

2.6. Inteligência cinestésico-corporal

Conhecer o próprio corpo e saber o que ele é capaz de fazer é inerente para a prática de atividades físicas. A inteligência cinestésico-corporal é a responsável por controle do movimento corporal e pela representação através do gestual corporal. É muito fácil reconhecer, ao menos arriscar, quais são as características de um indivíduo simplesmente pelo seu caminhar.

Contudo, a inteligência cinestésico-corporal é aparentemente bem desenvolvida em muitos atletas de alto rendimento:

“Babe Ruth¹, aos quinze anos de idade, jogava na terceira base. Durante um jogo, o lançador de seu time estava se saindo muito mal, e Babe criticou-o em voz alta lá da terceira base. Brother Matias, o treinador, gritou: ‘*Ruth, se você sabe tanto a respeito disso, VOCÊ lança!*’ Babe ficou surpreso e embaraçado, porque nunca lançara, mas Brother Matias insistiu. Ruth disse,

¹ George Herman Ruth Jr. (06 de fevereiro de 1895 – 16 de agosto de 1948), mais conhecido como Babe Ruth, foi um grande, há quem diga o melhor jogador de beisebol de todos os tempos, por ser um dos poucos a saber arremessar e rebater bem a bolinha de beisebol.

mais tarde, que no exato momento em que subiu no montículo do lançador, ele SOUBE que seria um arremessador, e que era ‘natural’ para ele bater os outros. Na verdade, ele tornou-se um grande arremessador, importante para a liga esportiva (e, é claro, obteve um *status* legendário como batedor).” (CONNOR, 1982 *apud* GARDNER, 1995, p. 23)

Poderíamos dizer, sem pestanejar, que se pode equiparar Babe Ruth a Pelé (trazendo a análise de Connor para a cultura corporal do brasileiro). Ambos podem ser definidos como GÊNIOS, mesmo que nenhum dos dois consiga pensar como Einstein ou como John Nash. Mas quem já parou para pensar se Einstein ou Nash conseguiria, mesmo no auge da jovialidade, fazer aquilo que Ruth ou Pelé faziam?

A inteligência cinestésico-corporal pode retratar com bastante clareza o que Gardner buscou ao desenvolver a Teoria das Inteligências Múltiplas:

“A Teoria das Inteligências Múltiplas, por outro lado, *pluraliza o conceito tradicional*². Uma inteligência implica na capacidade de resolver problemas ou elaborar produtos que são importantes num determinado ambiente ou comunidade cultural. [...] Uma inteligência também deve ser capaz de ser codificada num sistema de símbolos – um sistema de significados culturalmente criado, que captura e transmite formas importantes de informação. A linguagem, a pintura e a matemática são apenas três sistemas de símbolos quase universais [...]” (GARDNER, 1995, p. 21).

2.7. Inteligência intrapessoal

É a capacidade de conhecer a si mesmo, saber quais são os próprios limites, compreender quais momentos em que se devem realizar mudanças e, acima de tudo, ter competência para realizar auto-análises das habilidades cognitiva, corporal, social e emocional visando melhorias.

A inteligência intrapessoal é a base para o desenvolvimento das demais inteligências. Se uma pessoa não é capaz de conhecer a si mesma (mesmo o mínimo que seja), ela jamais será capaz de perceber quais as suas dificuldades e quais as suas potencialidades.

2.8. Inteligência interpessoal

² Grifo meu.

Qualquer relação social depende da inteligência interpessoal. O desenvolvimento dessa inteligência permite que um indivíduo saiba se relacionar com outros, fazendo ser compreendido e compreendo o que está sendo discutido com extrema clareza.

Qualquer grande líder, independente de qual seja, certamente irá possuir a sua inteligência interpessoal bem desenvolvida. É assim nas escolas, nos condomínios, nas empresas. Se for feita uma análise de como se comportam os líderes – ou até mesmo aquelas pessoas que são referências – será observado que essas conseguem se comunicar e se fazer entender em qualquer meio.

3. AS INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS DENTRO DA ESCOLA

Um indivíduo depende de diversos estímulos para desenvolver as suas inteligências. Um dos ambientes mais adequados para que isso ocorra são as escolas.

A criança passa, em média, treze anos na escola e dentro dela vê muitas situações e conhecimentos diferentes. Mas até que ponto as inteligências dessas crianças estão sendo estimuladas? Se um aluno recebe estímulos para potencializar as suas inteligências desde as séries iniciais possivelmente ele não apresentará dificuldades durante sua trajetória discente.

É muito comum escutarmos dos alunos que eles não gostam de – ou pior, não sabem – determinadas disciplinas, enquanto que na realidade não existem disciplinas mais fáceis ou mais difíceis, o que existem são inteligências mais desenvolvidas que outras. E como o aluno não sabe disso – e a escola que, muitas vezes, também não sabe, confirma o que pensa o aluno – acaba se desviando para uma zona de conforto com a desculpa de aquele conhecimento daquela disciplina que ele não gosta não tem muita importância na sua vida ou na carreira profissional que ele irá seguir.

O que mais entristece em toda essa situação é que muitas vezes a escola se omite ou até mesmo apóia esse discurso e não reconhece que está errada. Até mesmo líderes educacionais, que passaram por essa formação nas escolas, consentem com esse problema:

“Conversei, uma vez, com uma pedagoga (cujo nome omitirei por compaixão) que teve um papel importante numa das freqüentes (e ineficientes) reestruturações que o Ministério da Educação (MEC) promove periodicamente. [...] Lá pelas tantas ela me sai com a seguinte pérola: ‘Eu

nunca consegui aprender matemática, física e química, e isso não me fez a menor falta, pois hoje, apesar disso, sou uma mulher extremamente bem-sucedida!” [...] Além de admitir ser um deficiente mental³... tem orgulho disso!” (PIAZZI, 2008, p. 76)

Com base no discurso do aluno de afinidade com determinadas disciplinas e, em resposta, caracterizar esse fenômeno como uma falta de estímulo às Inteligências Múltiplas, pode-se encontrar a resposta do porque os alunos – a maioria deles – gostam mais da Educação Física que da Matemática. Imaginem que a inteligência cinestésico-corporal do aluno vem sendo estimulada desde a Educação Infantil, enquanto a inteligência lógico-matemática, se estimulada, muito pouco, a partir do Ensino Fundamental⁴. Isso proporciona que o aluno chegue às séries avançadas com a potencialidade da inteligência cinestésico-corporal mais avançada que a potencialidade da inteligência lógico-matemática, e como o aluno tende a entrar na zona de conforto, como já citado, acaba por achar mais agradável as aulas de Educação Física do que as aulas de Matemática.

3.1. Como estimular as Inteligências Múltiplas?

Muitos são os meios para estimular as Inteligências Múltiplas, no entanto, ficaremos aqui somente com os jogos e brincadeiras. Isso, prioritariamente, pelo fato de que a criança pode aprender, e muito, enquanto brinca. E levando em consideração o foco dentro da Educação Física Escolar.

O jogo dentro das aulas de Educação Física – deveria ser em todas as disciplinas – garante, se não o aprendizado concreto, a atenção da criança, proporcionando uma mediação do conhecimento dentro da linguagem que a criança domina.

As Inteligências Múltiplas não são capazes de se desenvolverem sozinhas, serão sempre necessários estímulos para potencializá-las. Em virtude disso, será quase impossível esse desenvolvimento enquanto o aluno faz algo de que não é do seu interesse ou que não tenha significado em sua vida. É inerente que o aluno esteja em uma situação agradável,

³ O autor define *deficiência mental* como cérebro sadio e mente mal estruturada. E define como *deficiência neurológica* o tecido cerebral com problema.

⁴ Não confundir **estímulos** com **conteúdos**. Os conteúdos são apresentados (a partir da Educação Infantil), mas de maneira que estimulem as Inteligências Múltiplas?

lúdica e interessante para que ele possa desenvolver as suas inteligências. Mas como? Não consigo enxergar outra resposta se não dentro dos jogos e das brincadeiras.

Mas para isso, é necessário abrirmos um parêntese para conhecermos o que são jogos e o que são brincadeiras.

4. JOGOS E BRINCADEIRAS DENTRO DA ESCOLA

O jogo pode ser definido como:

“[...] uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da ‘vida quotidiana’.” (HUIZINGA, 2001, p.33).

Pode-se dizer, então, que os jogos na escola são aquelas atividades exercidas pelos alunos nos momentos lúdicos e com os quais eles conseguem se relacionar, seguir e criar regras – para dentro e fora do jogo – e se divertir.

O jogo possui alguns critérios que norteiam a sua prática com ludicidade:

“Examinando-se algumas teorias sobre as características do jogo (Huizinga, 1990; Callois, 1990; Chateua, 1987), pode-se encontrar critérios que especificam a sua natureza, tais como: autotelismo, espontaneidade, prazer, falta de organização, liberação de conflitos e supramotivação. [...] O primeiro critério é o caráter autotélico, ou seja, o jogo possui um fim em si mesmo, desinteressado, não comportando um objetivo senão na própria ação. [...] No segundo critério, considera-se que o jogo é espontâneo e, portanto, oposto às obrigações do trabalho. [...] Um terceiro critério é o do prazer. Afirma-se que o jogo é essencialmente prazer, ao passo que a atividade adaptativa tende a um resultado útil e independente do prazer. [...] O quarto critério define o jogo como desprovido de organização em contraposição ao pensamento sério que é sempre regulado. [...] A liberação de conflitos tem sido como uma das características básicas do jogo. Com relação a esse critério, o que se busca valorizar como um dos importantes aspectos é a função educacional da atividade lúdica. [...] Como último critério, tem-se o aspecto da supramotivação, ou seja, o jogo começaria com motivos não contidos na ação inicial e todo jogo poderia ser caracterizado pelo papel de motivos acrescidos.” (FERRAZ, 2006 *in*: Pedagogia do Esporte, p. 263)

O professor de Educação Física deve conhecer esses critérios para assegurar-se de que está utilizando corretamente o jogo como instrumento pedagógico, no entanto, mesmo com o caráter autotélico o professor pode inculcar objetivos a serem alcançados. Não é necessário que o jogo na escola termine por si só. Os conteúdos da Educação Física podem ser trabalhados com o jogo sendo sempre necessário deixar claro para o aluno os objetivos ‘além-jogo’ que o professor deseja alcançar ou que deseja que eles alcancem com a vivência do jogo.

As brincadeiras são caracterizadas pela não-predominância das regras e, quando existem, nunca são essenciais para o desenvolvimento da mesma. Para Kishimoto (2002, p. 139) “a brincadeira é uma atividade que a criança começa desde seu nascimento no âmbito familiar”. O brincar é muito representado pelo faz-de-conta, o qual permite à criança imaginar mundos, situações, projetar sentimentos e desejos, tudo em um contexto que não precisa estar, necessariamente, ligado a realidade.

O brincar e o jogar são essenciais na escola por fazerem parte do domínio da criança. Para Freire (1991, p. 9) “a criança é especialista em brincar”, sendo esse o meio mais fácil de obter a sua atenção e fazer-se compreender.

Não se pode menosprezar a influência das brincadeiras e dos jogos no desenvolvimento biológico, psicológico e social da criança, por isso é necessário que as escolas, principalmente aquelas de Educação Infantil e do Ciclo Inicial do Ensino Fundamental, tenham políticas da utilização dos jogos e brincadeiras como instrumento primaz nas relações de ensino e de aprendizagem. Isso, claro, associado aos estímulos e preparo das múltiplas inteligências dos alunos.

5. JOGOS E BRINCADEIRAS PARA A ESTIMULAÇÃO DAS INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS

Nesse capítulo serão apresentadas sugestões de jogos e brincadeiras que podem ser realizados nas aulas de Educação Física e que estimulam e/ou potencializam as Inteligências Múltiplas.

Para facilitar a compreensão os jogos serão separados por tópicos relacionados a cada Inteligência. Estarão presentes materiais necessários para a realização da atividade, quantidade de participantes e observações – quando necessárias.

Vale lembrar que enquanto a criança brinca mais de uma Inteligência Múltipla está sendo desenvolvida. Portanto os jogos e brincadeiras apresentados a seguir desenvolvem não apenas as inteligências a que estarão relacionados, mas as evidenciam, por isso os classificarei dessa forma.

Inteligência Linguística

Todo jogo e brincadeira em que esteja presente a comunicação verbal ou simbólica podem vir a estimular a inteligência linguística. No momento em que a criança necessita se comunicar, ser compreendida e compreender uma mensagem que está sendo transmitida, ela já está rebuscando a sua inteligência linguística para executar essa tarefa.

Atividade 01

NOME	REVEZAMENTO COM FRASES	
<u>MATERIAL:</u> nenhum material necessário		
<u>DESCRIÇÃO:</u> Serão divididas duas ou mais equipes. Um componente de cada equipe criará uma frase e a dirá para o professor. Os alunos deverão correr até o próximo componente da sua equipe, que o estará esperando em outro ponto, e dizer-lhe a frase criada. O jogo segue nessa seqüência até que o último componente do revezamento cruze a linha de chegada. Vence aquele que chegar primeiro com a frase correta.		

Atividade 02

NOME	MÍMICA	
<u>MATERIAL:</u> nenhum material necessário		

DESCRIÇÃO: Serão divididas duas equipes e escolhido um tema em comum. Cada equipe escolherá um componente para representá-las por rodada. Esse componente escolhido ficará incumbido de ouvir uma palavra ou frase relacionada ao tema e tentar fazer com que os demais componentes de sua equipe descubram qual foi a palavra ou frase através de gestos e movimentos corporais, como se fosse um mímico.

ex.: TEMA: Filmes

FRASE: “E O Vento Levou”.

5.1. Inteligência Lógico-Matemática

Até o surgimento da Teoria das IM o raciocínio lógico-matemático era o principal parâmetro para classificar o quanto inteligente – ou burro – era um indivíduo. Até mesmo as escolas norteavam-se nessa inteligência para a classificação dos alunos inteligentes, medianos e insatisfatórios. Após a Teoria de Gardner, rompeu-se esse pensamento único e pluralizou-se o conceito de inteligência, abrindo espaço para as outras inteligências que compõe a personalidade do ser.

Mesmo assim, a inteligência lógico-matemática possui – assim como todas as outras inteligências – a sua importância na formação social e, principalmente, cognitiva do indivíduo.

Em qualquer jogo – seja ele desportivo ou não – os jogadores necessitam tomar decisões rápidas e que influenciam diretamente no transcorrer da atividade. Até mesmo pequenos jogos, como o “21”⁵ ou o dominó, recrutam a inteligência lógico-matemática de maneira lúdica.

Atividade 01

NOME	5 / 7	
-------------	--------------	--

⁵ Vide anexo 7.1.3

MATERIAL: duas placas para cada equipe (uma com o número 5 e outra com o número 7)

DESCRIÇÃO: Os alunos deverão contar até 100 e ao invés de falar os números múltiplos de 5 eles deverão levantar a placa com o número 5, e ao invés de falar os múltiplos de 7, eles deverão levantar a placa com o número 7.

OBSERVAÇÕES:

1- No lugar das placas o professor pode sugerir que os alunos falem o número:
 ex.: “1;2;3;4;**5**;6;7;8;9;**5**;11;12;13...”

2- Para alunos dos ciclos iniciais do ensino fundamental o professor pode sugerir que eles levanten a placa no lugar dos números que contenham o número 5 ou 7:
 ex.: “1;2;3;4;**(levanta a placa 5)**;6; **(levanta a placa 7)**; 8;9;10;11;12;13;14; **(levanta a placa 5)**;16; **(levanta a placa 7)**;18;19...”

Atividade 02

NOME	CHUVA DE TAMPINHAS
MATERIAL: diversas tampinhas de garrafa (diferentes cores)	
DESCRIÇÃO: A atividade inicia com as crianças reunidas para receberem uma “chuva de tampinhas”. Após as tampinhas estarem espalhadas pela quadra o professor irá solicitar quais e quantas tampinhas devem ser recolhidas. ex.: “08 tampinhas azuis” / “meia-dúzia de tampinhas verdes” / “duas dezenas de tampinhas brancas”.	

5.2. Inteligência Musical

Os jogos cantados são, sem dúvida, a melhor forma de buscar o desenvolvimento da inteligência musical dentro das aulas de Educação Física. Isso por possuírem uma musicalidade de fácil compreensão pelo aluno e que pode ser progressivamente trabalhada de acordo com a faixa etária e desenvolvimento do grupo.

Para os alunos do Ciclo Final do Ensino Fundamental e do Ensino Médio a inteligência musical pode ser trabalhada com a construção de músicas, pequenos jogos com associação musical e, até mesmo, composições e apresentações musicais.

Atividade 01

NOME	“BRINCADEIRA DE PEGAR⁶”	
MATERIAL: nenhum material necessário		
DESCRIÇÃO: Os alunos ficarão em duplas ou trios. A música é a seguinte: <i>“Essa é a brincadeira de pegar Essa é a brincadeira de pegar. Quem falar primeiro pega. Falar o quê?! Quem falar primeiro pega. Falar o quê?!”</i> Após essa estrofe somente o professor irá continuar a música onde ele irá cantar o que deverá ser dito para que um aluno possa pegar o outro. <i>ex.: “Nome de bicho com... Nome de bicho com a letra ‘A’”</i> <i>ex. 2: “Nome de árvore com... Nome de uma árvore.”</i>		

⁶ Extraída do álbum “Jogos Cantados I”, do Prof. Ms. Luiz Antonio Bahia.

V Seminário Nacional Corpo e Cultura do CBCE
I Seminário Internacional Corpo e Cultura do CBCE
IV Seminário Nacional do HCEL
I Seminário Internacional do HCEL

Depois que o professor cantar o que deverá ser dito o aluno que conseguir falar primeiro (*arara, por exemplo, usando como base o exemplo acima*) irá pegar o que não falou. Caso consiga pegar, ele marca um ponto.

16

OBSERVAÇÕES:

O professor poderá variar o que será dito, tanto na letra como no tema;

O professor pode separar em dois grupos (A e B), depois separar por duplas e no final somar os pontos e ver qual grupo ganhou.

Atividade 02

NOME	FAZENDO SOM	
<p><u>MATERIAL:</u> garrafas pet vazias; garrafas pet com água; garrafas pet com sementes; palitos de churrasco (sem ponta); caixas de fósforo; latas vazias; apitos; entre outros materiais que possam ser utilizados como instrumento.</p>		

DESCRIÇÃO: O professor colocará dispostos pela quadra diversos materiais e irá separar os alunos em grupos. Dentro de um saco o professor colocará papéis com nomes de variados ritmos musicais. Cada grupo deverá puxar um papel e, com os materiais disponíveis, fazer uma música com o ritmo sorteado pelo grupo.

5.3. Inteligência Espacial

A inteligência espacial é muito solicitada nas aulas de Educação Física. Desde pequenos jogos de pega-pega até grandes jogos, passando pelos esportes, pelas atividades rítmicas e pelo conhecimento sobre o corpo. É essencial que o aluno saiba se orientar no tempo e espaço para que possa evoluir progressivamente dentro das atividades sugeridas pelo professor. Não se esbarrar em cadeiras, em outros colegas e nem ter o chão e as paredes como adversários fazem parte de um bom desenvolvimento da inteligência espacial.

Atividade 01

NOME	LOCALIZANDO AS FIGURAS	
<p>MATERIAL: quatro figuras geométricas recortadas; giz.</p>		
<p>DESCRIÇÃO: O professor terá em mãos quatro figuras geométricas: 1 quadrado; 1 círculo; 1 triângulo e 1 retângulo. No chão da quadra ele irá desenhar essas quatro figuras. Quando o professor levantar uma das figuras os alunos deverão correr, localizar a figura relacionada e ficar dentro dela. Por exemplo, quando o professor levantar o círculo, os alunos correrão para dentro do círculo desenhado no chão da quadra.</p>		
<p>OBSERVAÇÕES: O professor poderá desenhar apenas uma figura de cada – para que todos os alunos corram para um único lugar – ou desenhar várias figuras de cada – para que os alunos localizem, dentre várias, a figura relacionada e fiquem nela.</p>		

Atividade 02

NOME	DRIBLANDO OS POSTES	
<u>MATERIAL:</u> cones.		
<u>DESCRIÇÃO:</u> Um jogo de pegar e correr. O professor distribuirá pela quadra diversos cones e escolherá um pegador. Com o decorrer do jogo aquele que encostar ou derrubar algum cone deverá ficar parado no lugar onde se bateu no cone até que um colega toque nele, o liberando para continuar no jogo.		
<u>OBSERVAÇÕES:</u>		
<p>1- Ao invés de tocar o professor pode propor que para salvar o colega os alunos terão que passar por debaixo das pernas daqueles que estão parados. Ou então, quem se bateu no cone pode ficar agachado e só pode ser salvo quando alguém passar por cima dele.</p> <p>2- Pode ser realizado como um jogo pré-desportivo, ficando a critério do professor escolher se o fará com o Futsal, com o Handebol, com o Basquete ou com qualquer outro esporte.</p>		

5.4. Inteligência cinestésico-corporal

Se existisse a possibilidade de cada disciplina escolar ficar responsável por uma inteligência a Educação Física certamente ficaria com a cinestésico-corporal. Os PCN's (MEC, 1998, p. 68) sugerem os esportes, lutas, jogos, ginástica, atividades rítmicas e expressivas e o conhecimento sobre o corpo como os principais conteúdos da Educação Física. Se não a própria EF, qual outra disciplina fomenta as necessidades cinestésico-corporais dos alunos?

Não há como negar o auxílio da Educação Física no desenvolvimento psicomotor. E qualquer atividade que o professor realize nas suas aulas irá interferir direta ou indiretamente no comportamento cinético dos alunos. Cabe também ao professor criar estratégias para estimular a inteligência cinestésico-corporal daqueles que são hipocinéticos⁷, proporcionando ao máximo possível a inclusão em suas aulas.

⁷ Movimentos diminuídos ou lentos da musculatura do corpo.

V Seminário Nacional Corpo e Cultura do CBCE
 I Seminário Internacional Corpo e Cultura do CBCE
 IV Seminário Nacional do HCEL
 I Seminário Internacional do HCEL

Atividade 01

NOME	CORRIDA DOS ESTÍMULOS	
<p><u>MATERIAL:</u> cones; giz ou bambolê.</p>		
<p><u>DESCRIÇÃO:</u> Os alunos ficarão dispostos em dois grupos ou mais. Cada grupo terá sua fila e dois alunos de cada equipe ficarão dispostos em dois pontos da quadra de costas para a sua fila (<i>vide anexo 7.1.1</i>).</p> <p>A saída do primeiro aluno da fila será dada por um estímulo auditivo. Esse irá correr e dará um toque no ombro do colega da sua equipe que está no primeiro ponto e ficará no seu lugar. O aluno que recebeu o estímulo tátil sairá correndo até tocar no cone que estará à frente do colega de sua equipe, ao tocar no cone o colega sai até a fila inicial de sua equipe, pula no bambolê e dá mais um sinal auditivo para que o jogo continue.</p> <p>O jogo é realizado em sistema de rodízio. Vence a equipe que voltar a formação inicial primeiro.</p>		

Atividade 02

NOME	GINÁSTICA COLORIDA ⁸	
<p><u>MATERIAL:</u> quatro figuras geométricas recortadas; giz.</p>		
<p><u>DESCRIÇÃO:</u> O professor terá em mãos pequenos papéis em cores diferentes. Ele solicitará um movimento da ginástica diferente para cada cor de papel. Os alunos ficarão se movimentando livres pela quadra e quando ele levantar um papel os alunos deverão realizar o movimento de acordo com a cor do papel.</p> <p><i>ex.:</i> PAPEL VERDE → tocar no chão e saltar o mais alto que puder; PAPEL AZUL → fazer um rolamento.</p>		

⁸ Atividade desenvolvida por Dilson Lopes, Gilvam Bacelar, Jefferson Alexandrino, Lucas Santana, Valter Viana, Vânia Sodr e e Vinicius Lopes. Todos graduandos em Licenciatura em Educa o F sica, pelo Centro Universit rio Jorge Amado.

5.5. Inteligência Intrapessoal

Talvez seja essa a principal inteligência. Se o aluno não for capaz de conhecer a si mesmo pouco poderá se ajudar no desenvolvimento das suas demais inteligências. O autoconhecimento é essencial na formação do ser.

Na escola, o aluno precisa conhecer a si mesmo, saber o que quer e, acima de tudo, saber fazer autocríticas, até por que:

“[...] ao se auto-analisar, é que você pode tomar consciência de suas falhas, onde se localiza sua deficiência. E, conseqüentemente, poderá planejar as medidas necessárias para diminuí-la.” (PIAZZI, 2008, p.76)

Atividade 01

NOME	“COMO FUI, COMO SOU E COMO SEREI”	
MATERIAL: papel; caneta.		
DESCRIÇÃO: O professor deverá pedir que os alunos peguem um papel (A4) e dobrem em 3 partes. Na primeira dobra eles deverão escrever como eles eram até a idade onde estão. Na segunda dobra eles deverão escrever como são na atualidade. Na terceira, e última, eles deverão escrever como imaginam que serão da idade onde estão para frente.		
OBSERVAÇÕES: Por se tratar da inteligência intrapessoal o professor pode não solicitar que os alunos tenham que ler o que escreveram em voz alta para a turma, só o fato de eles terem exposto uma auto-análise no papel já garante que solicitaram a inteligência intrapessoal.		

Atividade 02

NOME	DIÁRIO DE BORDO	
MATERIAL: um diário para cada aluno		

DESCRIÇÃO: No início do ano letivo cada aluno terá um diário. Nesse diário o aluno terá que registrar como foi a aula, como ele se comportou durante, como os seus colegas se comportaram durante a aula, o que aprendeu, o que mudaria para a aula, enfim, deverá realizar uma análise pessoal tendo como ponto principal ele mesmo e a sua visão de mundo.

OBSERVAÇÕES:

O professor pode utilizar esse diário como forma de avaliação metacognitiva, sendo o aluno sujeito nas relações de ensino e aprendizagem.

5.6. Inteligência Interpessoal

Se um professor de Educação Física utiliza, nem que seja minimamente, a abordagem construtivista-interacionista nos seus jogos e atividades propostas na aula, certamente está proporcionando o desenvolvimento da inteligência interpessoal. Em qualquer momento em que o aluno é posto em situações que se deve buscar a interação com o outro para solucionar uma situação-problema ou alcançar um objetivo ele rebusca na inteligência interpessoal o “como fazer”.

Atividade 01

NOME	A BOMBA	
<p><u>MATERIAL:</u> caixa de chocolate; caixa de sapato; papel metro; fita adesiva.</p>		

DESCRIÇÃO: O professor prenderá a caixa de chocolate dentro da caixa de sapato, de forma que essa não se mova, e forrará a caixa. No início da atividade o professor irá dizer que dentro da caixa há uma “bomba” e que quem abri-la deverá executar a tarefa solicitada sem pestanejar. Essa caixa irá passar pelos alunos de acordo com o texto (*vide anexo 7.1.2*).

Atividade 02

NOME	ACHANDO O PAR	
<u>MATERIAL:</u> duas caixas vazias.		
<u>DESCRIÇÃO:</u> Os alunos irão escrever em um papel suas qualidades e em outro os seus defeitos sem se identificar e depois irão colocar cada um em uma caixa diferente (uma caixa para qualidades e outra para defeitos). Depois que todos colocarem os papéis cada um pegará um papel de cada caixa tentará adivinhar a quem pertence aquela qualidade e aquele defeito sorteado.		

6. REFERÊNCIAS

ALVES, Ubiratan Silva. **Inteligências: percepções, identificações e teorias.** São Paulo: Vetor, 2002.

ANTUNES, Celso. **Inteligências múltiplas e seus jogos. Vol. 4 – inteligência espacial.** Petrópolis: Vozes, 2006.

FERRAZ, Osvaldo Luiz. **A Ludicidade e o Ensino do Desporto.** In: Go Tani, Jorge Olimpio Bento, Ricardo Demétrio de Souza Petersen (Editores), **Pedagogia do Desporto.** Rio de Janeiro, Guanabara Koogan, p. 262-266, 2006.

FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro: teoria e prática da Educação Física.** 2ª edição. São Paulo: Scipione, 1991.

GALLAHUE, David L. **Compreendendo o desenvolvimento motor.** 3ª Ed. São Paulo: Phorte, 2005.

V Seminário Nacional Corpo e Cultura do CBCE
I Seminário Internacional Corpo e Cultura do CBCE
IV Seminário Nacional do HCEL
I Seminário Internacional do HCEL

GARDNER, Howard. **Inteligências múltiplas: a teoria na prática**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5ª Ed. São Paulo: Perspectiva, 2001.

KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira-Thomson Learning, 2002.

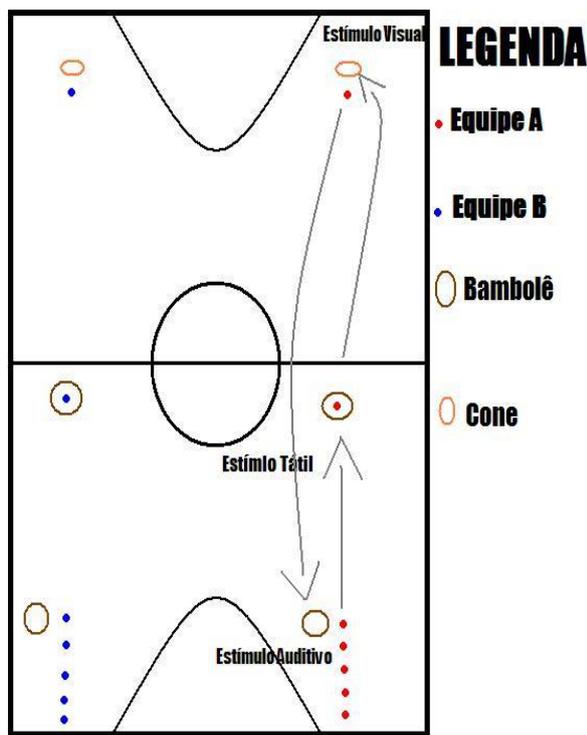
PIAZZI, Pierluigi. **Aprendendo inteligência: manual de instruções do cérebro de alunos em geral**. 2ª Ed. São Paulo: Aleph, 2008.

Parâmetros curriculares nacionais: Educação Física / Secretaria da Educação Fundamental – Brasília: MEC/SEF, 1998.

7. ANEXOS

7.1. ATIVIDADES

7.1.1. Esquema da “Corrida dos Estímulos”



7.1.2. A Bomba

A BOMBA

Jefferson Alexandrino; Lucas Santana; Valter Viana; Vânia Sodré; Vinicius Lopes⁹

Nesta caixa há uma “bomba” e um grande desafio a ser realizado. Aquele que foi incumbido de abri-la deverá realizar o desafio sem pestanejar.

Por se tratar de um desafio muito complicado, é necessário que se inicie com muito entusiasmo. Por isso vou passar esta caixa para a pessoa mais alegre da sala.

- Um momento. Como a sua alegria contagia a todos, passe essa caixa para a pessoa que está mais triste hoje na sala.

- Como você está triste, essa “bomba” só irá lhe prejudicar, então passe-a para a pessoa mais polêmica da sala.

⁹ Graduandos em Licenciatura em Educação Física, pelo Centro Universitário Jorge Amado.

- Já que você é polêmico(a), esta “bomba” em suas mãos irá causar muita discussão. Então a passe para a pessoa mais calma da sala.
- Ah! Você é calmo(a) demais, esta “bomba” nas suas mãos não irá ter muito efeito. Então a entregue para a pessoa mais agitada.
- Ei, calma! Sua agitação não te levará a nada. Então entregue a “bomba” para a pessoa mais intelectual.
- Por você ser intelectual, este “dispositivo de alta periculosidade” não lhe trará nenhum conhecimento. Então o entregue para a pessoa mais tímida da sala.
- Oi! Com essa timidez você não conseguirá interagir com essa “bomba”, então a entregue para uma pessoa mais perfeccionista.
- Espere aí. Lembrei que essa “bomba” não está perfeita. Passe-a para a pessoa mais vaidosa.
- Você é muito vaidoso(a) e esta “bomba” te deixa feio(a). Então a entregue para a pessoa mais engraçada da sala.
- Esta “bomba” não tem graça nenhuma. Então a passe para uma pessoa com personalidade forte.
- Um momento. Acreditamos que seja você a pessoa ideal para abrir esta “bomba”. Afinal de contas nada abala essa personalidade. Por isso, abra a caixa com muito cuidado, pois em suas mãos está a identidade da turma.

7.1.3. 21 (Basquete)

Os jogadores, um de cada vez, arremessam tiros livres com o objetivo de somar 21 pontos. Sendo que o jogador posterior ao que está arremessando pode ficar esperando fora do garrafão para pegar um rebote e tentar fazer a cesta do ponto onde ele pegou a bola antes dela cair no chão.

As cestas de tiro livre devem valer 2 pontos e as cestas de rebote 1 ponto (fica a critério do professor alterar essa pontuação antes de iniciar o jogo).

Se num arremesso a bola não tocar nem na tabela nem no aro, o jogador que arremessou tem a sua pontuação zerada. Aquele jogador que ultrapassar 21 pontos também tem a sua pontuação zerada.

Aquele que fizer 21 pontos primeiro vence a partida.

7.2. TEXTOS

7.2.1 Teste de Inteligências Múltiplas¹⁰

TESTE DE INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS - Por Howard Gardner

Marque as descrições com as quais você se identifica.

- 1º- Você lembra-se facilmente das frases, citações ou pensamentos de pessoas famosas e aplica-as em suas conversas?
- 2º- Você percebe rapidamente quando alguém que está com você, está preocupado com algo?
- 3º- Você é fascinado por questões filosóficas ou científicas do tipo: "Quando o tempo começou?"
- 4º- Você consegue se localizar rapidamente em regiões ou vizinhanças estranhas?
- 5º- As pessoas acham que você tem movimentos corporais elegantes, ou tem um bom ritmo ao dançar?
- 6º- Você consegue cantar com facilidade, lembrando-se das músicas e das letras?
- 7º- Você lê com regularidade nos jornais ou revistas artigos sobre ciência e tecnologia?
- 8º- Você percebe rapidamente erros gramaticais ou de palavras das pessoas que falam com você?
- 9º- Você geralmente consegue descobrir como as coisas funcionam ou como consertar rapidamente o que está quebrado, sem pedir ajuda?
- 10º- Você consegue imaginar rapidamente como outras pessoas agem com seu filtro profissional ou familiar, e consegue se imaginar agindo com estes filtros?
- 11º- Você consegue lembrar-se com detalhes, das paisagens e das características dos lugares que visitou em suas férias?
- 12º- Você curte música e os seus compositores (as) e cantores (as) favoritos?
- 13º- Você gosta de desenhar?
- 14º- Você gosta de praticar esportes?

¹⁰ Esse teste visa orientar as pessoas dentro do que seria a(s) sua(s) inteligência(s) predominante(s). Em nenhum momento este teste tem o objetivo de qualificar ou classificar pessoas melhores que as demais.

V Seminário Nacional Corpo e Cultura do CBCE
I Seminário Internacional Corpo e Cultura do CBCE
IV Seminário Nacional do HCEL
I Seminário Internacional do HCEL

- 15º- Você organiza bem as coisas do seu escritório, cozinha, banheiro, de acordo com padrões e categorias?
- 16º- Você tem confiança de interpretar o que as outras pessoas fazem em função do que elas sentem?
- 17º- Você gosta de contar histórias e é considerado um bom contador de histórias?
- 18º- Você às vezes gosta de sons diferentes no seu ambiente?
- 19º- Quando você conhece pessoas novas, você geralmente estabelece associações entre suas características com as das pessoas que você conhece?
- 20º- Você tem consciência do que você consegue e do que não consegue fazer?

27

-
- 1, 8, 17 → Linguística**
6, 12, 18 → Musical
3, 7, 15 → Lógico Matemático
4, 11, 13 → Espacial
5, 9, 14 → Corporal
10, 16, 20 → Intra Pessoal
2, 10, 19 → Inter Pessoal