Observação sistemática de estudantes superdotados com pensamento não linear: comparação com o domínio da criatividade

Dandara Sacramento Vieira, Profa. Dra. Carina Alexandra Rondini, Mariana Carolina Martins Gomes, Campus de São José do Rio Preto, Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas, Curso de Licenciatura em Matemática, dandarasv@outlook.com, bolsista PIBIC/CNPq.

Palavras-Chave: *Altas Habilidades/Superdotação; Resolução de Problemas; Raciocínio Lógico.*

Introdução

Guenther[2] organiza os traços de altas habilidades/superdotação em cinco domínios de capacidade humana: Inteligência Geral (G); Inteligência com Profundidade e Pensamento não Linear (GM); Inteligência com Capacidade Verbal (GV); Criatividade e Potencial Criador (C) e Capacidade Socioafetiva (S). A prevalência dos domínios, no Centro para o Desenvolvimento do Potencial e Talento (CEDET/SJRP), indicou a supremacia de GM e GMC. Estudos preliminares sinalizaram duas características recorrentes, dentro do domínio GM: "boa organização mental e visão do todo" e "atenção focada na busca de solução". No domínio GMC, a característica mais prevalente foi "senso crítico e autocrítica realista". Também se percebeu que os alunos GM tendem a solucionar problemas por meio de tentativa e erro, enquanto os GMC se utilizam de um pensamento intuitivo, antes de tentarem solucionar algo. Essas observações despertaram o interesse no estudo dos alunos que possuem tais domínios, para compreender quem são, quais os traços mais evidentes para que eles sejam os mais sinalizados e quais características sobressaltam para a diferenciação deles.

Objetivo

Geral: Formação de um grupo de alunos do CEDET, com interesses em vivenciar jogos voltados ao estímulo da criatividade, da resolução de problemas e da incitação do raciocínio lógico, visando ao desenvolvimento de cada aluno em suas especificidades.

Específicos: i) acessar as formas de resolução de problemas dos domínios de inteligência GM e GMC e tentar encontrar traços que os diferenciem, refutando ou corroborando os achados dos estudos preliminares e ii) distinguir as características mais frequentes de cada domínio, para que sejam propostos sinalizadores de traços de Altas Habilidades/Superdotação (AH/SD), nos domínios supracitados, com a finalidade de auxiliar o professor regular na identificação do aluno com AH/SD, em sala de aula.

Material e Métodos

Trata-se de pesquisa descritiva, com coleta de dados mediante observação sistemática[1]. Será criado um grupo de estudantes do CEDET com interesse em vivenciar jogos voltados ao estímulo da criatividade, da resolução de problemas e da incitação do raciocínio lógico. O projeto contará com um estudo bibliográfico intensivo, almejando a obtenção de conhecimento na área dos jogos e o enriquecimento no campo da AH/SD. No primeiro encontro com os alunos, será realizada uma roda de conversa, buscando descobrir seus interesses e conhecimentos sobre a matemática e os tipos de jogos de que eles mais gostam, a fim de que seja elaborada uma lista para análise. Em cada encontro semanal com os alunos, com duração de 1h30min, será empregado um tipo de jogo. Nesses encontros, será necessário aplicar e mediar o desenvolvimento das atividades de suplementação e anotar as reações e ações de cada aluno, em cada jogo proposto, por meio do diário de bordo. Também serão registrados os atributos individuais de cada um, de acordo com o seu domínio de inteligência por intermédio de uma tabela contendo essas informações. Dada a importância da verbalização das conclusões de cada aluno, pois é através da linguagem que ele elabora o pensamento, o mediador conduzirá esse processo, questionando-os para transformar as ações do aluno em palavras, desenvolvendo a capacidade de argumentação[3].

Resultados Esperados

Espera-se encontrar traços de diferenciação entre os domínios de inteligência GM e GMC, na construção do raciocínio lógico para a resolução de problemas e detectar as características mais recorrentes em cada domínio. Reconhecer tais aspectos é muito importante para auxiliar os professores no momento da sinalização do aluno com AH/SD, tornando-a mais fácil e eficaz. Além disso, à medida que o professor percebe diferenças/traços no desempenho/desenvolvimento dos seus alunos, segundo esses domínios, poderá agregá-los à sua prática docente, bem como aos métodos/técnicas de avaliação discente.

---

[1] GIL, A. C. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 4. ed. São Paulo: Ed. Atlas, 2002.

[2] GUENTHER, Z. C. *Caminhos para desenvolver potencial e talento*. Lavras: Ed. UFLA, 2011.

[3] SIMONS, U. M. *Blocos Lógicos:* 150 exercícios para flexibilizar o raciocínio. 3. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.