

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO AMAPÁ
LICENCIATURA EM LETRAS-PORTUGUÊS/INGLÊS CAMPUS MACAPÁ

MAITÊ DA CONCEIÇÃO SOARES
MAYLA MONISE DE OLIVERA COELHO

2º DESAFIO LITERÁRIO IFAPIANO: o fomento à leitura por meio do estímulo a
habilidades diversas

MACAPÁ-AP

2023

MAITÊ DA CONCEIÇÃO SOARES
MAYLA MONISE DE OLIVERA COELHO

2º DESAFIO LITERÁRIO IFAPIANO: o fomento à leitura por meio do estímulo a
habilidades diversas

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para obtenção de título do curso superior de licenciatura plena em Letras - Português/Inglês do Instituto Federal do Amapá - *campus* Macapá.
Orientador: Me. André Adriano Brun.

MACAPÁ-AP

2023

Biblioteca Institucional - IFAP
Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

- S676 Soares, Maitê da Conceição
2º Desafio literário ifapiano: o fomento à leitura por meio do estímulo a habilidades diversas. / Maitê da Conceição Soares, Mayla Monise de Oliveira Coelho. - Macapá, 2023.
74 f.
- Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) -- Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá, Campus Macapá, Curso de Licenciatura em Letras Português/Inglês, 2023.
- Orientador: André Adriano Brun.
1. Desafio literário ifapiano. 2. Gincana literária. 3. Howard Gardner. I. Coelho, Mayla Monise de Oliveira. I. Brun, André Adriano, orient. II. Título.

MAITÊ DA CONCEIÇÃO SOARES
MAYLA MONISE DE OLIVERA COELHO

2º DESAFIO LITERÁRIO IFAPIANO: o fomento à leitura por meio do estímulo a
habilidades diversas

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para obtenção de título do curso superior de licenciatura plena em Letras – Português/Inglês do Instituto Federal do Amapá – *campus* Macapá.
Orientador: Me. André Adriano Brun.

BANCA EXAMINADORA



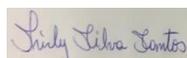
Me. André Adriano Brun (Orientador)
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá



Esp. Ângela Maria Chaves Miranda
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá



Ma. Luciana Carlena Correia Velasco Guimarães
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá



Ma. Shirly Silva Santos
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá

Apresentado em: 15 / 12 / 2023.

Conceito/Nota: 10.

Agradecemos especialmente as nossas famílias, professores e orientador, que não mediram esforços para nos oferecer a melhor educação, e a todos aqueles que nunca deixaram de acreditar no nosso potencial.

RESUMO

O presente trabalho é resultado de pesquisa que teve como objeto e sujeitos de investigação o 2º Desafio Literário Ifapiano (DLI), o qual ocorreu no Instituto Federal do Amapá- IFAP, durante a Semana Nacional de Ciência e Tecnologia- SNCT. A pesquisa objetivou averiguar se a gincana, por meio de suas provas lúdicas, consegue tanto estimular as habilidades diversas quanto fomentar as práticas da leitura e da discussão de textos literários e, conseqüentemente, o aprendizado da literatura entre seus participantes, que são exclusivamente para os alunos do Ensino Médio. O trabalho dividiu-se em 3 etapas e em cada uma delas foi empregada uma metodologia peculiar: da pesquisa bibliográfica, na primeira; da documental, na segunda; e da quanti e qualitativa, na terceira. O estudo ancorou-se nas proposições teóricas de Gardner (2012), o teórico que dá sustentação ao evento; Antunes (2021 e 2022); Smole (1999), dentre outros. A partir da análise documental, das observações *in loco* e do levantamento de dados foi possível concluir que os objetivos da gincana foram alcançados, e trouxeram resultados tanto positivos quanto negativos, os quais servirão para o aprimoramento e, talvez, expansão, do projeto em suas próximas edições.

Palavras-chave: desafio literário Ifapiano; gincana literária; Howard Gardner.

ABSTRACT

The present work is the result of research that focused on the object and subjects of investigation in the 2nd Ifapian Literary Challenge (DLI), which took place at the Federal Institute of Amapá (IFAP) during the National Week of Science and Technology (SNCT). The research aimed to investigate whether the competition, through its playful tests, can stimulate diverse skills and promote the practices of reading and discussing literary texts, consequently enhancing the learning of literature among its participants, exclusively high school students. The work was divided into three stages, each employing a specific methodology: bibliographic research in the first stage, documentary research in the second, and quantitative and qualitative research in the third. The study was grounded in the theoretical propositions of Gardner (2012), the theorist supporting the event; Antunes (2021 and 2022); Smole (1999), among others. Through documentary analysis, on-site observations, and data collection, it was possible to conclude that the goals of the competition were achieved, yielding both positive and negative results. These findings will contribute to the improvement and, perhaps, expansion of the project in its upcoming editions.

Keywords: desafio literário ifapiano; literary challenge; Howard Gardner.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Nota de 1000 cruzados original	32
Figura 2 – Questionário do Google forms	43
Figura 3 – Gráfico do questionário via Google Forms	44
Figura 4 – Gráfico do questionário via Google Forms	44
Figura 5 – Gráfico do questionário via Google Forms	46
Figura 6 – Gráfico do questionário via Google Forms	48
Figura 7 – Gráfico do questionário via Google Forms	51
Figura 8 – Gráfico do questionário via Google Forms	52

LISTA DE SIGLAS

DLI	Desafio Literário Ifapiano
IFAP	Instituto Federal do Amapá
QI	Quociente de Inteligência
SNCT	Semana Nacional de Ciência e Tecnologia
TCC	Trabalho de Conclusão de Curso

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
2	A TEORIA DAS MULTIPLAS INTELIGÊNCIAS	14
2.1	Os 8 tipos de inteligências	16
2.1.1	Inteligência Lógico-matemática	17
2.1.2	Inteligência Linguística	18
2.1.3	Inteligência Espacial	18
2.1.4	Inteligência Corporal-cenestésica	19
2.1.5	Inteligência Interpessoal	20
2.1.6	Inteligência Intrapessoal	20
2.1.7	Inteligência Musical	21
2.1.8	Inteligência Naturalista	22
3	ANALISE GERAL DAS PROVAS DO 2º DLI	23
3.1	Descrição e análise das provas	25
3.1.1	Quebra-cabeça	25
3.1.2	Texto-dissertativo-argumentativo	26
3.1.3	Circuito	27
3.1.4	Triângulos amorosos (ou não tão amorosos)	28
3.1.5	Bandeiras I	29
3.1.6	Bandeiras II	31
3.1.7	A sorte está lançada	31
3.1.8	Cabo de guerra	33
3.1.9	Vocabulário antigo	33
3.1.10	Imagens	34
3.1.11	Pintura em cartaz	35
3.1.12	Conta maluca	36
3.1.13	Paródia	36
3.1.14	Curta-metragem	37
3.1.15	Múltipla escolha	38
3.1.16	Jogo da força	38
3.1.17	Dança coreografada	39
3.1.18	Jogo da memória	40

3.1.19	Soletrando	41
4	RESULTADOS DO 2º DLI	42
4.1	Provas variadas	42
4.2	O hábito de ler do 2º DLI	44
4.3	Leitura em preparação para o 2º DLI	45
4.4	A leitura como prática social	47
4.5	Fomento à participação	48
4.6	Aprendizado	49
4.7	Entretenimento e diversão	50
4.8	Organização	52
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	54
	REFERÊNCIAS	57
	APÊNDICE A – TEXTO DE APRESENTAÇÃO DA PROVA	58
	BANDEIRAS I	
	APÊNDICE B – TEXTO MOTIVADOR DA PROVA DO TEXTO	60
	DISSERTATIVO-ARGUMENTATIVO	
	APÊNDICE C – QUESTIONÁRIO DO 2º DLI VIA GOOGLE	61
	FORMS	

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho traz a público os resultados da pesquisa realizada pelas acadêmicas Mayla Monise de Oliveira Coelho e Maitê da Conceição Soares no 2º semestre de 2023, ao longo da disciplina de TCC II, sob a orientação do professor André Adriano Brun.

A pesquisa teve, como objeto de estudo, o 2º Desafio Literário Ifapiano (DLI) e, como sujeitos de investigação, parte considerável dos alunos do ensino médio do Instituto Federal do Amapá, *campus* Macapá, que participaram do evento nos dias 17 e 19 de outubro de 2023.

Idealizado por professores do colegiado de licenciatura em Letras no ano de 2022¹, o DLI consiste em uma gincana lúdico-pedagógica repleta de tarefas,

(...), organizadas sequencialmente, as quais devem ser realizadas pelas equipes participantes em troca de pontuação parcial, por prova, e premiação final, no caso de a equipe sagrar-se campeã, vice-campeã ou terceira colocada, no cômputo geral das pontuações parciais obtidas. (CHAMADA DE INSCRIÇÕES PARA O 2º DLI, 2023, p.1)

A cada ano, o evento gira em torno de uma temática diferente. Em 2022, ano do bicentenário da Independência, o 1º DLI tematizou o Romantismo brasileiro, estética que se desenvolveu logo após esse importante evento histórico, há 200 anos. Diferentemente do ano anterior, em 2023, o DLI afunilou-se tematicamente, concentrando-se nas obras de um único escritor, Machado de Assis, do Realismo brasileiro.

Fundamentado na teoria das Inteligências Múltiplas, desenhada por Howard Gardner a partir da década de 1980, o DLI considera seu público-alvo heterogêneo e multifacetado. Partindo dessa premissa, a gincana objetiva estimular e avaliar os participantes por meio de provas não padronizadas, de modo a contemplar as várias inteligências e habilidades dos indivíduos, respeitando, assim, a diferença.

Em tese, isso é maravilhoso, pois promove a inclusão. Mas, na prática, tal objetivo foi realmente alcançado?

Esta pergunta fez nascer os dois primeiros capítulos do presente TCC. O segundo capítulo dedica-se à análise do Código de Provas do 2º DLI com o objetivo de averiguar se, de fato, suas provas são variadas e estimulam habilidades e inteligências também variadas. A análise empreendida no segundo capítulo é sustentada pela revisão bibliográfica da teoria das

¹ Ano de sua primeira edição.

Inteligências Múltiplas, realizada no primeiro capítulo, a partir das contribuições de Gardner (2012), obviamente; Antunes (2021; 2022), Pavan (2014) e Smole (1999), dentre outros.

Metodologicamente, o primeiro capítulo seguiu os passos e procedimentos comuns às pesquisas de natureza bibliográfica e o segundo, os passos e procedimentos usuais às pesquisas analítico-documentais.

Como as pesquisadoras foram monitoras do evento e analisaram o Código de Provas alguns dias após a realização dele, as análises também levaram em consideração um pouco daquilo que observaram *in loco*. Por tal motivo, as análises do segundo capítulo entram um pouco no domínio da pesquisa de campo observacional participante, apesar de serem predominantemente documentais.

Além dos objetivos supramencionados, o 2º DLI possui outros. Alguns deles, ligam-se à sua natureza literária, como: incentivar a leitura; fomentar o compartilhamento da mesma entre seus participantes; e estimular o aprendizado de assuntos ligados à literatura de modo mais lúdico e prazeroso.

Em tese, isso também é extraordinário, pois, como é sabido, a leitura tem sido uma prática da qual os brasileiros estão cada vez mais distantes. Mas, na prática, o 2º DLI conseguiu efetivamente alterar a rotina dos estudantes, fazendo-os ler mais? Os participantes do 2º DLI compartilharam suas leituras, ampliando os horizontes interpretativos do texto? Conseguiram obter algum aprendizado com isso – e com as provas ou somente se divertiram enquanto jogaram?

O primeiro contato das pesquisadoras com o DLI, em 2022, foi de deslumbramento, pois a diversão e o entusiasmo saltam aos olhos de quem assiste ao evento. Os estudantes correm, gritam, pulam, cantam, riem, vibram, num turbilhão de emoções. Isso por si só parece ser um indicativo do seu sucesso. Mas, aos poucos, os questionamentos acima foram surgindo e começaram a inquietar as pesquisadoras, fazendo surgir o terceiro capítulo deste TCC.

O terceiro e último capítulo apresenta os resultados de questionário misto – com perguntas objetivas e subjetivas – aplicado aos participantes do evento, na semana posterior a sua realização. Foram entrevistados 98 discentes de 5 turmas diferentes – 2ºs Anos de Redes de Computadores, Química e Mineração; e 3ºs Anos de Alimentos e Mineração B –, de um total de 140 participantes. Tal cifra equivale a 70% do total do público-alvo, um quantitativo considerado suficiente, enquanto amostra, para se ter uma noção básica dos hábitos e pensamentos dessa população.

A sondagem objetivou verificar, dentre outras coisas, se o 2º DLI contribuiu para atingir os objetivos ligados à leitura e ao aprendizado da literatura que o evento pretende promover.

Por usar o questionário como instrumento de investigação e pelo fato de o mesmo ser misto, esta etapa da pesquisa seguiu os passos e procedimentos típicos das pesquisas quanti e qualitativas.

2 A TEORIA DAS INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS

O professor e pesquisador norte-americano Howard Gardner – formado em Psicologia e especializado em Neurologia pela Universidade britânica de Harvard – ficou conhecido, principalmente, no âmbito educacional, pela sua teoria das Inteligências Múltiplas, a qual revolucionou a forma de se conceber e de se avaliar a inteligência dos indivíduos.

Antes da formulação de sua célebre teoria, lançada no início da década de 1980, a avaliação da inteligência humana era aferida exclusivamente por meio dos famosos testes de QI (Quociente de Inteligência), criados no começo do século XX – a partir de 1908 mais especificamente –, pelo pedagogo e psicólogo francês Alfred Binet.

Em seus primórdios, o teste de QI não tinha o objetivo de comparar a inteligência humana, mas, sim, de justificar o fracasso escolar ou de avaliar um candidato para uma vaga de emprego. Contudo, com a chegada desse modelo de avaliação principalmente aos Estados Unidos, ele foi visto por muitos psicólogos e educadores daquele país, como uma ferramenta útil para se medir o nível de capacidade intelectual dos indivíduos.

De acordo com Smole (1999, p.7), alguns pesquisadores da área afirmam que o teste – em sua essência – jamais serviu como parâmetro para comparações e para a atribuição de rótulos, entretanto, muitas vezes, ele foi utilizado equivocadamente para este fim.

Portanto, apesar de não ter sido concebido para este fim, o teste de QI parecia, de fato, ser o melhor parâmetro científico para realizar a medição da inteligência humana.

Mas, como já dito, este cenário começa a mudar quando, no final do século XX, Gardner apresenta sua proposição teórica, baseada nos estudos acerca do desenvolvimento cognitivo de Jean Piaget.

Gardner admite que Piaget é o responsável pela proposição de questões fundamentais em sua área de estudo, mas trava algumas batalhas intelectuais com esse autor: segundo Gardner, Piaget enxergava todo desenvolvimento como um fragmento e um desenvolvimento científico em primeiro plano. O autor, por sua vez, estuda o desenvolvimento sob a perspectiva das artes e enxerga a inteligência humana como multifacetada. (PAVAN, 2014, p. 639)

Ao propor sua visão alternativa, Gardner afirmou tratar-se de “uma visão pluralista da mente” a qual reconhece “que as pessoas têm forças cognitivas diferenciadas e estilos cognitivos contrastantes.” (GARDNER, 2012, p.13).

Grandes ginastas como Simone Biles (EUA) e Rebeca Andrade (Brasil) possivelmente seriam qualificadas como pouco inteligentes se submetidas a testes de QI, pois os mesmos não

verificam a capacidade e/ou a habilidade que as mesmas apresentam no que tange ao controle do corpo, velocidade, elasticidade, força, ritmo, equilíbrio, manobras, graça, leveza, dentre outros aspectos inerentes ao esporte no qual elas se destacam.

Do mesmo modo, Frida Khalo e Van Gogh provavelmente correriam risco grande de ser rotulados como inaptos, se submetidos a testes dessa natureza, uma vez que tais testes são padronizados, limitados e direcionados a um único enfoque. Mas isso não quer dizer que os referidos artistas plásticos não sejam tenham sido talentosos e brilhantes no seu campo de atuação, o qual, diga-se de passagem, domina(ra)m como poucos e com maestria.

A teoria das Inteligências Múltiplas, portanto, valoriza as habilidades individuais de cada pessoa e reconhece a existência de aptidões ou talentos mais desenvolvidos em alguns sujeitos do que em outros. Além do que, reconhece a existência de várias habilidades associadas a várias inteligências. Portanto, não existiria uma única inteligência e, sim, várias.

De acordo com Gardner, “[..] as inteligências se manifestam de maneiras diferentes em níveis desenvolvimentais diferentes, e tanto a avaliação quanto a estimulação precisam ocorrer de maneira adequada” (GARDNER, 2012, p.32).

Essa ponderação de Gardner terá implicações significativas no âmbito do universo educacional e modificará o modo de enxergar o aluno e até mesmo de se conceber a prática docente.

Se existem alunos, em sala de aula, com habilidades variadas, o professor – se consciente disso – não poderia jamais utilizar uma única e padronizada metodologia de ensino, sob o risco de estar estimulando, por meio dela, apenas alguns discentes e, conseqüentemente, excluindo os demais.

Nessa mesma linha de raciocínio, também as atividades e as avaliações aplicadas pelo professor aos seus alunos não poderiam ser todas padronizadas e repetitivas, considerando-se a diversidade de habilidades e inteligências existentes em uma sala de aula, constituída por alunos heterogêneos dotados de talentos e aptidões também heterogêneas.

A avaliação, então, torna-se um aspecto central de um sistema educacional. Nós acreditamos que é essencial afastarmo-nos da testagem padronizada. Também acreditamos que os testes objetivos padronizados de lápis e papel testam somente uma pequena proporção das capacidades intelectuais e muitas vezes beneficiam determinado tipo de facilidade descontextualizada. Os meios de avaliação que sugerimos deveriam buscar fundamentalmente as capacidades de resolver problemas ou elaborar produtos nos indivíduos, através de uma variedade de materiais. (GARDNER, 2012, p. 34)

A Educação costuma falhar ao não levar muito em consideração os vários potenciais de cada indivíduo, ao desconsiderar a diversidade existente no microcosmo de uma sala de aula.

É importante ressaltar que a diversidade na escola não está somente ligada e não pode ser somente pensada em termos de raça, credo, gênero, faixa etária, condições sociais, culturais e quanto à presença de pessoas com deficiência. Ela também passa pela ideia de que os alunos são múltiplos em habilidades, talentos e capacidade cognitiva.

Citando Antunes (2006), um dos principais estudiosos brasileiros acerca da teoria das Inteligências Múltiplas, Maria de Fátima Batista de Freitas menciona que

(...) a teoria de Gardner mudou de forma significativa o conceito de escola e de aula e abriu novas luzes sobre as competências humanas, mostrando que o sistema tradicional de avaliação baseado na capacidade de dominar conceitos escolares necessitava da imperiosa renovação e que não mais havia sentido em se conceber alunos mais inteligentes que outro [SIC], apenas porque dominava [SIC] com maior ou menor facilidade as explicações do professor. (FREITAS, 2013, p. 15)

Apesar de a teoria das Inteligências Múltiplas estar completando quatro décadas desde a sua formulação e de ela ter sido disseminada aos quatro ventos por meio de inúmeras pesquisas, nem todos os atores escolares responsáveis pela mediação pedagógica têm (pleno) conhecimento dela.

Muitos até a conhecem, contudo, por diversos fatores e, talvez, por comodismo, persistem levando a cabo velhas metodologias e instrumentos avaliativos arcaicos e padronizados, que não se coadunam com a ideia de diversidade introduzida pela teoria gardneriana.

2.1 Os 8 tipos de inteligências

Nos seus primeiros estudos, Gardner concluiu que haviam 7 inteligências: a lógico-matemática, a linguística, a espacial, a corporal-cinestésica, a interpessoal, a intrapessoal e a musical.

Além dessas 7 inteligências, o teórico faz referência, em sua primeira obra, reeditada, à possível existência de uma oitava inteligência, a espiritual, sem classificá-la como uma inteligência propriamente dita.

A inteligência moral ou espiritual serve como uma candidata razoável para uma oitava inteligência, embora existam razões igualmente boas para considerá-la um amálgama da inteligência interpessoal e da inteligência intrapessoal, com um componente de valor acrescentado. (GARDNER, 2012. p. 46)

De acordo Antunes (2022), Gardner não lhe conferiu o *status* de inteligência completa, porque ela não passou por todos os estágios que levam à classificação de uma inteligência e, segundo Gardner, porque o “que é moral ou espiritual depende imensamente dos valores culturais” (GARDNER, 2012, p.46), não sendo possível categorizá-la como tal.

Anos mais tarde, Gardner acrescentou uma oitava inteligência à lista inicial de 7. Conforme Antunes (2022),

A inteligência naturalista não aparece descrita nas primeiras obras de Howard Gardner. Sua identificação é posterior a esses escritos e, no Brasil, ao que tudo indica, sua primeira revelação surgiu de uma entrevista concedida por Gardner a Máisa Lacerda Nazario para o *Jornal da Tarde* no primeiro semestre de 1996. (ANTUNES, 2022. p. 61)

Em vista disso, a seguir, far-se-á a descrição apenas das 8 inteligências que Gardner afirma categoricamente existirem.

2.1.1 Inteligência Lógico-matemática

Frequentemente rotulada de “pensamento científico”, essa inteligência é voltada para habilidades que envolvam números, fórmulas, observação e dedução.

As pessoas que têm essa inteligência mais afluída apresentam grande facilidade na resolução de problemas, pois conseguem trabalhar, sem grandes esforços, com diversas hipóteses e variáveis.

Estão frequentemente buscando explicações racionais para aquilo que as cerca e para os fenômenos com os quais se deparam no cotidiano. Além disso, tendem a ser mais organizadas e metódicas na realização de tarefas desde as mais banais até as mais complexas.

Quem tem essa inteligência mais desenvolvida também costuma apresentar destreza e facilidade em jogos de estratégias e solução de enigmas.

Essa forma de inteligência, portanto, manifesta-se na facilidade para o cálculo, na capacidade de perceber a geometria nos espaços, no prazer específico que algumas pessoas sentem ao “descansar” resolvendo um “quebra-cabeças” que requer pensamento lógico ou ao “inventar” problemas lógicos enquanto estão no trânsito congestionado ou aguardando em uma longa fila. (ANTUNES, 2022. p. 30)

Indivíduos com essa facilidade costumam, pela lógica, após a conclusão do ensino médio, enveredar para a área de exatas e buscar cursos como matemática, física, química, engenharia(s), informática, economia, meteorologia, estatística e similares.

2.1.2 Inteligência Linguística

Essa inteligência relaciona-se com a habilidade de se comunicar e se expressar com desenvoltura e facilidade, seja de forma oral ou escrita.

As pessoas que possuem esta inteligência em proeminência costumam apresentar uma oratória bem fluída e articulada. Seus discursos parecem jorrar com facilidade e desembaraço, mesmo em situações de improviso e tensão, o que deixa os assistentes, via de regra, estupefatos e/ou maravilhados com tamanha naturalidade.

Tendem a ter facilidade e domínio de um ou mais idiomas estrangeiros, além de dominar as regras sintáticas e morfológicas da própria língua materna. Também tendem a ser boas em ensinar, convencer e negociar. Além disso, podem dominar as ferramentas da escrita criativa, muito comum em escritores e poetas.

A inteligência linguística ou verbal representa ferramenta essencial para a sobrevivência do homem moderno. Para trabalhar, deslocar-se, divertir-se, relacionar-se com os outros, a linguagem constitui o elemento mais importante, algumas vezes, o único da comunicação. (ANTUNES, 2022. p.44)

Após o ensino médio, os amantes das palavras costumam matricular-se em cursos ligados à comunicação e à expressão linguística humanas, como Letras, Comunicação Social, Jornalismo, Publicidade e Propaganda, Tradução, dentre outras.

2.1.3 Inteligência Espacial

Essa inteligência pode ser definida como a capacidade de enxergar e de entender o mundo e o que nele existe de forma tridimensional ou em mais do que uma perspectiva ou ângulo.

Pessoas com esta inteligência mais aguçada costumam ter um senso artístico bastante aflorado, pois são capazes de lidar tranquilamente com linhas, formas, texturas, cores e imagens com muita facilidade.

Tais pessoas também costumam apresentar habilidades fora da curva no que diz respeito a posicionamento, orientação, dimensionamento, profundidade e movimento.

Por tal motivo, a inteligência espacial está muito intimamente relacionada à percepção sensorial da visão, muito embora pessoas cegas também possam tê-la desenvolvida em alguns aspectos através do tato.

As populações cegas ilustram a distinção entre a inteligência espacial e a percepção visual. Uma pessoa cega pode reconhecer formas através de um método indireto: passar a mão ao longo do objeto traduz a duração do movimento, que por sua vez é traduzida no formato do objeto. Para a pessoa cega, o sistema perceptivo da modalidade tátil equivale à modalidade visual na pessoa que enxerga. (GARDNER, 2012. p.26)

Citando exemplos de jovens com ótimo senso de localização na vida prática e cotidiana, pertencentes a certos povos isolados, Antunes (2022) menciona que sua competência se baseia

(...) na capacidade de perceber formas e objetos mesmo quando visto de diferentes ângulos, de perceber e administrar a ideia de espaço, elaborar e utilizar mapas, plantas e outras formas de representação, de identificar e de se localizar no mundo visual com precisão, de efetuar transformações sobre as percepções, imaginar movimento ou deslocamento interno entre as partes de uma configuração e ser capaz de recriar aspectos da experiência visual, mesmo sem estímulos físicos relevantes. (ANTUNES, 2022. p.36)

Essas habilidades são comumente verificadas em arquitetos, marinheiros, especialistas em computação gráfica, geógrafos e cartógrafos, além de, como já dito, em publicitários, artistas plásticos, pintores, desenhistas, escultores, dentre outros ofícios ligados ao meio artístico.

2.1.4 Inteligência Corporal-cinestésica

Possuem essa inteligência mais desenvolvida aqueles que lidam com o corpo agilmente, seja para se expressar artisticamente, para o esporte e para resolver problemas.

Pessoas providas dessa inteligência costumam ter domínio ou consciência corporal e coordenação motora acima da média.

Em situações de aprendizado, detestam a parte teórica – durante a qual se mostram com sono ou inquietas – e se concentram ou sentem mais prazer mais em atividades práticas e de movimento.

Segundo Antunes (2022),

O estímulo da inteligência cinestésica corporal vai muito além das atividades motoras praticadas nas academias e nas salas de aula, ainda que estas não possam, de forma alguma, ser negligenciadas. O aprimoramento do tato, explorando a sensibilidade e chegando, quem sabe, até mesmo a leitura em braille para crianças que não necessariamente tenham problemas visuais (...). (ANTUNES, 2022, p.52)

Trata-se, portanto, de uma inteligência muito presente em dançarinos, atores, ginastas, atletas, cirurgiões, artesãos e mímicos, dentre outros.

2.1.5 Inteligência Interpessoal

Essa inteligência diz respeito à capacidade de se relacionar com as outras pessoas através da comunicação. Contudo, por mais sociável que seja o ser humano, nem todas as pessoas fazem uso das habilidades inerentes a essa inteligência, por, simplesmente, não a ter tão aperfeiçoada.

As pessoas que possuem essa inteligência mais aprimorada, costumam ter bastante entendimento acerca do outro e, principalmente, jogo de cintura para mediar conflitos, equacionar gostos divergentes, etc.

Tem facilidade em estabelecer novas amizades, conexões e relações, dada essa capacidade de acolhimento, carinho, disponibilidade e escuta.

Costumam ser líderes natos, pois, pela observação ou intuição, percebem mais rapidamente as mudanças de humor, as motivações e intenções dos outros, além do que, frequentemente, se interessam por questões relacionadas à área social.

Sobre essa inteligência Celso Antunes (2022) exemplifica:

Uma pessoa que vier a desenvolver acentuadamente sua inteligência interpessoal e, mais tarde, transformar-se em político influente ou comunicador proeminente poderá usar essa capacidade de compreender pessoas para levá-las a ações que engrandecem seu tempo e as relações comunitárias, assim como poderá levá-las a uma sedução voltada especificamente para seus interesses pessoais. No primeiro caso, a inteligência interpessoal transformou-se em educador das massas; no segundo, em brilhante manipulador. (ANTUNES, 2022. p. 90)

Essa inteligência é bastante comum em psicólogos, sociólogos, assistentes sociais, líderes religiosos, políticos, professores, promotores, pedagogos, apresentadores de programas de rádio, televisão e internet, terapeutas e, até mesmo, pais.

2.1.6 Inteligência Intrapessoal

Essa inteligência, diferentemente da interpessoal, está voltada para autoconhecimento e para o “mergulho” interior.

Pessoas com essa inteligência mais nítida, aparentam não ser tão sociáveis, pois em frequente postura de observação silenciosa ou isolamento. Mas, isso pode ser só aparência, pois não se deve confundir independência e autonomia com dificuldade de relacionar-se com o outro.

Elas conseguem mais facilmente reconhecer as próprias emoções e usá-las como um modelo para compreender a si mesmas e até para conhecer e compreender os demais.

Celso Antunes (2022) percebeu, em seus estudos, que os pais possuem uma grande responsabilidade na construção da inteligência emocional nos filhos, dessa forma ele sugere:

1) que percebam as emoções da criança e a ajudem a identificá-las; 2) que reconheçam a emoção como uma oportunidade melhor de descoberta e transmissão de experiências; 3) que legitimem os sentimentos da criança com empatia; 4) que ajudem os filhos a nomear e verbalizar seus estados emocionais; e 5) que mostrem os limites e proponham caminhos para que a criança, por seus próprios meios, resolva seus problemas emocionais. (ANTUNES, 2022. p.85)

As pessoas com essa inteligência mais evoluída costumam não titubear nas escolhas que fazem ou necessitam fazer, pois mais seguras e certas do que desejam. Tendem a seguir carreiras relacionadas à análise dos sentimentos e comportamentos humanos, como a filosofia, a psiquiatria, a psicologia (já citada anteriormente, na interpessoal), a sociologia (idem), dentre outras.

2.1.7 Inteligência Musical

Essa inteligência está diretamente ligada a habilidades do campo musical e à percepção acústica.

Pessoas que têm esta inteligência mais elaborada apresentam facilidade, dentre outras coisas, em tocar instrumentos musicais e a produzir músicas.

Segundo Antunes (2022), a inteligência musical, assim como as demais, não deve ser confundida com talento. Segundo o autor,

(...) sua competência se manifesta, desde muito cedo, pela facilidade em identificar sons diferentes, perceber as nuances de sua intensidade, captar sua direcionalidade. Especificamente na música, a inteligência percebe com clareza o tom ou a melodia, o ritmo ou a frequência e o agrupamento dos sons e suas características intrínsecas, geralmente denominadas pelo timbre. (ANTUNES, 2022 p.56)

Cantores, compositores, instrumentistas, produtores musicais, maestros, críticos musicais, atores (de musicais ou não) costumam ter esta inteligência bem desenvolvida.

2.1.8 Inteligência Naturalista

Habilidade voltada para quem tem facilidade de se conectar e compreender a natureza à sua volta.

As pessoas com essa inteligência possuem maior empatia por tudo (ou quase tudo) aquilo que compõe a natureza, as plantas, flores, animais, mares e rios.

Algumas pessoas convivem muito facilmente com essa realidade, mesmo em ambientes restritos, e jamais aceitam uma ideia de casa ou até mesmo uma mesa sem um vaso de flores, uma pequena planta, pássaros e animais domésticos (...)
(ANTUNES, 2022, p.62)

Biólogos, geógrafos, engenheiros florestais, veterinários, botânicos, agrônomos, paisagistas, zootecnistas, oceanógrafos e pessoas que cresceram em áreas rurais, sítios e até mesmo aldeias indígenas costumam ter essa inteligência mais afluada.

3 ANÁLISE GERAL DAS PROVAS DO 2º DLI

O Código de Provas do 2º DLI contém, no total, 20 provas, que foram concebidas e produzidas pela comissão organizadora, em parceria com acadêmicos do curso de Letras do Ifap *campus* Macapá.

Contudo, cabe ressaltar que, desse total de 20 provas, apenas 17 foram efetivamente levadas a cabo nos dias 17 e 19 de outubro de 2023, durante o evento. Três delas – conta maluca, jogo da memória e soletrando – ficaram em *stand by*, em função da duração alongada de algumas provas de apresentação, ocorridas no dia 19 no auditório, que acabaram consumindo mais tempo do que o previsto.

As 3 provas não aplicadas funcionaram, portanto, como carta na manga para a comissão organizadora, que as poderia ter utilizado a qualquer momento caso surgisse algum imprevisto relacionado a som, projeção ou iluminação no auditório.

Dentre as 20 provas produzidas, verificou-se que, na maioria delas, mais do que uma inteligência foi estimulada. Apesar disso, notou-se que há sempre uma que predomina sobre as demais, em função das características e objetivos de cada prova.

No quadro a seguir, encontram-se listadas, na primeira coluna, as inteligências identificadas e, na segunda, as provas responsáveis pela ativação dessas inteligências. Ademais, na segunda coluna, com o auxílio de asteriscos, estão identificadas as inteligências majoritariamente estimuladas em cada uma das provas.

Cabe ressaltar que, em alguns casos, não foi tão simples identificar qual inteligência predominava, pois 2 delas pareciam dividir o protagonismo da prova. Entretanto, mesmo assim, a análise buscou – argumentativamente – apontar qual das inteligências tinha um destaque um pouco maior, a despeito de não ser um protagonismo tão largo ou folgado.

Entretanto, uma prova, denominada “cabo de guerra”, por ter sido realizada em 2 etapas totalmente diferentes e ter estimulado inteligências também significativamente diferentes, foi desmembrada e identificada como “cabo de guerra físico” e cabo de “guerra intelectual”. Sem isso, não seria possível identificar a inteligência sobressaliente. Por tal motivo, no quadro a seguir, há 21 provas no total e não apenas 20.

Tabela 1- Classificação das provas em tipos de inteligências

Tipos de Inteligências	Prova
	<ul style="list-style-type: none"> ● Texto dissertativo-argumentativo*

Linguística	<ul style="list-style-type: none"> ● Circuito ● Triângulo amorosos (ou não tão amorosos assim) * ● A sorte está lançada ● Cabo de guerra intelectual* ● Vocabulário antigo* ● Pintura em cartaz ● Conta maluca ● Paródia ● Curta metragem* ● Múltipla escolha ● Jogo da forca ● Dança coreografada ● Soletrando*
Lógico-matemática	<ul style="list-style-type: none"> ● Quebra-cabeça* ● Conta maluca*
Corporal-cinestésica	<ul style="list-style-type: none"> ● Circuito* ● Triângulo amorosos (ou não tão amorosos assim) ● Bandeiras I* ● Cabo de guerra físico* ● Imagens ● Dança coreografada *
Musical	<ul style="list-style-type: none"> ● Paródia* ● Curta-metragem ● Dança coreografada
Espacial	<ul style="list-style-type: none"> ● Quebra-cabeça ● Bandeiras I ● Bandeiras II*

	<ul style="list-style-type: none"> ● Imagens* ● Pintura em cartaz* ● Jogo da memória*
Interpessoal	<ul style="list-style-type: none"> ● Quebra cabeça ● Circuito ● Triângulos amorosos (e não tão amorosos assim) ● Bandeiras II ● A sorte está lançada* ● Cabo de guerra intelectual ● Vocabulário antigo ● Imagens ● Pintura em cartaz ● Conta maluca ● Paródia ● Curta-metragem ● Múltipla escolha* ● Jogo da forca* ● Dança coreografada

Fonte: Autoria própria, 2023.

* Inteligência predominante na prova

De acordo com o quadro acima e levando-se em consideração a observação que os asteriscos indicam, pode-se concluir que, as inteligências que mais predominaram nas provas foram: a Linguística em 6 (seis) provas; a Espacial e a Corporal-cinestésica estimuladas em 4 (quatro) provas cada; a Interpessoal estimulada em 3 (quatro) provas; e a lógico-matemática estimulada em 2 (duas) provas cada e musical estimulada em 1 (uma) prova.

Verificou-se, ainda, que, das 8 inteligências propostas por Gardner, duas delas não foram identificadas durante a análise das provas, quais sejam: a Intrapessoal e a Naturalista. Mas isso não é de todo ruim ou negativo, haja vista que a maioria das inteligências foram estimuladas durante a realização do projeto.

Nesse sentido, pode-se afirmar, com segurança, que o 2º DLI conseguiu atingir um dos principais objetivos a que se propôs alcançar, que é o de estimular e avaliar o aprendizado dos discentes partindo do pressuposto de que os mesmos são seres heterogêneos com habilidades distintas.

3.1 Descrição e análise prova por prova

3.1.1 Quebra-cabeça:

Descrição da prova²:

Para a realização desta prova, as equipes deviriam, inicialmente, indicar apenas dois jogadores. Contudo, eles poderiam ser substituídos a qualquer momento. Assim, caso a equipe o desejasse, todos os seus integrantes poderiam, rotativamente, participar da prova.

O objetivo da prova consistia em montar um quebra-cabeças de 500 peças que continha a estampa de um olho, em clara referência aos “olhos de cigana oblíqua e dissimulada” e “olhos de ressaca” que caracterizam a ambígua personagem Capitu, do romance machadiano *Dom Casmurro*.

Ganhariam a prova as 3 equipes que concluíssem primeiro a montagem do artefato lúdico no dia 17 de outubro de 2023 – primeiro dia do evento – e, caso ninguém realizasse o intento naquele dia, as primeiras colocadas até às 11 horas do dia 19 de outubro de 2023 – segundo dia do evento.

Análise da prova:

Indubitavelmente, esta prova estimula, em maior grau, o raciocínio lógico dos participantes, pois completar um quebra-cabeças requer estratégia e habilidades voltadas para a resolução de problemas.

Como é uma prova em dupla, ela também estimula, em grau elevado, a inteligência interpessoal dos envolvidos, pois incentiva a colaboração e o trabalho em equipe. Durante a tarefa, os jogadores precisaram interagir, trocar informações e até negociar peças entre si.

Além disso, mas em menor grau, a prova trabalha com a inteligência espacial, pois os jogadores lidam com peças fragmentadas de uma imagem maior, que é consultada a todo

2 Todas as descrições das provas, realizadas neste capítulo, constituem paráfrase de: CÓDIGO DE PROVAS DO SEGUNDO DLI, 2023.

momento. Para interligar as peças menores e formar a imagem maior, os jogadores precisam ativar as noções de localização e de espaço dessas peças no conjunto.

3.1.2 Texto dissertativo-argumentativo

Descrição da prova:

Para realizar esta prova, as equipes deveriam indicar apenas um jogador. Este teria que produzir um texto de caráter dissertativo-argumentativo em até 1 hora e 30 minutos acerca da clássica polêmica “Capitu traiu ou não traiu Bentinho?”.

O texto motivador da redação dava ao jogador a possibilidade de escolher apenas 1 dentre os 3 pontos de vista propostos, quais sejam:

- A) assumir a defesa de Capitu e argumentar em favor dela, refutando as acusações infundadas de Bentinho;
- B) se posicionar a favor de Bentinho, pois, na obra, narrada por ele, ele consegue apresentar muitas evidências que confirmam ter havido, sim, traição;
- C) assumir que a narração, feita por Bentinho, não traz provas contundentes e, por isso, não é possível ter certeza se houve ou não traição, de fato. (TEXTO MOTIVADOR DA PROVA TEXTO DISSERTATIVO-ARGUMENTATIVO, 2023, p. 1)

Além de assumir um desses vieses, o jogador também deveria respeitar a quantidade de linhas propostas e ficar atento aos critérios estipulados para a avaliação. Venceriam a prova os jogadores que obtivessem as 3 maiores notas.

Análise da prova:

É possível que, durante esta prova, realizada individualmente, cada jogador tenha realizado alguma espécie de conexão consigo mesmo e realizado, em pensamento, alguma relação entre as situações representadas na obra *Dom Casmurro* e a sua experiência interior, a partir do seu autoconhecimento.

Mas como isso é muito difícil de se provar, esse julgamento deve, pois, limitar-se apenas ao plano das hipóteses. Nesse sentido, não é possível afirmar, cabalmente, que a prova tenha estimulado ou não a inteligência Intrapessoal dos jogadores.

O que se pode afirmar, sem sombra de dúvidas, é que esta prova estimulou e avaliou – bastante – a capacidade de expressão linguística escrita deles, pois os mesmos precisaram fazer escolhas linguísticas, defender um ponto de vista, escolher e selecionar de argumentos a partir da sua experiência leitora, além de valer-se da criatividade e da persuasão para convencer os

possíveis leitores do texto – os jurados –, que eles desconheciam a compreender seu ponto de vista.

3.1.3 Circuito

Descrição da prova:

Para realizar esta prova, as equipes deveriam indicar 11 jogadores no total. O circuito – como o nome evidencia – consistia em um percurso composto por várias provas menores. Assim, à medida que uma prova menor era realizada com sucesso, a equipe ganhava o direito de avançar para outra miniprova até se chegar à última delas e, com isso, completar o percurso.

O percurso era composto por 7 miniprovas, quais sejam: argola no cone; corrida minhoca; bolas ao cesto; bola nas costas; traslado de bolinhas de papel; empilhamento de copos com bexiga; e corrida sentado.

Venceriam a prova as três equipes que fizessem o circuito em menor tempo. Além disso, os três primeiros colocados ganhariam um bônus para aumentar sua pontuação. A primeira colocada receberia 15 enunciados extraídos da obra de Machado de Assis; a segunda, 10 enunciados; e a terceira, 5. As equipes deveriam identificar, em tais enunciados, a figura de linguagem predominante neles e, se acertassem, aumentariam a pontuação já obtida por terem feito a prova em menor tempo.

Análise da prova:

Por tratar-se de uma prova que envolve movimento, velocidade, agilidade, destreza e coordenação motora, ela estimula e avalia, predominantemente, habilidades ligadas à inteligência corporal-cinestésica.

A inteligência interpessoal também foi estimulada, em um grau razoável, durante o circuito de miniprovas, pois, em algumas das tarefas, os integrantes precisaram trabalhar em duplas. Além disso, os jogadores não podiam esquecer de bater na mão do jogador da miniprova seguinte ao completar com êxito a sua, favorecendo o espírito de pertencimento e coletividade.

A inteligência interpessoal também foi estimulada durante a realização da prova bônus, pois os 3 jogadores de cada equipe que a realizaram, certamente, tiveram que negociar e chegar a um consenso acerca de qual figura de linguagem deveriam responder.

A etapa final da prova – que foi um pequeno bônus – favoreceu, ainda, em certa medida, outras habilidades ligadas à inteligência linguística, pois para responder às questões, os jogadores precisaram ainda: ler enunciados linguísticos escritos extraídos da obra machadiana;

recorrer a um conteúdo linguístico – figuras de linguagem – já estudado; e, finalmente, responder às questões por escrito, servindo assim para acumular alguns pontos extras para ganhar vantagem.

3.1.4 Triângulos amorosos (ou não tão amorosos assim)

Descrição da prova:

Para a realização desta prova, as equipes deveriam selecionar 13 jogadores, sendo 12 de movimento e 1 fixo. O fixo – postado no centro da quadra – poderia auxiliar os jogadores de movimento na realização da prova.

Os jogadores de movimento, um a um, deveriam formar, primeiro, 8 triângulos amorosos³ e, depois, 4 triângulos que não envolviam traição, mas de personagens que se relacionavam entre si nos textos machadianos listados como leitura obrigatória na “Chamada para Inscrições no Evento”.

Todas as equipes poderiam pontuar, desde que formassem os triângulos – materializados em de bonequinhos – corretamente.

Análise da prova:

Esta prova estimula várias inteligências: a linguística, a corporal cinestésica e a interpessoal. Não é muito fácil indicar qual predomina sobre as outras, mas por tratar-se de prova que demandava a leitura de obras, a compreensão das mesmas e a conversa entre o jogador de movimento e o jogador fixo, pode-se dizer que habilidades ligadas à inteligência linguística são as mais demandas e favorecidas. Além do que, a formação correta dos triângulos avalia se a leitura das obras ocorreu e se houve entendimento básico das mesmas.

A inteligência corporal-cinestésica também foi ativada nesta prova, pois os integrantes de movimento tinham que correr até o centro da quadra, onde estava o jogador fixo, formar o triângulo e, após, levá-lo para o monitor localizado no fundo da quadra. Como a equipe que realizasse a prova em menor tempo ganharia uma pontuação extra, esta prova também testou a agilidade e a velocidade dos jogadores.

³ As obras realistas, em geral, e as machadianas, em particular, tematizam, com frequência, casos de adultério. Com isso, dessacralizam uma das instituições mais caras à sociedade burguesa – o casamento, que foi extremamente idealizado pela literatura do período anterior, o Romantismo.

A inteligência interpessoal também foi estimulada e testada nesta prova. Além de chegar a um consenso com os jogadores fixos, os jogadores de movimento também tiveram que colaborar cooperativamente com os demais, para tentar terminar a prova em menos tempo.

3.1.5 Bandeiras I

Descrição da prova:

Para realizar esta prova, as equipes deveriam recrutar um total de 13 jogadores. Estes deveriam ficar, em fila, atrás de uma linha localizada no fundo da quadra. Do outro lado da quadra, havia uma mesa com bandeiras de países dispostas aleatoriamente.

Os primeiros jogadores da fila deveriam buscar e trazer a bandeira solicitada – pelos apresentadores da prova – em corrida de saco na ida e em corrida normal na volta. Se trouxessem a bandeira certa, em menos de 1 minuto e 30 segundos, a equipe pontuava. A equipe que trouxesse em menor tempo, ganhava pontuação extra, se dentro desse tempo limite.

A solicitação da bandeira sempre partia de um mote extraído da obra machadiana, como se pode ver no exemplo a seguir, extraído da folha de apresentação da prova:

No capítulo 141, de *Dom Casmurro*, fica-se sabendo que, para não escandalizar a sociedade carioca da época com a separação do casal, Bentinho tratou de exilar a mulher e o filho em um país europeu. Segundo o capítulo 145, é neste país que Capitu falece e é sepultada anos mais tarde. Este país situa-se em pleno coração da Europa e faz fronteira com outros cinco países. Tem um dos melhores e mais conhecidos chocolates do mundo. Este país é a (fazer suspense) SUÍÇA. (TEXTO DE APRESENTAÇÃO DA PROVA DAS BANDEIRAS I, 2023, p.1)

Análise da prova:

Em primeiro lugar, esta prova estimula e avalia habilidades relacionadas à inteligência corporal-cenestésica, uma vez que a mesma requer velocidade e coordenação motora tanto para se chegar à mesa como para trazer a bandeira certa em menor tempo, tendo o saco como dificultador na ida.

Mobiliza e avalia, também, habilidades associadas à inteligência espacial, também conhecida como visual-espacial, pois os jogadores precisaram, com base em seu conhecimento geográfico e de mundo, localizar no monte de cards dispostos aleatoriamente a bandeira – que é uma representação imagética visual, com formas e cores distintas – a correta.

3.1.6 Bandeiras II

Descrição da prova:

Uma vez realizada a prova anterior, para esta prova, as equipes deveriam selecionar 3 jogadores apenas. Estes selecionados e acompanhados por monitores em uma sala à parte. Lá, sem consulta, deveriam escrever em cada um dos cards o nome do país a que cada bandeira correspondia, no tempo máximo de 1 hora.

Se indicassem o nome correto do país, pontuavam; se não acertassem, não pontuavam, mas também não perdiam pontos. Todas as equipes poderiam pontuar nesta prova, dependendo da quantidade de acertos conquistada.

Análise da prova:

Como esta prova não demandou movimento como a anterior, a inteligência que nela predomina, sem sombra de dúvidas, é a espacial, pois, como já mencionado, os jogadores tiveram que utilizar seus conhecimentos geográficos, visuais e de mundo para acertar os nomes dos países.

Mais do que as cores, às vezes são as linhas, suas direções e a ordem das cores que diferenciam uma bandeira da outra, como é o caso das da Bélgica e da Alemanha e das da Bulgária e da Itália, para citar dois exemplos. Nesse sentido, a prova demanda um esforço e memória visual muito interessantes, habilidades típicas de quem possui a inteligência visual-espacial mais desenvolvida.

Além da inteligência espacial, durante esta prova, os jogadores puderam interagir e fazer negociações verbais para se chegar a um consenso, na hora de “bater o martelo” e escrever o nome do país, principalmente nos casos em que tivessem dúvidas.

3.1.7 A sorte está lançada

Descrição da prova:

Esta prova consistia em pedir 2 objetos às equipes no primeiro dia de competição e elas teriam até às 11 horas do segundo dia para entregá-los, caso quisessem pontuar.

A comissão organizadora deixou claro que os objetos seriam devolvidos às equipes e informou que elas poderiam trazer os colecionadores dos objetos para efetuar a entrega e apresentação dos objetos, caso eles tivessem zelo excessivo pelos mesmos.

Um dos objetos pedidos foi uma nota de 1000 Cruzados original, que continha a efígie de Machado de Assis, como mostra a figura abaixo:

Figura 1- Nota de 1000 cruzados original



Fonte: Banco Central do Brasil

O outro objeto pedido foi um livro original da obra “Dom Casmurro”. Mas não servia qualquer livro, tinha que ser um de uma capa específica – que foi mostrada às equipes –, da editora Ática, série “Bom livro”.

Análise da prova:

A inteligência Linguística é bastante estimulada nesta prova, pois os alunos valeram-se de suas habilidades verbais e discursivas para persuadir os donos dos objetos a emprestá-los para que pudessem pontuar. Há relato informal de que uma das equipes fez uma peregrinação por mais de uma dezena de escolas da cidade atrás do livro, sem sucesso. Imagine-se o quão esses alunos precisaram discorrer sobre o DLI e contextualizar a prova no intuito de conseguir o objeto almejado.

Paralelamente à inteligência Linguística, esta prova estimula habilidades intrinsecamente vinculadas à inteligência Interpessoal, pois os jogadores precisaram “gastar muita saliva” durante a negociação com os colecionadores. Há relato informal de dono de livro que fez termo de empréstimo escrito, que precisou ser assinado pelos alunos, para garantir a devolução da obra. Uma equipe trouxe não apenas a nota solicitada, mas o álbum completo contendo inúmeras notas de colecionador. Usualmente quem coleciona costuma ter um apego muito grande ao objeto e é bastante resistente em deixá-lo na mão de desconhecidos.

Como a interação com interlocutores potencialmente desconhecidos foi o forte desta prova, acredita-se que a inteligência Interpessoal seja a que tenha se sobressaído, sem tirar a importância da Linguística, que precisou ser ativada também.

3.1.8 Cabo de guerra

Descrição da prova:

Esta prova foi realizada em duas etapas: cabo de guerra intelectual e cabo de guerra físico, alternadamente.

Para participar do cabo de guerra físico, as equipes tiveram que indicar 4 jogadores, sendo 2 meninos e 2 meninas. Já para participar do intelectual precisaram indicar 4 jogadores diferentes, mas neste caso não importava o seu sexo.

O cabo de guerra físico consistia em um cabo de guerra tradicional de força em que uma equipe precisa puxar a outra para o seu lado. O cabo de guerra intelectual, por outro lado, consistia em um jogo de perguntas e respostas a partir da obra machadiana. O jogador da vez podia consultar e conversar com os colegas de corda, antes de dar a resposta e, se acertasse, permanecia na corda, se errasse saía. Ao final da rodada, a equipe que tivesse mais jogadores na corda vencida a disputa.

Análise da prova:

Na etapa do cabo de guerra físico, foram estimuladas e avaliadas, predominantemente, habilidades como força, coordenação motora e agilidade, típicas da inteligência cinestésico-corporal.

No cabo de guerra intelectual, por sua vez, por meio das perguntas e respostas, foram estimuladas e avaliadas, preponderantemente, habilidades vinculadas à inteligência Linguística, como a leitura das obras, a compreensão das perguntas e a resposta oral dos discentes.

Pode-se afirmar, ainda, que, nesta etapa da prova, os discentes também foram estimulados ao diálogo, à interação e à cooperação em equipe, habilidades associadas à inteligência Interpessoal.

3.1.9 Vocabulário antigo

Descrição da prova:

As equipes deveriam selecionar 10 jogadores para a realização desta prova, sendo que 5 deles jogariam nos 7 primeiros minutos e 5 nos últimos 7, de um total de 14 minutos.

Os jogadores deveriam juntar cards – dispostos aleatoriamente sobre uma mesa – contendo palavras arcaicas – extraídas das obras machadianas listadas na Chamada para Inscrições no Evento” – a cards com os seus respectivos significados.

Ao final, as equipes pontuariam se os pares de cards (palavra + significado) estivessem corretos, devidamente amarrados com fitinhas e colocados dentro da caixa, próxima à mesa das equipes.

Análise da prova:

As inteligências estimuladas nessa prova são: a Linguística, que é a inteligência predominante, pois os alunos precisaram, para a correta associação das palavras ao seu significado, além de certo domínio da Língua Portuguesa, ter lido efetivamente as obras e, durante a leitura, a cada palavra desconhecida, consultado notas explicativas ou dicionários, para a sua decodificação; e a inteligência Interpessoal, uma vez que os mesmos precisam interagir entre si para juntos chegarem a uma resposta final.

3.1.10 Imagens

Descrição da prova:

Para participar desta prova, as equipes deveriam indicar 10 jogadores no total. Sua tarefa era a de associar 17 imagens, que eram disponibilizadas a cada 1 minuto, a uma das 17 obras indicadas no rol de leituras obrigatórias da “Chamada de Inscrições”.

Para dificultar a tarefa, os jogadores tinham que, a cada imagem, sair de onde estavam – atrás de uma linha de largada –, ir correndo buscar a imagem junto ao monitor que as segurava, trazê-la de volta até o seu grupo, chegar a um consenso e escrever o nome da obra na imagem, para, finalmente, devolver a imagem ao monitor, correndo, antes que o 1 minuto se esgotasse, caso contrário não teriam a possibilidade de pontuar.

Análise da prova:

A inteligência mais estimulada nesta prova é a Espacial, pois a mesma explorou imagens levantadas a partir de textos machadianos. É certo que os textos narrativos machadianos não são imagéticos, mas também é certo que o texto literário em si possui a extraordinária capacidade de suscitar imagens, por meio da representação e da *mimese* das ações das personagens.

Outra inteligência ativada por esta prova é a Interpessoal, pois o grupo de 10 jogadores precisou cooperativamente trocar ideias a fim de definir a que obra cada imagem se vinculava.

A prova ainda estimulou, em menor grau, as habilidades de velocidade e agilidade típicas da inteligência Corporal-cinestésica, embora a corrida e o fator tempo tenham sido colocados pela comissão organizadora do evento como meros dificultadores para dar maior “ar” de desafio à prova.

3.1.11 Pintura em cartaz

Descrição da prova:

Para a realização desta prova, as equipes teriam que indicar apenas 2 integrantes, potencialmente bons em desenho e/ou pintura.

Os jogadores teriam apenas 2 horas para fazer uma arte que ilustrasse uma passagem ou sintetizasse um dos contos de Machado de Assis – “A causa secreta” ou “Pai contra mãe” – sorteados na hora, dentre os 17 listados na “Chamada para Inscrições”.

A prova foi realizada no saguão do auditório sob o acompanhamento de dois monitores-fiscais, para que os jogadores não pudessem realizar qualquer consulta que facilitasse a realização da arte.

A comissão organizadora disponibilizou apenas mesas, 1 folha de papel 40 kg, para a versão definitiva da pintura, alguns lápis e folhas de papel A4, para rascunho. O restante do material as equipes tiveram que trazer de casa, conforme avisado pela comissão organizadora em reunião prévia feita com os líderes das equipes.

Findas as 2 horas de prova, os jogadores ainda tiveram que apresentar o cartaz para a plateia, do lado de dentro do auditório, e explicar oralmente a arte aos jurados a fim de persuadi-los.

Análise da prova:

A inteligência predominantemente estimulada e avaliada nesta prova foi a Espacial, haja vista que os jogadores tiveram que se valer de habilidades de desenho/pintura para a realização da mesma.

Além disso, também foram observadas: a inteligência Interpessoal, pois os jogadores tiveram que interagir entre si para decidir o que seria desenhado e cooperar na divisão de tarefas durante a elaboração da atividade; e a inteligência Linguística, pois eles precisaram valer-se de habilidades de oratória para explicar o conceito do cartaz e persuadir os jurados.

3.1.12 Conta maluca

Descrição da prova:

Para realizar esta prova, as equipes deveriam indicar 2 jogadores apenas. Ela seria realizada em uma sala à parte, sob o acompanhamento de fiscais, para evitar o uso de equipamentos eletrônicos. Os jogadores poderiam apenas consultar os 2 romances – trazidos de casa por eles – de Machado de Assis indicados na “Chamada para Inscrições” e os contos impressos – fornecidos pela comissão organizadora.

Basicamente, a prova consistia na realização de um cálculo envolvendo as 4 operações básicas da matemática. A equipe que acertasse o resultado do cálculo em até 1 hora e 30 minutos, pontuaria. Se ninguém acertasse o resultado exato, a equipe que tivesse se aproximado mais dele, seria a vencedora.

Apesar de ser uma prova que envolvia apenas operações simples, o cálculo não era assim tão fácil de ser realizado, pois os números não eram dados de forma direta e objetiva. Para se chegar aos números, os jogadores tinham que vasculhar as obras a fim de encontrá-los.

Análise da prova:

Esta prova estimula e avalia habilidades ligadas à inteligência Lógico-matemática, pois para bem realizá-la, além de fazer operações básicas, os jogadores precisaram decifrar pequenos enigmas de raciocínio.

Além disso, a prova também estimula, em certa medida, habilidades associadas à inteligência Linguística, pois, para realizá-la, os jogadores tinham que decodificar e interpretar charadas linguísticas, consultar e ler textos ficcionais, bem como dominar signos pertencentes tanto ao código linguístico quanto ao matemático, como os números cardinais e os romanos, por exemplo.

A prova estimula, ainda, habilidades típicas da inteligência Interpessoal, como o diálogo, a parceria, a cooperação e a divisão de tarefas para se cumprir a prova no tempo previsto.

3.1.13 Paródia

Descrição da prova:

As equipes receberam instruções para a realização desta prova no dia 17 de outubro, tanto oralmente como por escrito, no ginásio poliesportivo. Neste dia, ficaram sabendo que deveriam

produzir uma paródia a partir do enredo de um dos 15 contos machadianos listados na “Chamada para Inscrições”, sorteado na hora.

A interpretação da paródia deveria ser feita por até 5 jogadores no início dos trabalhos do dia 19 de outubro, no auditório. As equipes poderiam utilizar instrumentos musicais ou *playback* para facilitar a apresentação, se quisessem, e, obrigatoriamente, deveriam entregar uma cópia da letra para cada um dos 5 jurados antes de subir ao palco.

Análise da prova:

A inteligência majoritariamente estimulada e avaliada nesta prova, sem sombra de dúvidas, foi a Musical, pois ela não pedia apenas a letra, mas, também, a sua interpretação.

Só a construção da letra, por si só, já demandava dos jogadores certo conhecimento musical, como a exploração de rimas, por exemplo. Mas a interpretação em si, ia além, pois requeria ritmo, melodia e certa afinação, sem as quais dificilmente os jogadores conquistariam os jurados.

Além da inteligência Musical, a prova também estimulou e avaliou habilidades relacionadas às inteligências Linguística e Interpessoal, por ser uma prova em que os jogadores tiveram que cooperar tanto para produzir a letra escrita como para interpretá-la oralmente.

3.1.14 Curta-metragem

Descrição da prova:

Para esta prova, as equipes deveriam preparar, com antecedência, um curta-metragem de até 10 minutos a partir do enredo de um dos 15 contos listados na “Chamada para Inscrições”, a sua escolha. Os critérios que seriam observados pelos jurados estavam todos minuciosamente descritos no referido documento. Ganhariam a prova as três equipes que obtivessem maior nota a partir da média de notas dos jurados.

Análise da prova:

A inteligência mais requisitada durante a preparação para esta prova foi a Linguística, uma vez que para se sair bem nela, os jogadores tinham que ter um certo conhecimento do cinema enquanto linguagem artística específica, e também um certo domínio dos gêneros textuais curta-metragem e roteiro escrito, sem o qual o curta inexistente.

Para construir o curta, vários integrantes da equipe precisaram interagir e pactuar em diversos estágios de elaboração do mesmo, desde o estágio inicial de escolha do conto base para o curta, passando pelo roteiro, pelos ensaios das cenas, pela filmagem, refilmagem, edição,

escolha da trilha sonora até o estágio final de revisão, se necessária. Nesse sentido, a inteligência Interpessoal foi bastante requisitada também, quase tanto quanto a Linguística.

A inteligência musical também foi ativada e estimulada em função da trilha sonora, que era obrigatória e critério de julgamento. Os jogadores precisaram vasculhar seu repertório musical em busca de músicas e efeitos sonoros que se harmonizassem com as diversas cenas do curta.

3.1.15 Múltipla escolha

Descrição da prova:

Nesta prova, os jogadores deveriam responder a um total de 25 perguntas de múltipla escolha. Na primeira rodada, 8 jogadores responderiam as 13 primeiras perguntas e, na segunda, outros 8 responderiam as 12 restantes, para que um número maior de jogadores pudesse participar.

Todas as equipes deveriam levantar a placa correspondente à alternativa (A, B, C ou D) que achavam ser a correta, ao mesmo tempo, 10 segundos após o/a apresentador/a terminar de ler a pergunta e as alternativas, ao sinal de “3, 2, 1, valendo”.

Todas as perguntas foram, obviamente, elaboradas a partir das obras elencadas na “Chamada para Inscrições” e todas as equipes poderiam pontuar na prova porque cada resposta certa valia 20 pontos e a pontuação era cumulativa.

Análise da prova:

Nesta prova, ao que tudo indica, a inteligência Interpessoal parece ser a predominante, pois os jogadores, a despeito de só ter 10 segundos para dialogar entre si, precisam interagir para dar uma resposta consensual.

Disputando espaço com a Interpessoal, a inteligência Linguística vem logo atrás. Indiscutivelmente, ela é bastante demandada, pois, para responder às questões, os jogadores tinham que processar e interpretar velozmente os enunciados das questões e suas alternativas, além do que tiveram que ler as obras com antecedência.

3.1.16 Jogo da força

Descrição da prova:

Apenas 3 jogadores participariam desta prova, por rodada. Como poderiam ser feitas 3 rodadas no total, cada qual contendo 5 palavras ocultas, 9 jogadores poderiam participar ao todo.

O objetivo do jogo consistia em acertar a palavra oculta para pontuar, antes que a vela se apagasse. Para cada palavra, aparecia a dica da obra machadiana de onde ela tinha sido extraída.

Os jogadores da vez tinham prioridade para palpar a palavra e se errassem não perdiam nada. Jogadores que não estavam na vez podiam levantar o braço para dizer a palavra caso a soubessem, sob o risco de perder um ponto feito se a errassem.

Análise da prova:

De forma similar à prova anterior, esta prova estimula as inteligências Interpessoal e a Linguística, sendo que aquela predomina sobre esta pelo fato de o jogo possibilitar a interação dos participantes envolvidos.

3.1.17 Dança coreografada

Descrição da prova:

Como a prova do curta-metragem, esta prova também deveria ser preparada com antecedência.

As equipes deveriam apresentar, ao vivo, no dia 19 de outubro de 2023, uma dança grupal coreografada inédita, inspirada nas performances do aplicativo Tiktok, evidenciando ou problematizando alguma passagem ou de *Memórias póstumas de Brás Cubas* ou de *Dom Casmurro*.

Antes da apresentação da performance, 1 ou 2 integrantes da equipe deveriam explicar para o público em que episódio tinham se baseado para criar a coreografia, deixando claro o argumento que a sustentava.

A dança tinha regras e critérios que foram minuciosamente detalhados na “Chamada para Inscrições”. Venceriam a prova as 3 equipes que obtivessem as maiores notas atribuídas pelo corpo de jurados.

Análise da prova:

Por ser uma prova que exige muito controle do corpo e movimento, a inteligência sobressaliente é a Corporal-cinestésica. Tanto nos ensaios quanto na apresentação da prova, os jogadores realizaram muitos movimentos sincronizados, piruetas, saltos, passos marcados,

rebolados, dentre outros, os quais demandam bastante consciência corporal e coordenação motora.

A inteligência Interpessoal também foi muito estimulada durante esta prova, em todas as suas etapas, por tratar-se de uma dança coletiva. Sem espírito de coletividade e sem parceria, os ensaios não teriam sequer ocorrido.

A inteligência musical também foi requerida dos jogadores, pois eles tiveram que construir um fundo musical personalizado e coerente para a dança a partir da mixagem de várias músicas e efeitos sonoros diferentes.

A inteligência Linguística também foi estimulada, pois, como se mencionou, alguns jogadores tiveram que explicar o conceito da dança para os jurados e para a plateia, a fim de angariar a sua simpatia.

3.1.18 Jogo memória

Descrição da prova:

Inicialmente, as equipes deveriam indicar apenas 1 jogador para realizar a primeira etapa desta prova. Nela, os jogadores deveriam formar pares de cartas – projetadas em slide no palco do auditório – para pontuar. Todas as cartas ilustravam capas das obras machadianas listadas na “Chamada de Inscrições”.

Em seguida, as equipes deveriam indicar 2 outros jogadores para dar seguimento à prova. Nesta etapa, o primeiro dos 2 jogadores deveria memorizar 2 sequências de cartas em apenas 15 segundos, e, em seguida, em 30 segundos, ordenar as cartas físicas dispostas aleatoriamente em um monte conforme apareceram no telão. O segundo jogador deveria fazer o mesmo, porém com outras 2 sequências de cartas.

As imagens desta etapa da prova também eram alusivas à obra machadiana. Uma das sequências, por exemplo, ilustrava profissões de personagens dos contos indicados na “Chamada de Inscrições”, como cartomante, médico, professor, músico, enfermeiro, costureira e marinheiro.

Análise da prova:

Como esta prova exigiu dos jogadores tanto a memorização de imagens quanto a memorização da localização destas imagens no espaço, esta prova desenvolveu e estimulou habilidades intrinsecamente ligadas à inteligência Espacial.

É possível que os jogadores, cada um a seu modo, tenham utilizado estratégias de lógica para a memorização da sequência de cartas, como, por exemplo, decorar as primeiras letras ou sílabas dos nomes das profissões, formando uma palavra ou duas palavras (CAMEPROMU e ENCOSMA, sendo CA de cartomante, ME de médico, PRO de professor, MU de músico; EN de enfermeiro, COS de costureira e MA de marinheiro). Entretanto, como isso não pode ser provado, pois é impossível saber o que se passa dentro da cabeça das pessoas, não se pode afirmar cabalmente que a inteligência Lógico-matemática tenha sido estimulada.

3.1.19 Soletrando

Descrição da prova:

Para esta prova, as equipes deveriam selecionar 3 integrantes apenas. De forma similar ao quadro homônimo do antigo “Caldeirão do Huck”, da Rede Globo, os jogadores deveriam soletrar uma palavra corretamente, a diferença é que todas as palavras deste jogo foram extraídas das obras machadianas indicadas na “Chamada para Inscrições”.

Antes de soletrá-la, o jogador poderia pedir que o/a locutor/a dissesse o significado da palavra, lesse a aplicação dela em uma frase e a repetisse mais 2 vezes. Após a última ajuda, o jogador teria apenas 10 segundos para soletrar a palavra, caso contrário, perderia a vez.

Análise da prova:

A inteligência estimulada e avaliada ao longo desta prova é a Linguística, pois ela exige dos jogadores um bom domínio de vocabulário e das regras de ortografia e acentuação das palavras da língua portuguesa.

4 RESULTADOS DO 2º DLI

4.1 Provas variadas

A análise documental realizada no 2º capítulo deste trabalho apontou que as provas do 2º DLI foram bastante diversificadas. Com o objetivo de corroborar com essa conclusão, solicitou-se aos discentes participantes do evento que determinassem o grau de variabilidade delas.

Com isso, entra em cena a percepção do público-alvo do evento sobre as provas de que participou, que é uma variável que deve ser levada em consideração, pois pode coincidir ou não com a percepção da comissão organizadora e das pesquisadoras.

Em consonância com a percepção desses dois últimos grupos de sujeitos, a maioria dos discentes também considerou as provas do 2º DLI diversificadas: 43,9% disseram que as provas foram muito diversificadas; 37,8%, diversificadas; 16,3%, relativamente diversificadas; 2%, pouco diversificadas; e 0%, nada diversificadas.

Em vários dos depoimentos que deram, os discentes verbalizaram sua percepção quanto à diversidade das provas. Os comentários a seguir, das alunas Rita⁴ e Virgília, dão conta de exemplificar isso.

Para a aluna Rita, a “organização das provas estavam impecáveis [sic], as provas foram muito diversas e bem dinâmicas, além de incentivar a leitura dos alunos ifapianos e a união entre as turmas.” (grifo nosso).

Na avaliação da aluna Virgília, “Foi uma ótima experiência, a qual trouxe um enorme aprendizado sobre as obras machadianas. Além da diversidade de provas, que foram muito divertidas. Trouxe, também, um grande espírito esportivo e de união da turma.” (grifos nossos).

Os próprios discentes também perceberam que várias habilidades foram estimuladas por meio das provas do 2º DLI, confirmando a análise do 2º capítulo.

Todavia, a essa conclusão eles chegaram por via indireta, pois, primeiro, necessário se fez apresentar-lhes o conceito da inteligência múltipla citada e as habilidades a ela associadas, para que, depois, eles pudessem determinar qual prova, dentre várias opções dadas, na sua percepção, estimulava a habilidade em questão.

Exemplo de uma pergunta feita nesse sentido, dentre várias:

4 Este e todos os nomes de discentes citados doravante neste capítulo são fictícios.

Figura 2 - Questionário do Google Forms

Dentre as provas abaixo, qual delas você acha que mais e melhor estimula e avalia a habilidade musical* que certos indivíduos possuem mais desenvolvida?

Inteligência musical: capacidade de reconhecer ou distinguir estímulos sonoros; expressar-se com facilidade através da música e do canto, com ritmo e melodia; tocar um instrumento musical; e tudo aquilo que tenha conexão com artes musicais.

- Bandeiras I (corrida de saco)
- Pintura em cartaz
- Paródia
- Múltipla escolha
- Circuito (de miniprovas)

Fonte: Acervo Pessoal, 2023.

A esta pergunta, 90,8% dos discentes responderam ser a prova Paródia aquela que mais estimula e avalia a inteligência musical.

Nessa mesma linha e em consonância com os resultados da análise realizada no capítulo 2, os discentes indicaram ser as provas: Texto dissertativo (91,8%) a que mais estimula e avalia habilidades linguísticas; Dança coreografada (61,2%) e Circuito de miniprovas (33,7%) as que mais estimulam e avaliam habilidades cinestésico-corporais; Pintura em cartaz (89,8%) a que mais estimula e avalia habilidades visuais-espaciais; Conta maluca (54,1%) e Quebra-cabeça (35,7%) as que mais estimulam e avaliam habilidades lógico-matemáticas.

86,7% dos discentes ainda responderam que sim à pergunta “Você acha que o 2º DLI como um todo estimulou, de alguma maneira, o relacionamento interpessoal entre os membros da sua equipe?”, seguida da explicação do que é Inteligência Interpessoal.

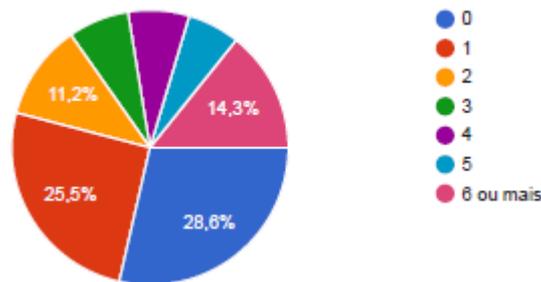
E 76,5% dos alunos participantes disseram que identificaram, na sua equipe, ao longo de todo os dois dias evento, algum colega que possui maior habilidade de liderança e capacidade para mediar conflitos, organizar a equipe, analisar os gostos e habilidades dos demais, atribuir-lhes tarefas, tomar decisões e atitudes rapidamente etc., habilidades essas associadas à inteligência Interpessoal.

4.2 O hábito de ler antes do 2º DLI

A fim de sondar a relação dos discentes com livros e textos literários antes do 2º DLI, 3 perguntas foram feitas aos entrevistados. À pergunta “Você se considera um leitor assíduo?”, 65,3% dos entrevistados responderam que não, e o restante, 34,7%, disse que sim.

À pergunta “Quantos livros você leu de janeiro a julho de 2023, antes da publicação do Edital do 2º DLI?”, 28,6% afirmaram não ter lido nenhum livro; 25,5% apenas 1 livro; e 11,2%, 2 livros. A soma desses percentuais dá exatamente 65,3%, que é o percentual de alunos que afirmou não se considerar um leitor assíduo na pergunta anterior.

Figura 3- Gráfico do Questionário via Google Forms

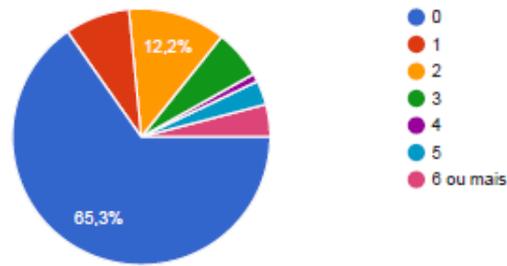


Fonte: Acervo Pessoal, 2023.

Dentre os que se consideram leitores assíduos (34,7%), 7,1% afirmaram ter lido 3 livros nos primeiros 7 meses de 2023; 7,1%, 4 livros; 6,1%, 5 livros; e 14,3%, 6 livros ou mais.

À pergunta “Quantos contos você leu de janeiro a julho de 2023, antes da publicação do Edital do 2º DLI?”, 65,3% (ou 64 estudantes) responderam não ter lido nenhum conto; 8,2% (ou 8 estudantes) disseram ter lido apenas 1 conto; 12,2% (ou 12 estudantes), 2 contos; 6,1% (ou 6 estudantes), 3 contos; 1% (ou 1 estudante), 4 contos; 3,1% (ou 3 estudantes), 5 contos; e 4,1% (ou 4 estudantes), 6 contos ou mais.

Figura 4- Gráfico do Questionário via Google Forms



Fonte: Acervo Pessoal, 2023.

O conto é um gênero literário curto que costuma ser lido com frequência nas aulas de Língua Portuguesa e Literatura. Causa até certa estranheza o fato de 65,3% dos discentes ter afirmado não ter lido nenhum conto durante os primeiros 7 meses de 2023.

Os indicadores acima são baixos, não há dúvidas, mas – infelizmente – estão dentro do parâmetro da dita normalidade, se se levar em consideração o hábito de leitura médio do brasileiro.

A 4ª edição da pesquisa Retratos da Leitura no Brasil (2020) – organizada pelo Instituto Pró-Livro – revelou que o brasileiro lê anualmente, em média, 4,96 livros por habitante. Desses 4,96 livros, apenas 2,43 foram lidos do início ao fim, ou seja, a metade dos quase 5 livros lidos anualmente foi lida apenas parcialmente.

4.3 Leitura em preparação para o 2º DLI

Visando verificar se o DLI contribuiu, de alguma maneira, para estimular a prática da leitura entre os seus participantes, foram feitas algumas perguntas relacionadas a textos tanto literários quanto a não literários.

À pergunta “Em preparação para o 2º DLI, você leu algum dos 15 contos indicados no Edital?”, 81,6% disseram ter lido algum conto e 18,4% que não. Se até o mês 7 de 2023, 65,3% dos estudantes não tinham lido nenhum conto, agora apenas 18,4% informaram não ter lido nenhum. Isso significa que boa parte dos discentes enquadrados nos 65,3% leu alguma coisa, o que é algo bastante animador, pois mostra uma mudança de comportamento em relação à leitura de contos em um curto período de tempo.

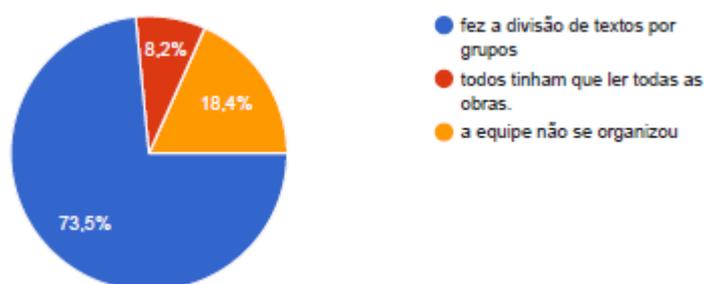
À pergunta “Você leu algum romance indicado no Edital?”, 58,2 % afirmaram não ter lido nenhum dos 2 romances; 6,1% afirmaram ter lido os 2; 28,6%, ter lido apenas *Dom Casmurro*; e 7,1%, apenas *Memórias póstumas de Brás Cubas*.

A priori, esses dados podem parecer muito baixos, pois mais da metade dos discentes não leu nenhum dos 2 romances. Contudo é preciso um pouco de cautela na análise dele, pois 41,8% dos alunos leram pelo menos 1 livro em apenas 2 meses (a Chamada para Inscrições foi lançada em 16 de agosto e o evento ocorreu nos dias 17 e 19 de outubro).

É possível que os discentes tenham priorizado a leitura dos contos nesse curto período de tempo, já que eram em maior número – 15 no total –, em vez da leitura dos 2 romances. Também é possível que a divisão de tarefas feita pelas equipes tenha contribuído para que parte dos alunos lessem os contos e parte deles, os romances.

A maioria dos discentes, 73,5%, disseram que a turma se dividiu em grupos menores e que fez a divisão de textos entre esses grupos. Apenas 8,2% afirmaram que a turma não fez a divisão de obras por grupos, e, assim, todos tinham que ler todas as obras. Uma equipe apenas, 18,4%, respondeu que não se organizou quanto à divisão de grupos e obras. Curiosamente, esta equipe foi a que ficou em último lugar no placar geral, o que indica que a organização e a estratégia constituem “armas” importantes para se sair melhor em uma “maratona” de provas como o DLI.

Figura 5- Gráfico do Questionário via Google Forms



Fonte: Acervo Pessoal, 2023.

Assim, apesar de não ser um percentual muito louvável, ele revela que houve, sim, a leitura de pelo menos um romance por pouco mais de 40% dos participantes.

Outro fator que pode ter contribuído para esse índice relativamente baixo de leitura de romances reside no fato de que o edital sugeria aos discentes, de forma alternativa à leitura das obras de Machado de Assis, a leitura de textos verbais e multimodais que versassem sobre ela, como filmes, séries, resenhas e resumos.

À pergunta “Você assistiu a algum vídeo-resenha, filme, minissérie ou curta-metragem baseados na obra machadiana em preparação para o 2º DLI?”, 63,5 disseram que sim e 36,7%

responderam que não. Já à pergunta “Você leu algum resumo ou resenha escritos sobre as obras machadianas indicadas no Edital em preparação para o 2º DLI?”, 73,5% afirmaram que sim e o restante, 26,5%, disseram que não.

Ou seja, muitos alunos que não leram nenhum dos 2 romances machadianos, possivelmente leram ou assistiram a algo ou baseado neles ou que faziam o resumo e/ou a crítica deles. Isso mostra que o DLI, apesar do seu viés literário, incentiva a leitura de textos indistintamente, não importando o fato de serem literários ou não. Mostra, também, que a maioria dos discentes leu e se preparou minimamente para o evento. Em outras palavras e em sentido metafórico, foram poucos aqueles que foram para a disputa somente com a “cara e a coragem”, isto é, sem o “escudo” da leitura.

Em seu depoimento, o aluno Camilo deixa claro que o 2º DLI estimulou-o a ler mais do que costumava ler.

(...) Nos estimulou bastante, pois antes do desafio não tinha lido nenhum conto, e dentre um mês li mais de 10, e li resumos dos romances Machadianos, participei da dança e do curta, experiência essa que levarei em toda minha vida como estudante IFAPiano.

Além disso, fica patente no depoimento do aluno que ele se engajou bastante nas atividades da gincana e que a experiência de ter participado do evento foi marcante para ele.

4.4 A leitura como prática social

A fim de averiguar se o 2º DLI estimulou a leitura como prática social, na perspectiva do letramento literário, para além da mera leitura individual de textos, perguntou-se: “Você participou de alguma roda ou círculo de discussão para debater os textos machadianos em sala de aula ou fora dela?” À pergunta, 70,4% disseram que participaram de algum círculo e o restante, 29,6%, que não participou.

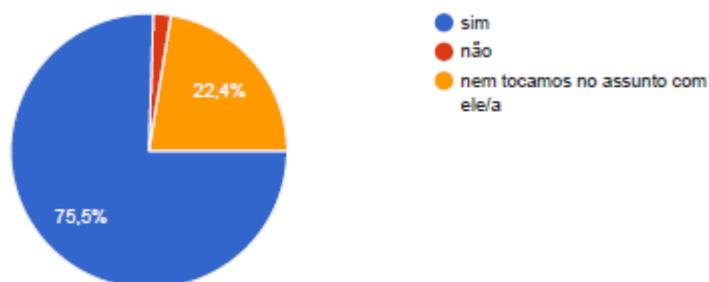
Dos cerca de 70% dos discentes que participaram de rodas de compartilhamento de leitura, nenhum deles afirmou que ela não foi produtiva. 19,4% disseram que a troca de saberes entre os seus pares foi muito produtiva; 27,6% afirmaram que foi produtiva; 20,4%, relativamente produtiva; e apenas 7,1%, pouco produtiva.

Os professores de Língua Portuguesa e Literatura podem contribuir significativamente para que os textos sejam lidos pelos discentes de suas turmas, bem como podem estimular a formação dos círculos ou rodas de discussão em sala de aula, sem com isso interferir na

discussão ou no próprio jogo, já que alguns pertencem à comissão organizadora do evento e não seria ético tal interferência.

Como mostra a figura a seguir, 75,5% dos discentes disseram que seu/sua professor/a deu abertura para que a turma pudesse ensaiar a dança, gravar o curta ou discutir os textos machadianos em sala de aula ou no horário de aula. 2% disseram que não e 22,4%, que nem tocaram no assunto com ele/a.

Figura 6- Gráfico do Questionário via Google Forms



Fonte: Acervo Pessoal, 2023.

Todos os alunos cujas equipes obtiveram colocação no pódio estão entre os 75,5% que disseram ter sido estimulados a ler e a discutir os textos pelos professores em sala de aula. Naturalmente, há alunos que disseram que foram estimulados e que ficaram fora do pódio, mas é interessante notar que os que disseram que não tocaram no assunto com os professores não ficaram entre os primeiros colocados.

4.5 Fomento à participação

Dos alunos que responderam à pesquisa, 96,9% responderam que foram estimulados pelos professores de Língua Portuguesa e Literatura a participar do evento e apenas 3,1% disseram que não.

A propósito, os professores da disciplina foram os maiores responsáveis pela divulgação do evento. A imensa maioria dos alunos (96,9%) disse que ficou sabendo dele por intermédio deles. 2% alegou ter tido notícias do evento por intermédio de arquivos-propaganda que foram enviados por aplicativo de mensagem (*Whatsapp*) e 1% tomou conhecimento por propaganda publicada no Instagram de Letras.

Todos os discentes afirmaram que os docentes utilizariam a sua participação e as tarefas realizadas em preparação para o 2º DLI como instrumento avaliativo do componente curricular, seja no 3º seja no 4º bimestre.

A maioria, 75,5%, afirmou que o 2º DLI valeria as 2 notas do 3º bimestre, a parcial e a final. A minoria disse que valeria apenas 1 das notas, ou do 3º ou do 4º bimestre.

Neste ponto, verifica-se novamente uma relação – ou coincidência? – entre o pódio e o incentivo dado pelos professores do componente curricular: todos os alunos que obtiveram colocação no pódio foram estimulados com 2 notas pelos docentes da matéria, já os que ficaram de fora dele, com apenas 1 delas.

Os discentes que foram incentivados a participar e sua participação valeu 2 notas não fizeram reclamações dos docentes incentivadores, nas perguntas subjetivas. Já alguns dos que foram incentivados com apenas uma nota disseram ter recebido poucas orientações e esclarecimentos por parte dos docentes.

Para o aluno Pilar, “Os professores orientadores deveriam ter auxiliado melhor seus alunos durante o período de preparação”. Quase na mesma linha de raciocínio, o aluno José Martins afirmou:

Não tenho nenhuma crítica, apenas acredito que seria melhor não permitirem que seja obrigatório de forma avaliativa em disciplinas. Pois, desgasta os discentes e desanimam a participarem. Mas se isso acontecesse, que os professores orientem de forma correta a equipe.

Apesar de algumas reclamações, é possível que o DLI nem tivesse ocorrido, por falta de inscrições, não fosse o incentivo dos professores de Língua Portuguesa e Literatura do *campus*. Apenas uma equipe se inscreveu no DLI antes de o/a docente informar à turma que a participação e os trabalhos ligados ao DLI valeriam nota, segundo informou um/a integrante da comissão organizadora, professor/a da dita turma.

4.6 Aprendizado

A fim de obter dos próprios alunos um *feedback* sobre o aprendizado adquirido por eles durante a sua imersão no 2º DLI, fez-se a seguinte pergunta: “Você acha que o evento lhe proporcionou algum aprendizado acerca da obra machadiana?”

Em resposta a ela, 91,8% dos discentes responderam que sim e o restante, 8,2%, que não. Isso significa que os próprios discentes reconhecem que entraram no DLI de um jeito e saíram diferentes dele.

Ou seja, eles mesmos são capazes de identificar que tanto as leituras e discussões realizadas a partir das obras machadianas como as provas em si contribuíram, de alguma forma, para o seu aprendizado.

Conforme a aluna Capitu, o “DLI foi muito bem organizado e ajudou bastante como forma de aprendizado sobre o autor Machado de Assis.” No entender da aluna Genoveva, o evento “estimula os alunos a fazerem algo interessante que ajuda no aprendizado e aumenta a competitividade.”

De acordo com o aluno Escobar, “o evento foi muito divertido e educativo ao mesmo tempo, nunca imaginei que gostaria tanto assim de estudar língua portuguesa”. “Adorei a forma de nos incentivar a aprender e desenvolver o que aprendemos. No meu caso foi ter conhecido obras espetaculares como Dom Casmurro.”, declarou Damião.

Em seguida, os discentes foram instigados a determinar o percentual de aprendizado que, na sua percepção, obtiveram com o DLI, em uma escala progressiva que ia de 0 a 100%. Assim, disseram que aprenderam 100%, 16,3% dos alunos; 80%, 28,6% deles; 60 %, 29,6%; 40%, 14,3%; 20%, 9,2%; e nada ou 0%, 2% dos alunos.

Ao se somar os percentuais dos que responderam que houve um aprendizado de 60% para cima, chega-se à cifra de 74,5%. Portanto, a maioria esmagadora dos discentes reconhece que o 2º DLI lhes trouxe algum ensinamento e este não foi tão irrisório.

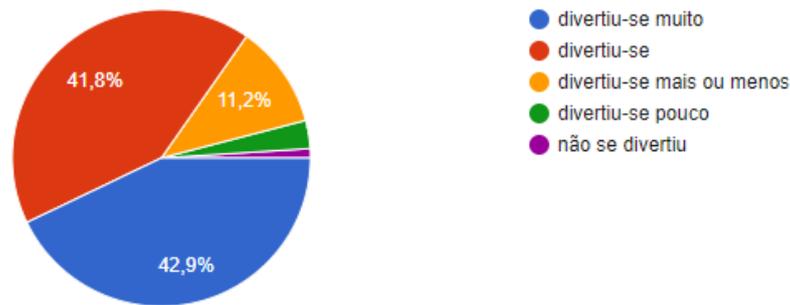
4.7 Entretenimento e diversão

Apesar de nem todas as equipes terem ficado felizes ou satisfeitas com o resultado final do evento, à pergunta “Independentemente do resultado, você gostou de participar do 2º DLI?”, 53,1% dos discentes disseram que gostaram muito e 34,7% que gostaram.

A soma desses dois percentuais resulta em 87,8%. Isso significa que quase 90% dos participantes curtiram ter participado da imersão cultural e educativa que o evento oferece. Apenas 7,1% disseram ter gostado mais ou menos; 4,1%, ter gostado pouco; e 1%, não ter gostado de participar da edição de 2023 do DLI.

Perguntados se haviam se divertido nos dois 2 do evento, os discentes assim responderam: 42,9 % disseram que se divertiram muito; 41,8%, se divertiram; 11,2%, se divertiram mais ou menos; 3,1%, se divertiram pouco; e 1%, não se divertiu.

Figura 7- Gráfico do Questionário via Google Forms



Fonte: Acervo Pessoal, 2023.

Tais indicadores comprovam que o 2º DLI proporcionou, além de aprendizado, diversão e lazer aos seus participantes, apesar do clima de tensão e de rivalidade evidente entre algumas equipes.

A despeito do clima de disputa, o DLI é embalado por músicas alegres e conhecidas dos discentes, explora cores e balões e é realizado em espaços diferentes da sala de aula convencional, onde normalmente são realizadas atividades culturais e de lazer; tudo isso ajuda a criar um ambiente mais propício para a diversão e o alívio da tensão.

Dois alunos, em seus depoimentos, mencionaram que o evento os ajudou a desestressar um pouco, aliviando a tensão da semana, apesar de ter dado um pouco de trabalho. Outros dois destacaram que o DLI contribuiu para unir a turma, normalmente dispersa e desunida.

A satisfação discente reflete-se também nas duas perguntas a seguir. À pergunta “Em face da experiência deste ano, você pretende participar da próxima edição do DLI?”, 42,9% disseram que sim; 25,5%, que talvez; e 31,6%, que não.

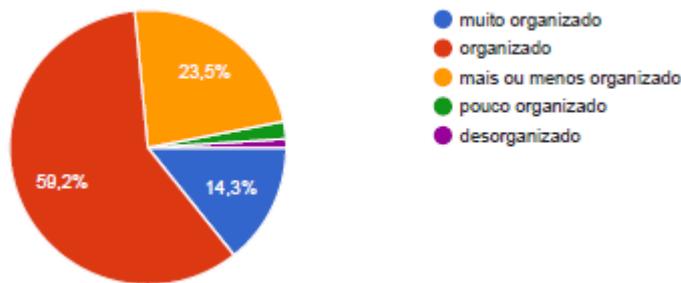
A maioria dos que responderam “não” são alunos de turmas dos 3ºs anos e durante a aplicação do questionário perguntaram o que deveriam assinalar, uma vez que não estarão no Ifap em 2024. Diante disso, as pesquisadoras disseram que a resposta mais condizente com essa realidade seria “não”, já que o evento destina-se a alunos do ensino médio. Portanto, quase todos os discentes que poderão participar do próximo DLI, por ainda estarem na casa, disseram que sim ou talvez.

À pergunta “Você recomendaria a participação de estudantes – que não participaram do DLI deste ano – no próximo DLI?”, 85,7% disseram que sim; 13,3%, que talvez; e apenas 1%, que não. Interessante notar que, muitos dos discentes que disseram que talvez participariam da próxima edição do DLI na pergunta anterior, nesta responderam que recomendariam a participação a outros discentes.

4.8 Organização

O questionário ainda revelou que o evento foi bem organizado na percepção da maioria dos participantes: 59,2% avaliaram o evento como muito organizado; 14,3%, como organizado, 23,5%, como mais ou menos organizado; 2%, como pouco organizado; e 1%, como desorganizado.

Figura 8- Gráfico do Questionário via Google Forms



Fonte: Acervo Pessoal, 2023.

Para alguns alunos, a comissão organizadora do 2º DLI pecou em alguns aspectos, como não ter sido mais rigorosa na aplicação criteriosa de algumas regras previstas no edital, como por exemplo, punir equipes pelo fato de alguns de seus integrantes não estarem identificados com as cores da equipe.

Muitas críticas são construtivas e poderão servir de baliza para a melhoria das próximas edições do evento, como melhorar a qualidade do som no ginásio, não revelar a cor da equipe que entrou com recurso contra a equipe adversária para evitar constrangimentos e treinar melhor os monitores para não serem demasiadamente ríspidos com os jogadores em situações de embate, pois os mesmos não tem o poder de tomar decisões sem consultar a comissão organizadora.

Certamente, a comissão organizadora saberá fazer bom uso das críticas na reunião de avaliação do evento para melhorar ainda mais a qualidade da próxima edição. Interessante notar, como última observação, que alguns dos alunos que participaram do DLI pela segunda vez acharam esta edição mais organizada do que a primeira. É possível que muitos dos que participaram apenas desta edição e acharam o evento mais ou menos organizado achassem o mesmo, caso tivessem a primeira edição como parâmetro.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa empreendida pelas pesquisadoras ao longo do segundo semestre de 2023 assumiu duas frentes de trabalho, com vistas a responder a dois questionamentos ligados a dois eixos de objetivos do seu objeto de estudo, o 2º Desafio Literário Ifapiano, uma gincana lúdico-pedagógica coordenada, em sua maioria, por professores do colegiado de Letras do Ifap – *campus* Macapá.

A primeira frente buscou averiguar se o 2º DLI conseguiu, como objetivava, tanto estimular quanto avaliar as diversas habilidades dos discentes – do ensino médio – que dele participaram, por meio de suas diferentes provas lúdicas.

Para responder a esse questionamento as pesquisadoras, primeiro, fizeram a revisão bibliográfica da teoria das Inteligências Múltiplas, de Howard Gardner, que norteia esse eixo de objetivos, para, em seguida, à luz dela, analisar o Código de Provas do evento. A descrição e a análise das provas não foram feitas apenas com base no referido documento; elas também levaram em consideração as observações *in loco* feitas pelas pesquisadoras – monitoras – nos dois dias do evento.

A segunda frente buscou verificar se o 2º DLI conseguiu, conforme objetivava, promover o aprendizado da literatura e estimular a leitura e o compartilhamento da mesma entre seus participantes.

Para responder a esse questionamento as pesquisadoras foram à campo entrevistar os participantes do evento munidas de um questionário semiestruturado como instrumento de coleta de dados.

A análise das provas e dos dados coletados permitiu chegar-se à conclusão de que o 2º DLI conseguiu, sim, cumprir os objetivos a que se propunha alcançar.

Por meio de suas provas variadas, o 2º DLI conseguiu estimular 6 das 8 inteligências desenhadas por Gardner. Ao mesmo tempo em que foram estimulados a desenvolver suas habilidades – linguísticas, lógico-matemáticas, corporal-cinestésicas, interpessoais, espaciais e musicais –, os discentes também foram avaliados segundo essas mesmas habilidades.

Nesse sentido, os alunos que possuíam habilidades mais artísticas – como desenhar ou cantar –, por exemplo, foram incluídos e puderam desenvolver todo o seu potencial participando de provas que estimulavam tais destrezas. Da mesma forma, os que possuíam mais vocação para provas que envolviam movimento e controle corporal – como correr e fazer força –

também puderam dar o seu melhor nas provas que testavam essas habilidades, e, assim, sucessivamente.

De uma forma lúdica e divertida, o 2º DLI também conseguiu promover aprendizados ligados à literatura brasileira, já que os discentes foram instigados à leitura e à socialização da mesma em rodas ou círculos de discussão.

Os dados coletados mostram que a maioria dos integrantes das equipes efetivamente leu parte considerável dos textos indicados pela comissão organizadora no edital de lançamento do evento e se organizou para discutir esses textos e produzir sentidos coletivamente.

Indicam, também, que os índices de leitura do público-alvo melhoraram após a publicação do edital, pois muitos discentes – assumidamente não leitores – acabaram lendo alguma coisa em preparação para o evento e os que já liam passaram a ler mais.

De tudo o que foi dito acima, pode-se concluir pelo menos duas coisas: a) o lúdico pode, além de apenas entreter e divertir – seu fim primeiro –, proporcionar e potencializar aprendizado(s) ligados à literatura; b) e, ao mesmo tempo, estimular e avaliar as múltiplas habilidades que os diferentes indivíduos possuem; desde que usado conscientemente para esses fins.

Ao ser usado como meio estimulador de inteligências – no plural –, o jogo se apresenta como uma metodologia alternativa àquelas que concebem os aprendizes como seres padronizados e dotados de um único tipo de inteligência, normalmente a lógico-matemática ou a linguística.

Como adendo, cabe acrescentar, ainda, que o 2º DLI não proporcionou apenas conhecimento aos 140 discentes do ensino médio que foram certificados ao final do evento; ele também proporcionou aprendizado e experiência didática aos 56 acadêmicos do curso de licenciatura em Letras do *campus* que foram monitores nos dois dias de atividades do evento, principalmente, aos acadêmicos da turma 2023.1 (2º semestre), que atuaram com mais afinco nos bastidores, ao longo dos meses de agosto e setembro, concebendo provas, fazendo perguntas e elaborando material didático para uso nas provas, sob a supervisão do professor de Prática de Ensino II.

Como o DLI também mobiliza estudantes de outro nível de ensino, com outros objetivos, fica a sugestão para uma próxima pesquisa – de TCC ou não –, a quem interessar possa: realizar a sondagem das contribuições e do impacto da(s) sua(s) próxima(s) edição(ões) para o aprendizado e a formação desse público específico.

Além dos indicadores acima, os dados coletados também revelaram que houve uma boa aceitação do evento por parte do seu público-alvo, pois a maioria dos discentes afirmou que: gostou de ter participado do evento; se divertiu durante ele; participaria do mesmo em outras edições; o recomendaria a outros discentes.

Ao lado de muitos elogios à organização do evento, os resultados também trouxeram à tona algumas críticas, em sua maioria construtivas. Justamente aí reside a relevância deste trabalho, pois os dados aqui apresentados poderão ser usados pela comissão organizadora para a avaliação e a melhoria do evento, a fim de que ele prime ainda mais pela satisfação de todos.

Por todos os motivos enumerados anteriormente e, principalmente, por fazer a ponte entre o ensino e a extensão, trazendo inúmeros benefícios a um número elevado de pessoas – estudantes do ensino médio e acadêmicos –, acredita-se que o DLI mereça, sim: ganhar novas edições; ser mais divulgado a fim de atrair também a comunidade externa; ou – por que não? – expandir-se, transformando-se em um evento institucional *multicampi*, capaz de congrega equipes oriundas das diferentes unidades do Ifap, vencedoras das seletivas locais.

REFERÊNCIAS

- ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 20. ed. Petrópolis/RJ: Vozes, 2021.
- CHAMADA para inscrições do 2º Desafio Literário Ifapiano. Amapá. Instituto Federal do Amapá- Campus Macapá, 2023. Disponível em: <https://macapa.ifap.edu.br/index.php/publicacoes/item/950-chamada-para-o-2-desafio-literario-ifapiano>. Acesso em: 15/09/2023.
- CÓDIGO de Provas: 2º Desafio Literário Ifapiano. Amapá: Instituto Federal do Amapá- Campus Macapá, 2023. 20p.
- GARDNER, H. **As inteligências múltiplas e seus estímulos**. 17. ed. Campinas/SP: Papirus, 2022. Coleção Papirus Educação.
- GARDNER, H. **Inteligências Múltiplas: a teoria na prática**. Porto Alegre: Artmed, 2012.
- INSTITUTO PRÓ-LIVRO. **Retratos da leitura no Brasil**. 5. ed. 11 set. 2020. Disponível em: https://prolivro.org.br/wpcontent/uploads/2020/09/5a_edicao_Retratos_da_Leitura_no_Brasil_IPL-compactado.pdf Acesso em: 17/09/2023.
- FREITAS, M. de F. B. de. **Brincadeiras inovadoras na educação infantil: um olhar para as inteligências múltiplas no processo de ensino-aprendizagem**. João Pessoa: UFPB, 2013. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/2748/1/MFBBF14042014.pdf>. Acesso em: 08/11/2023.
- PAVAN, K. R. **Ensino orientado pelo respeito às inteligências múltiplas: as contribuições de Howard Gardner para o exercício da docência**. Resenha. Administração: Ensino e Pesquisa, Rio de Janeiro, v. 15, n. 3, p. 631-646, jul - set 2014. Disponível em: <https://raep.emnuvens.com.br/raep/article/view/19> Acesso em: 10/11/2023.
- SMOLE, K. C. S. **Múltiplas inteligências na prática escolar**. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação a Distância, 1999. Cadernos da TV Escola.

APÊNDICE A- TEXTO DE APRESENTAÇÃO DA PROVA BANDEIRAS I.

PROVA DAS BANDEIRAS

<p>1</p> <p>Na abertura do conto “A cartomante”, o narrador faz uma paráfrase de um pequeno trecho extraído da peça “Hamlet”, de Shakespeare. Diz o narrador: “Hamlet observa a Horácio que há mais coisas no céu e na terra do que sonha a nossa filosofia”. Shakespeare, além de dramaturgo, também é poeta. Ele nasceu em 1564, num país localizado na Europa, que é a (fazer suspense) INGLATERRA.</p>
<p>2</p> <p>No capítulo 99, do romance <i>Memórias póstumas de Brás Cubas</i>, o narrador, estando no teatro, faz uma referência explícita à tragédia <i>Prometeu acorrentado</i>, de Ésquilo. Ésquilo é um dramaturgo que viveu na Antiguidade Clássica, num país que é considerado o berço da civilização ocidental. Ele nasceu na (fazer suspense) GRÉCIA.</p>
<p>3</p> <p>No capítulo 141, de <i>Dom Casmurro</i>, fica-se sabendo que, para não escandalizar a sociedade carioca da época com a separação do casal, Bentinho tratou de exilar a mulher e o filho em um país europeu. Segundo o capítulo 145, é neste país que Capitu falece e é sepultada anos mais tarde. Este país situa-se em pleno coração da Europa e faz fronteira com outros cinco países. Tem um dos melhores e mais conhecidos chocolates do mundo. Este país é a (fazer suspense) SUÍÇA.</p>
<p>4</p> <p>No capítulo 95, de <i>Memórias póstumas de Brás Cubas</i>, o narrador faz menção ao nome do astrônomo, matemático e físico Pierre Simon Laplace, que viveu entre 1749 e 1827. Laplace é natural da (fazer suspense) FRANÇA.</p>
<p>5</p> <p>No capítulo 4, de <i>Memórias póstumas de Brás Cubas</i>, o narrador faz referência à Lucrecia Bórgia, uma mulher célebre por sua beleza e também por seus crimes e licenciosidade. Ela viveu entre o final do século XV e início do XVI. Lucrecia é natural da (fazer suspense) ITÁLIA.</p>

6
Em <i>Dom Casmurro</i> , Bentinho formula mil planos para libertar-se do seminário, ao qual estava preso por promessa feita pela mãe, todos eles mal fadados. No capítulo 95, no auge da sua angústia, ele cogita ir à Europa pessoalmente para suplicar, de joelhos aos pés do Papa, o perdão da referida promessa. O Papa, chefe da Igreja Católica, vive no menor país do mundo, que se chama (fazer suspense) VATICANO.
7
No capítulo 10, de <i>Memórias póstumas de Brás Cubas</i> , o narrador fala do seu nascimento. Ele veio à luz pelas mãos de uma parteira minhota, chamada Pascoela. O Minho é uma província histórica localizada no norte de (fazer suspense) PORTUGAL.
8
No capítulo 15, de <i>Memórias póstumas de Brás Cubas</i> , o narrador fala do seu primeiro beijo, dado em Marcela, uma prostituta de luxo que teria lhe iniciado na vida amorosa, em troca de dinheiro. Marcela, como muitas das prostitutas citadas no romance, é estrangeira. Ela é natural da (fazer suspense) ESPANHA.
9
Ezequiel, o filho de Bentinho e Capitu, depois de formado, viajou pelo mundo envolvido em várias expedições arqueológicas. Ele faleceu em uma das cidades mais antigas do mundo, Jerusalém, considerada sagrada pelas três principais religiões abraâmicas: judaísmo, cristianismo e islamismo. A cidade é alvo de uma longa disputa entre dois países, mas, atualmente, está sob a administração de um só, fato não reconhecido pela ONU e pela União Europeia. O país que a administra hoje é (fazer suspense) ISRAEL.
10
No capítulo 150, de <i>Memórias póstumas de Brás Cubas</i> , o narrador faz referência a um outro livro, intitulado <i>Elogio da loucura</i> . Este livro foi escrito pelo humanista Erasmo de Rotterdam, que viveu entre 1467 e 1536. Erasmo de Rotterdam é natural da (fazer suspense) HOLANDA.
11
No capítulo 80, de <i>Dom Casmurro</i> , o narrador cita o político, filósofo e jornalista Benjamin Franklin, que viveu no século XVIII. Mais adiante, no capítulo 94, ele cita o médico e escritor Oliver Wendell Holmes, que viveu no século XIX. Essas duas personalidades nasceram e viveram nos (fazer suspense) ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA.

12
No capítulo 90, de *Dom Casmurro*, após a morte da personagem Manduca, um menino que vivia enfermo, o narrador recorda-se de uma polêmica que travou com ele a respeito da guerra pela disputa da Crimeia, entre 1854 e 1856. A Crimeia é uma península que se estende pelo Mar Negro e localiza-se na (fazer suspense) UCRÂNIA.

13
No capítulo 2, de *Dom Casmurro*, o narrador cita a obra *Fausto*, de Goethe. Nessa obra, o personagem central, Fausto, vende a alma ao demônio Mefistófeles, em troca dos bens terrestres. Goethe também escreveu *Os sofrimentos do jovem Werther*, que é considerada um dos marcos da literatura romântica europeia. O país onde Goethe nasceu localiza-se na região central da Europa e faz divisa com outros 9 países. Este país chama-se (fazer suspense) ALEMANHA.

**APÊNDICE B- TEXTO MOTIVADOR DA PROVA DO TEXTO DISSERTATIVO
ARGUMENTATIVO.**

Prezado estudante,

Você já leu *Dom Casmurro*?

Supomos que sim, afinal, sua equipe indicou você para realizar esta prova.

Como você sabe, esta obra é muito polêmica e levanta acaloradas discussões mundo afora, desde que foi escrita, há mais de um século.

E você, de que lado está no meio desse fogo cruzado?

Queremos saber sua opinião!

Escolha **APENAS** uma das opções abaixo e escreva um texto dissertativo, no qual você deverá:

- A) assumir a defesa de Capitu e argumentar em favor dela, refutando as acusações infundadas de Bentinho;
- B) se posicionar a favor de Bentinho, pois, na obra, narrada por ele, ele consegue apresentar muitas evidências que confirmam ter havido, sim, traição;
- C) assumir que a narração, feita por Bentinho, não traz provas contundentes e, por isso, não é possível ter certeza se houve ou não traição, de fato.

Não se esqueça de colocar um título à sua redação, que deve ter, no mínimo, 20 linhas e, no máximo, 30.

Você tem 1 hora e 30 minutos para entregar o seu texto.

Se preferir, rascunhe antes, mas não se esqueça de entregar o texto na folha da versão definitiva, pois é ela que será avaliada.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DO TEXTO
A) Domínio do tema e conhecimento da obra;
B) Capacidade de argumentação e/ou de análise;
C) Criatividade e desenvoltura;
D) Adequação à norma padrão da língua portuguesa;
E) Coesão e coerência textuais.

Boa sorte!

APÊNDICE C- QUESTIONARIO DO 2º DLI VIA GOOGLE FORMS.

08/12/23, 13:51

Questionário

Questionário

O presente questionário faz parte da pesquisa de TCC que as acadêmicas Mayla Monise de Oliveira Coelho e Maitê da Conceição Soares, do 8º semestre do curso de Letras do Ifap - campus Macapá, vêm desenvolvendo, sob a orientação do professor André Adriano Brun. E versa, predominantemente, sobre o 2º Desafio Literário Ifapiano, do qual você participou.

* Indica uma pergunta obrigatória

1. E-mail *

SOBRE O HÁBITO DA LEITURA ANTES DO 2º DESAFIO LITERÁRIO IFAPIANO

2. Você se considera um leitor assíduo? *

Marcar apenas uma oval.

sim

não

3. Quantos livros você leu de janeiro a julho de 2023, antes da publicação do Edital do 2º DLI? *

Marcar apenas uma oval.

0

1

2

3

4

5

6 ou mais

https://docs.google.com/forms/d/18tz1OaTDf7JCihQM65JaEXWU7EQct_8Lp5cT60Fo/edit

1/14

08/12/23, 13:51

Questionário

4. Quantos contos você leu de janeiro a julho de 2023, antes da publicação do Edital do 2º DLI? *

Marcar apenas uma oval.

0

1

2

3

4

5

6 ou mais

PERGUNTAS SOBRE O 1º DESAFIO LITERÁRIO IFAPIANO

08/12/23, 13:51

Questionário

4. Quantos contos você leu de janeiro a julho de 2023, antes da publicação do Edital do 2º DLI? *

Marcar apenas uma oval.

- 0
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6 ou mais

PERGUNTAS SOBRE O 1º DESAFIO LITERÁRIO IFAPIANO

5. **Você participou, como integrante de equipe, do 1º DLI, no ano passado (2022)?** *

Marcar apenas uma oval.

- sim
- não

6. **Se não participou, assistiu, como espectador, ao 1º DLI? ***

Marcar apenas uma oval.

- sim
- não

PERGUNTAS SOBRE O 2º DESAFIO LITERÁRIO IFAPIANO

08/12/23, 13:51

Questionário

7. Como ficou sabendo do 2º DLI? **Marcar apenas uma oval.*

- através de notícia no site institucional
- por meio de publicação no Instagram de Letras
- por meio de arquivos-propaganda em pdf recebidos por whatsapp
- por intermédio do/a professor/a de Língua Portuguesa
- outro

8. Qual a cor da sua equipe? **Marcar apenas uma oval.*

- Azul
- Rosa
- Roxa
- Verde
- Vermelha

9. Independentemente do resultado, você gostou de participar do 2º DLI? **Marcar apenas uma oval.*

- gostei muito
- gostei
- gostei mais ou menos
- gostei pouco
- não gostei

08/12/23, 13:51

Questionário

10. Nos dois dias do evento, você: **Marcar apenas uma oval.*

- divertiu-se muito
- divertiu-se
- divertiu-se mais ou menos
- divertiu-se pouco
- não se divertiu

11. Em face da experiência deste ano, você pretende participar da próxima edição do DLI? **Marcar apenas uma oval.*

- sim
- não
- talvez

12. Você recomendaria a participação de estudantes - que não participaram do DLI deste ano - no próximo DLI? **Marcar apenas uma oval.*

- sim
- não
- talvez

13. Você acha que o evento lhe proporcionou algum aprendizado acerca da obra machadiana? **Marcar apenas uma oval.*

- sim
- não

08/12/23, 13:51

Questionário

14. **Determine o grau de aprendizado que você acha que obteve: ***

Marcar apenas uma oval.

- 100%
- 80 %
- 60 %
- 40 %
- 20 %
- 0%

15. **Em preparação para o 2º DLI, você leu algum dos 15 contos indicados no Edital? ***

Marcar apenas uma oval.

- sim
- não

16. **Em uma escala de 0 a 15, quantos contos você leu? ***

Marcar apenas uma oval.

- 0 contos
- 1 a 3 contos
- 4 a 6 contos
- 7 a 9 contos
- 10 a 12 contos
- 13 a 15 contos

08/12/23, 13:51

Questionário

17. **Você leu algum romance indicado no Edital? ****Marcar apenas uma oval.*

- sim, li Dom Casmurro
- sim, li Memórias póstumas de Brás Cubas
- sim, li Dom Casmurro e Memórias póstumas de Brás Cubas
- Não li nenhum

18. **Você assistiu a algum vídeo-resenha, filme, minissérie ou curta-metragem baseados na obra machadiana em preparação para o 2º DLI? ****Marcar apenas uma oval.*

- sim
- não

19. **Você leu algum resumo ou resenha escritos sobre as obras machadianas indicadas no Edital em preparação para o 2º DLI? ****Marcar apenas uma oval.*

- sim
- não

20. **Como sua equipe se organizou quanto às leituras requeridas no Edital? ****Marcar apenas uma oval.*

- fez a divisão de textos por grupos
- todos tinham que ler todas as obras.
- a equipe não se organizou

08/12/23, 13:51

Questionário

21. **Você participou de alguma roda ou círculo de discussão para debater os textos machadianos em sala de aula ou fora dela?** *

Marcar apenas uma oval.

- sim, participei
 não, não participei

22. **Caso tenha participado de alguma roda ou círculo de discussão para debater os textos machadianos, você achou produtiva a troca de saberes entre os participantes?** *

Marcar apenas uma oval.

- muito produtiva
 produtiva
 relativamente produtiva
 pouco produtiva
 nada produtiva
 não se aplica, pois não participei

23. **Você acha que deveria ter lido mais textos, além dos que leu, para estar melhor preparado para o 2º DLI?** *

Marcar apenas uma oval.

- sim, não li o suficiente
 não, li o suficiente

24. **Seu/sua professor/a incentivou a sua turma a participar do DLI?** *

Marcar apenas uma oval.

- sim
 não

08/12/23, 13:51

Questionário

25. **Seu/sua professor/a deu abertura para que a turma/equipe pudesse ensaiar a dança, gravar o curta ou discutir os textos machadianos em sala de aula ou no horário de aula?** *

Marcar apenas uma oval.

- sim
 não
 nem tocamos no assunto com ele/a

26. **Seu/sua professor/a utilizará a participação da turma no evento e as tarefas realizadas por ela em preparação para o 2º DLI como forma de avaliação da disciplina de Língua Portuguesa?** *

Marcar apenas uma oval.

- sim, a parcial e a final do 3º bimestre
 sim, a parcial do 3º bimestre
 sim, a final do 3º bimestre
 sim, a parcial e a final do 4º bimestre
 sim, a parcial do 4º bimestre
 sim, a final do 4º bimestre
 não utilizará o 2º DLI como forma de avaliação

27. **Quanto à organização do 2º DLI, você achou o evento: ***

Marcar apenas uma oval.

- muito organizado
 organizado
 mais ou menos organizado
 pouco organizado
 desorganizado

08/12/23, 13:51

Questionário

28. **Você ajudou a preparar a prova do “curta-metragem” (caso sua equipe o tenha entregado)?** *

Marcar apenas uma oval.

- sim
 não
 minha equipe não entregou esta prova

29. **Qual tarefa você executou na elaboração do “curta-metragem”, caso tenha ajudado a fazê-lo?** *

Marcar apenas uma oval.

- roteirista
 ator/atriz
 câmera
 diretor/a
 editor/a
 outra
 minha equipe não entregou esta prova
 não participei da elaboração do "curta-metragem"

30. **Você ajudou a preparar a prova da “dança coreografada” (caso sua equipe a tenha apresentado)?** *

Marcar apenas uma oval.

- sim
 não
 minha equipe não entregou esta prova

08/12/23, 13:51

Questionário

31. **Qual tarefa você executou na elaboração da “dança coreografada”, caso tenha ajudado a prepará-la? ***

Marcar apenas uma oval.

- coreografo/a
 auxiliar/ajudante
 dançarino/a
 outra
 minha equipe não entregou esta prova
 não participei da elaboração da "dança coreografada"

32. **Quanto à diversificação das provas do 2º DLI, você as achou: ***

Marcar apenas uma oval.

- muito diversificadas
 diversificadas
 relativamente diversificadas
 pouco diversificadas
 nada diversificadas

33. **Dentre as provas abaixo, qual delas você acha que mais e melhor estimula e avalia a habilidade musical* que certos indivíduos possuem mais desenvolvida? ***

Inteligência musical: capacidade de reconhecer ou distinguir estímulos sonoros; expressar-se com facilidade através da música e do canto, com ritmo e melodia; tocar um instrumento musical; e tudo aquilo que tenha conexão com artes musicais.

Marcar apenas uma oval.

- Bandeiras I (corrida de saco)
 Pintura em cartaz
 Paródia
 Múltipla escolha
 Circuito (de miniprovas)

34. **Dentre as provas abaixo, qual delas você acha que mais e melhor estimula e avalia a habilidade linguística* que certos indivíduos possuem mais desenvolvida? ***

**Inteligência linguística: capacidade de usar palavras criativamente, desenvolver textos e discursos (oralmente ou por escrito).*

Marcar apenas uma oval.

- Texto dissertativo
 Quebra-cabeça
 Triângulos amorosos (e não tão amorosos assim)
 Jogo da memória
 Dança coreografada

08/12/23, 13:51

Questionário

35. **Dentre as provas abaixo, qual delas você acha que mais e melhor estimula e avalia a habilidade cinestésico-corporal* que certos indivíduos possuem mais desenvolvida?** *

**Inteligência cinestésico-corporal: capacidade de expressar-se com desenvoltura, habilidade, velocidade, coordenação motora em atividades que demandam movimento e controle do corpo.*

Marcar apenas uma oval.

- Soletando
- Dança coreografada
- Circuito (de miniprovas)
- Jogo da memória
- Vocabulário

36. **Dentre as provas abaixo, qual delas você acha que mais e melhor estimula e avalia a habilidade visual-espacial* que certos indivíduos possuem mais desenvolvida?** *

**Inteligência visual-espacial: pessoas que apresentam esta habilidade, dentre outras coisas, são criativas e apresentam gosto por atividades artísticas como pinturas, desenhos, esculturas, fotografias, pois tem facilidade de trabalhar com cores, linhas e formas. Além disso, apresentam boa memória visual e são capazes de recordar espaços percorridos com minúcias de detalhes.*

Marcar apenas uma oval.

- Conta maluca
- Pintura em cartaz
- Vocabulário antigo
- Cabo de guerra
- Triângulos amorosos (e não tão amorosos assim)

08/12/23, 13:51

Questionário

37. **Dentre as provas abaixo, qual delas você acha que mais e melhor estimula e avalia a habilidade lógico-matemática* que certos indivíduos possuem mais desenvolvida?** *

**Inteligência lógico-matemática: capacidade de usar os números com eficiência e analisar problemas logicamente. Pessoas com esta inteligência também demonstram interesse e facilidade por jogos tipo puzzles, xadrez e desafios mentais.*

Marcar apenas uma oval.

- Curta-metragem
- Prova das imagens
- Quebra-cabeça
- Pintura em cartaz
- Conta maluca

38. **Você acha que o 2º DLI como um todo estimulou, de alguma maneira, o relacionamento interpessoal entre os membros da sua equipe?** *

**Inteligência interpessoal: capacidade de, dentre outras coisas, se relacionar e de entender as outras pessoas.*

Marcar apenas uma oval.

- sim
- não
- não sei opinar

08/12/23, 13:51

Questionário

39. **Você identificou, na sua equipe, ao longo do DLI, algum(ns) colega(s) que possui(em) maior habilidade de liderança e capacidade para mediar conflitos, analisar os gostos e habilidades dos demais, atribuir-lhes tarefas, etc.?** *

Marcar apenas uma oval.

- sim
- não
- não sei opinar

40. **Você tem alguma crítica a fazer em relação ao 2º DLI? Expresse-a.** *

41. **Você tem algum elogio a fazer em relação ao 2º DLI? Expresse-o.** *

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários