



CENTRO UNIVERSITÁRIO UNIFACIG

AS ESTRATÉGIAS LÚDICAS NO DESENVOLVIMENTO DAS INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS

Bruna Moraes Dos Santos

Manhuaçu - MG

2021

Bruna Moraes Dos Santos

O LÚDICO E A SUA IMPORTÂNCIA NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado no Curso de Superior de Pedagogia do Centro Universitário UNIFACIG, como requisito parcial à obtenção do título de graduado em Pedagogia.

Área de Concentração: Pedagogia

Orientador: Prof. MSc. Humberto Vinício Altino Filho

Manhuaçu – MG

O LÚDICO E A SUA IMPORTÂNCIA NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

Bruna Moraes dos Santos
Humberto Vinício Altino Filho

Pedagogia 8º Período Educação Infantil

Resumo: Esse trabalho teve como objetivo abordar a utilização do lúdico como forma de desenvolvimento das inteligências múltiplas principalmente lógico-matemática e linguística. É importante ressaltar que as atividades lúdicas contribuem de forma positiva para a educação e para a potencialização das inteligências múltiplas. Outro ponto importante é considerar as múltiplas inteligências como forma de avaliar os alunos. Unindo essas duas abordagens, observou-se que o ensino de maneira lúdica possibilita um ambiente de aula mais agradável para que o aluno consiga desenvolver suas habilidades e assimilar melhor o conhecimento proposto. Foi possível também nesse trabalho observar que os alunos tem diferentes habilidades, saberes e inteligências a depender de sua genética e ambiente em que vive e é preciso que os profissionais que vão trabalhar como docentes saibam dominar os conteúdos que serão apresentados para esses alunos assim como técnicas que contribuam para a melhora do aprendizado. Para tanto, realizou-se uma pesquisa de cunho bibliográfico, embasada, principalmente, nas ideias de Kishimoto, Sant'anna e Nascimento e Cintra.

Palavras-chave: Lúdico. Inteligências múltiplas. Lógico-matemática. Linguística.

1. INTRODUÇÃO

Na infância, as crianças demonstram mais interesse por brincadeiras e jogos. Dessa forma, torna-se interessante utilizar estratégias que tenham esses elementos no processo de ensino e aprendizagem, para que os alunos possam aprender de forma mais eficaz os conteúdos e também desenvolver habilidades que se fossem abordados apenas pelos métodos tradicionais poderiam não apresentar os mesmos resultados.

Sabe-se que o professor deve estar preparado em relação aos conteúdos, mas também é de grande relevância que esse profissional tenha conhecimento e competência para ensinar utilizando variados métodos e tecnologias disponíveis para potencializar a aprendizagem.

Dentre tais métodos, neste estudo, pretende-se trazer o foco para o lúdico. Por meio de jogos e brincadeiras é possível ensinar de maneira diferente, instigante e desafiadora. Diversificando e mesclando jogos físicos ou eletrônicos que auxiliem na aprendizagem, esportes que despertem o interesse dos alunos para a aprendizagem de habilidades e conteúdo, danças, teatros, entre outras formas que compõem o lúdico é possível alcançar melhores desempenhos e desenvolvimentos dos alunos.

Além dos métodos de ensino, é de suma importância que o educador reconheça o potencial dos alunos para as mais diversas habilidades, como afirma a Teoria das Inteligências Múltiplas. Nessa teoria busca-se entender os pontos fortes do aluno em diversas áreas do conhecimento e/ou habilidades que esse aluno possa ter tanto físicas e artísticas como intelectuais.

Diante disso, com este estudo pretende-se discutir o lúdico como forma de potencializar algumas das inteligências múltiplas, de forma mais específica as inteligências lógico-matemática e linguística dos alunos, identificando estratégias para a abordagem dessas inteligências.

Dessa forma, torna-se necessário conceituar e caracterizar a ludicidade e as atividades lúdicas como sendo de grande importância e relevância no desenvolvimento das habilidades e na aprendizagem dos alunos; explicitar as principais características das inteligências múltiplas e identificar complementaridades entre tais ideias.

O estudo do lúdico como forma de potencializar essas inteligências, contribui para que, na educação, explorem-se formas de melhorar a construção de conhecimento dos alunos, tendo grande relevância nas séries iniciais em que a inteligência lógico-matemática e linguística são introduzidas e como sendo uma estratégia a ser usada pelo educador para que o educando de em todas as etapas de ensino possa assimilar melhor o conteúdo.

2. DESENVOLVIMENTO

2.1. Referencial Teórico

2.1.1 Breve Histórico do Lúdico na Educação

Pode-se perceber que a ideia de usar o lúdico na educação é antiga na humanidade pois é um método eficiente e natural, há diversão, competição, brincadeiras e trabalho em equipe. De acordo com Sant'anna e Nascimento (2011), na história antiga, há relatos de que o ato de brincar era desenvolvido por toda a família, até quando os pais ensinavam os ofícios para seus filhos.

De acordo com Cintra *et al* (2010), antes de meados da Idade Média, aproximadamente até o século VI, as crianças aprendiam por meio da imitação nas atividades cotidianas dos adultos e a educação das crianças era importante, pois transmitiam a experiência adquirida por gerações passadas, e a aprendizagem acontecia a partir do contato com a prática, por exemplo, para a criança aprender a nadar, a criança nadava; para utilizar o arco, caçava; e assim ela ia treinando e se aperfeiçoando em cada atividade.

As primeiras atividades lúdicas, como é possível notar, tiveram sua origem através da imitação que as crianças faziam das atividades praticadas pelos adultos.

“Na Grécia antiga era através dos jogos que se passava ensinamento às crianças” (SANT’ANNA e NASCIMENTO, 2011, p.22).

Em seu trabalho, Cintra *et al* (2010) cita as atividades lúdicas na Grécia antiga falando sobre a importância do esporte para os Gregos e do aprendizado das crianças assim como alguns jogos e brincadeiras daquela época. “Existiam várias possibilidades de brincadeiras e brinquedos nesse período, como jogos de ossinhos, arcos, bonecas, cavalos, dentre outros” (CINTRA *et al*, 2010, p.229).

De acordo com Sant’anna e Nascimento (2010) já no século XV, Rabelais¹ proclamava que os ensinamentos deveriam ser através de jogos, jogos de cartas e fichas serviriam para ensinar aritmética e até mesmo geometria e as crianças deveriam ser ensinadas tendo gosto por esses jogos e pela leitura e desenho.

O quadro de Pieter Brougel, “Jogos Infantis”, de 1560, exposto no museu de Viena, mostra as brincadeiras de 246 crianças, que se vestem como adultos, que saltam, criam, rolam, exercem suas capacidades motoras, sensoriais, cognitivas, afetivas, além de explorar propriedades das coisas e de seres com os quais brincam (KISHIMOTO, 2014, p.89).

Pode-se ver que as crianças fazem brincadeiras que simulam o cotidiano dos adultos então através disso entende-se que as primeiras formas de se trabalhar o lúdico na educação dos indivíduos foi brincando. Com isso a criança imagina seu futuro e se diverte fazendo papéis em que o erro não é tão julgado pois se trata de uma brincadeira.

Sendo assim, “o ato de brincar oferecia a inserção dos papéis sociais, possibilitando o aprendizado das regras na vida diária” (CINTRA *et al*, 2010 p. 228). Pode-se perceber que as crianças imitavam as ações cotidianas dos adultos de uma forma mais simples, brincando e aprendendo tais atividades e assim esses ensinamentos passavam para as outras gerações.

Diante de sua importância, a natureza do brincar ou do jogar está sendo vista pelos atributos que a caracterizam: um pensamento de segundo grau, que se aplica às situações do cotidiano, como simular ser motorista, ou o ingresso no imaginário, que tem a ver com o desempenho do jogador, de uma reprodução interpretativa. Essa forma lúdica é configurada pela sequência de decisões do brincante quando se trata de um ser social com capacidade de decisão, com protagonismo, que também é embebida pela cultura na qual vive o brincante, acompanhada por regras, que provêm do exterior, mas que podem ser negociadas ou construídas conforme o jogo avança e que orientam as ações lúdicas. Por não terem consequências na vida do brincante, as ações lúdicas tornam-se frívolas e, por dependerem das

¹ François Rabelais viveu entre 1484 e 1553; escritor renascentista francês.

decisões do brincante, viram atos incertos e de difícil previsão (KISHIMOTO, 2014, p.83).

Nota-se que a brincadeira é, em suma, um treinamento que as crianças fazem naturalmente e voluntariamente que gera aptidões, para que elas enriqueçam suas habilidades e competências nas atividades cotidianas, pois a brincadeira as imita, porém com uma tolerância maior ao erro, fazendo assim com que as crianças possam adquirir experiências e visualizar situações que acontecem nas atividades cotidianas dos adultos.

“Tais brincadeiras evidenciam o pertencimento de crianças e jovens a um grupo social que convive e partilha dos mesmos signos culturais, socializando-se, indicando seu lugar na sociedade e criando identidades...” (KISHIMOTO, 2014, p.85).

Segundo Sant’anna e Nascimento (2011), no final da Idade Média, a Igreja Católica responsabilizou-se por extinguir os jogos na educação por achá-los profanos, porém seu uso para o ensino volta a aparecer com os jesuítas, mas não se perpetuando pois os jesuítas foram expulsos do Brasil no século XVIII.

De acordo com Cintra *et al* (2010), a partir do final do século XIX que começa a haver algumas mudanças na educação do Brasil sendo que, no século XX, a criança passa a ter vários direitos: à educação, à vida, à saúde, entre outros direitos. Há, também no século XX, a lei que norteia a educação, Lei 9394/96. Isso fez com que a educação conseguisse avançar em questões de acesso, mas ainda era necessário pensar sobre o processo de ensino e aprendizagem em si.

Hoje, no século XXI, o lúdico é amplamente usado na educação como uma ferramenta benéfica ao aprendizado. De acordo com Santos (2010), quando o professor utiliza atividades lúdicas, ajuda o aluno a lidar com seus sentimentos, a buscar satisfação dos seus desejos, a vencer as frustrações e a enfrentar desafios com segurança.

Por ser uma prática mais visível na infância, os jovens e adultos são menos pautados em atividades de brincadeiras, sendo estas mais associadas as crianças. “Historicamente, o brincar, pouco importante no início, torna-se idealizado como conduta de criança, crescentemente controlado por instituições como escolas, esporte, brinquedos e TV” (KISHIMOTO, 2014, p.94).

De acordo com a faixa etária dos alunos, existe uma exigência em relação a complexidade das brincadeiras e jogos a serem usados para melhor aprendizagem, porém como Santos (2010) diz, crianças e adultos, quando brincam e jogam, penetram no mundo das relações sociais, desenvolvendo senso de iniciativa e auxílio mútuo.

Vários autores como Sant’anna e Nascimento (2010), Kishimoto (2014), Cintra *et al* (2010), Santos (2010) falam sobre a ludicidade na aprendizagem e no ensino e que as brincadeiras e jogos como forma de aprendizado é muito importante para se adquirir experiência e formar habilidades principalmente nas crianças. Falam ainda que a vários séculos as crianças tem aprendido e treinado habilidades através das brincadeiras, e assim o conhecimento é passado para as futuras gerações não somente pelo ensino formal.

2.1.2 Ludicidade e Atividades Lúdicas: Conceitos e Características

Segundo Almeida (2009) lúdico se origina da palavra latina “ludus” que significa “jogo”. A autora afirma ainda que a evolução semântica dessa palavra teve relação com as pesquisas de psicomotricidade e a psicofisiologia do comportamento humano, não

sendo mais reconhecida como somente como sinônimo de “jogo”, mas sim de demarcações do brincar espontâneo.

De acordo com Massa (2015) “Ludus” do latim a qual a palavra ludicidade se origina significa jogo, exercício ou imitação.

Percebe-se, em acordo com o trabalho de Massa (2015), que a palavra ludicidade é uma palavra usualmente nova, pois a autora fala que a palavra não existia no dicionário da língua portuguesa, porém com uma rápida pesquisa foi possível ver que no DICIO – dicionário on-line de português (2021)² há a palavra ludicidade e que segundo este dicionário, significa: “Característica ou propriedade do que é lúdico, do que é feito por meio de jogos, brincadeiras, atividades criativas; ludismo: a ludicidade na educação infantil”. Há também a palavra ludicidade no dicionário priberam (2021)³ porém com significado muito superficial: “Qualidade do que é lúdico = LUDISMO”.

Na atualidade o lúdico é usado nas escolas para ensinar a diferentes tipos de alunos e com diferentes idades. De acordo com Almeida (2009), a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O lúdico não se baseia mais somente no ato de brincar e jogar, mas sim também no ato de se aprender algo útil com brincadeiras e jogos e transmitir conhecimento.

De acordo com Almeida (2009), utilizar atividades lúdicas facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

Entende-se então que a ludicidade é propor experiências lúdicas, interagir com jogos para facilitação do aprendizado, interagir com brincadeiras que desenvolva a concentração dos alunos que ficam dispersos em aula, utilizar métodos divertidos que possibilitem que o aluno possa aprender com maior facilidade os conteúdos. A ludicidade é também um meio para aprimoramento do trabalho em equipe considerando que há diversos jogos que são jogados em times, aprimora a competitividade saudável e amigável entre os alunos, dentre outras coisas.

Percebe-se que a ludicidade é uma palavra complexa, pois carrega consigo os atos de aprendizado através de diversos modelos de jogos e brincadeiras que são levados a sério apesar da diversão envolvida.

“Essa polarização na qual a atividade lúdica é vista como o contrário da seriedade é presente em várias culturas e vários momentos históricos” (MASSA, 2015 p.114).

De acordo com Massa (2015) que faz citações que ajudam a definir o termo “sério” e “a sério”, a autora fala que o “sério” é o oposto do lúdico e o “a sério” que significa levar a sério, considerar, integrar, reforça a perspectiva do lúdico como um estado interno do sujeito.

As atividades lúdicas se caracterizam por vários conceitos. Um dos principais conceitos e mais encontrados são os jogos e as brincadeiras.

Em seu trabalho, Kishimoto (1995) fala sobre três significados atribuídos ao termo “jogo” citando pesquisadores⁴ da “Université Paris-Nord”, o primeiro é o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social, a autora explica que o sentido do jogo depende da linguagem e de cada contexto social então usa-se linguagens que fazem sentido no jogo e ditam regras que são inventadas de acordo

² Disponível em <https://www.dicio.com.br/ludicidade/>. Acessado dia 28-09-2021.

³ "ludicidade", in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008-2021, <https://dicionario.priberam.org/ludicidade> [consultado em 28-09-2021].

⁴ Segundo a autora, pesquisadores como Gilles Brougere (1981,1993) e Jacques Henriot (1983,1989).

com diferentes contextos sociais e não necessariamente tem a ver com regras reais. O segundo é um sistema de regras, que identifica em qualquer jogo uma estrutura sequencial e que permitem identificar cada jogo, fazendo assim ocorrer uma superposição com a situação lúdica. “Uma vez que, quando alguém joga, está executando as regras do jogo e, ao mesmo tempo, desenvolvendo uma atividade lúdica” (KISHIMOTO, 1995, p.108). O terceiro é um objeto, que segundo a autora, é a própria materialização do jogo, suas peças e formatos, com esses aspectos é possível ter uma primeira exploração no jogo e isso diferencia os significados atribuídos por diferentes culturas, objetivos e regras que o caracterizam.

De acordo com Kishimoto (2014), as brincadeiras e os brinquedos não nasceram para ser assim, elas surgem das atividades dos adultos, trabalhos, atos religiosos, relação com a magia, os espíritos, narrativas e etc. de acordo com a autora muitas dessas brincadeiras preservam-se até os tempos atuais. “As brincadeiras são passadas historicamente” (CINTRA *et al*, 2010, p.227).

Podemos ver que, nas atividades lúdicas, há a utilização de brinquedos, que simulam alguma ferramenta, e há os jogos, mas as atividades lúdicas não se limitam somente a isso.

“Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los” (KISHIMOTO, 1995, P.109).

De acordo com Almeida (2009) não é preciso ter jogos ou brinquedos para que uma aula seja dada com características lúdicas.

O que traz ludicidade para a sala de aula é muito mais uma "atitude" lúdica do educador e dos educandos. Assumir essa postura implica sensibilidade, envolvimento, uma mudança interna, e não apenas externa, implica não somente uma mudança cognitiva, mas, principalmente, uma mudança afetiva (ALMEIDA, 2009).

Podemos ver que o lúdico é também a atitude adotada pelo educador e o educando de maneira que o ensino se torne envolvente e que haja a criação de afeição entre os envolvidos com a atividade exercida.

Pode-se notar que as atividades lúdicas são de extrema importância para a aprendizagem dos alunos sejam eles crianças ou não.

De acordo com Cintra *et al* (2010), desde a idade média já se podia perceber que a educação da criança era importante e mais antiga do que isso ainda, na Grécia antiga, alguns jogos eram considerados importantes nos anos iniciais da criança. As autoras citam ainda, que, nessa época, dava-se muita importância ao corpo e os jogos físicos eram considerados bastante pedagógicos na preparação militar.

“O brincar torna-se um dos temas importantes da contemporaneidade capaz de quebrar fronteiras de diferentes áreas do conhecimento” (KISHIMOTO, 2014 p.83). A autora ainda complementa falando que o ato lúdico, que o brincar proporciona, tem essa potencialidade de penetrar nos campos das ciências da educação e integra-los, embora esse processo não seja fácil. A autora afirma ainda, que diante da importância da natureza do brincar ou do jogar, essas atividades lúdicas estão sendo vistas pelos seus atributos.

Vieira e Oliveira (2019) dizem que o lúdico é uma eficiente ferramenta de apoio pedagógico e que o uso planejado de estratégia usando o lúdico em uma turma escolar da qual foi referência do trabalho pesquisado pelas autoras promoveu uma melhoria no desempenho das aulas e por consequência no interesse, participação e desempenho dos estudantes, que por sua vez, passam a ser sujeitos ativos na construção do próprio conhecimento.

“Adultos e crianças utilizam parlendas como importante recurso para a expressão da linguagem. Ouvindo as parlendas e aprendendo sua estrutura básica a criança recria outras versões em rimas como João/bobão, Susana/banana...” (KISHIMOTO, 2014 p.83).

Como é possível constatar, as atividades lúdicas são os jogos intelectuais, as brincadeiras, os jogos físicos, os desafios, as competições, as atividades em geral, porém com atitudes diferentes que fazem o exercer e o ensinar aquelas atividades de maneira divertida e que chame a atenção do educando.

A ludicidade, levada para o contexto educacional, tem como um de seus objetivos justamente estimular o “paradoxo e a incompletude”, próprios da atitude criativa e lúdica, ao tempo que propõe a convivência com o paradoxo e a tensão conceitual entre os termos (MASSA, 2015, p.116).

Os principais objetivos da realização das atividades lúdicas no cotidiano, são de melhorar o aprendizado dos alunos.

As atividades lúdicas estão dispostas em vários tipos de brincadeiras, de jogos e de atividades diversas.

Em seu trabalho, Dohme (2004) fala sobre a manifestação do lúdico através dos seguintes tipos de atividades: jogos, histórias, dramatizações, músicas, danças e canções, artes plásticas. A autora explica cada um desses tipos de atividades lúdicas, ressalta que os jogos propiciam situações que podem ser exploradas de diversas maneiras educativas, fala que o processo de ouvir histórias, provoca absorção de conhecimentos oriundos do próprio texto do enredo, ressalta também que ao se trabalhar a dramatização com objetivos educacionais que importa mais são os aspectos sociais e psicológicos da criança que se processam no decorrer do trabalho, afirma sobre a música, danças e canções e que elas ajudam a romper as barreiras da timidez ou da falta de confiança, e por fim fala também sobre as artes plásticas que oferecem às crianças uma oportunidade de autoexpressão, enriquecendo suas habilidades manuais, estéticas e desenvolvendo cada vez mais a criatividade.

Percebe-se que, os principais objetivos na utilização das atividades lúdicas e em outras metodologias de ensino é sempre buscar maneiras de o aluno aprender mais e/ou mais rápido o conteúdo proposto.

“Comumente se pensa que uma atividade lúdica é uma atividade divertida. Poderá sê-la ou não. O que mais caracteriza a ludicidade é a experiência de plenitude que ela possibilita a quem a vivencia em seus atos” (LUCKESI, 1998, p.09-25).

Segundo Vieira e Oliveira (2019), a utilização do lúdico como ferramenta pedagógica é de grande importância na educação fundamental, pois desperta o interesse dos estudantes e auxilia o processo de ensino aprendizagem numa perspectiva construtivista.

Assim como afirma Santos (2010), a existência de jogos e brincadeiras infantis, se bem aplicados, certamente ajudarão no desenvolvimento e no processo ensino-aprendizagem.

Segundo Luckesi (2002) a ludicidade tem seu papel na vida humana no desenvolvimento humano, nos processos de ensino-aprendizagem, nos processos terapêuticos, na recreação, no divertimento e no lazer.

Podemos ver então que o objetivo das atividades lúdicas é fazer com que haja maior interação por parte do educador e do educando com a matéria ensinada e que essa interação possa possibilitar as vezes diversão, maior entrosamento e despertar mais o interesse do educando.

2.1.3 Inteligências Múltiplas

“Em 1983 o professor e psicólogo americano Howard Gardner, após intensas pesquisas publicou o conceito ou teoria das inteligências múltiplas, tendo definido à época sete tipos diferentes, sendo que em 2011 já eram contabilizadas 12 inteligências” (ABRANTES, 2011, p.01).

Segundo Abrantes (2011), Gardner enfatiza que nós não temos apenas “uma inteligência”, mas sim várias. O Autor afirma ainda que, há pessoas inteligentes em todas as áreas do conhecimento, não necessariamente com QI alto, porém com alguma habilidade ou bom desempenho em alguma área física ou intelectual.

Para Gardner, a inteligência “é a capacidade de solucionar problemas ou elaborar produtos que são importantes em um determinado ambiente ou comunidade cultural” (TRAVASSOS, 2001, p.03).

Entende-se então que as inteligências múltiplas são a capacidade do ser humano de realizar funções e/ou entender problemas de determinada área que aparecem no cotidiano, sendo que cada pessoa será melhor em determinada área e pior em outra.

Em seu trabalho, Abrantes (2011) disponibiliza um quadro que descreve resumidamente as 12 inteligências múltiplas. O quadro 1 mostra as 12 inteligências múltiplas dando foco na inteligência lógico-matemática e inteligência Linguística, que são o foco deste trabalho.

QUADRO 1 - Resumo e descrição das 12 inteligências múltiplas (adaptado)

Nome da inteligência	Autor e data da proposta	Descrição sucinta da inteligência
1 Verbo-linguística	Howard Gardner, em 1983	Está relacionada ao uso das palavras, tanto na forma falada ou oral, quanto na escrita. Expressa a capacidade de processar rapidamente mensagens linguísticas, de ordenar palavras e de dar sentido lúcido às mensagens. É dentro desta inteligência que se encontra a retórica, ou seja, a capacidade de convencer o próximo. É com esta inteligência que se pode entender, porque algumas pessoas têm mais facilidade em aprender outros idiomas.
2 Viso-espacial	Howard Gardner, em 1983	Expressa a habilidade para pensar de maneira tridimensional (comprimento, largura e altura), além de perceber, criar e modificar imagens...
3 Lógico-matemática	Howard Gardner, em 1983	Expressa a capacidade de calcular, quantificar, considerar proposições e hipóteses e realizar operações matemáticas, desde as mais simples, até as mais complexas. Expressa a sensibilidade e capacidade de discernir padrões lógicos ou

		numéricos, capacidade de lidar com longas cadeias de raciocínio e facilidade para o cálculo e para a percepção da geometria espacial. Diversos estudos mostram que, as pessoas que possuem esta inteligência muito desenvolvida, têm algumas características específicas. Normalmente são pontuais e não admitem atrasos, de qualquer espécie.
4 Cinestésico-corporal	Howard Gardner, em 1983	O termo cinestésico está relacionado aos movimentos do corpo. Também é conhecida como a inteligência dos esportistas...
5 Musical	Howard Gardner, em 1983	É expressa através da habilidade para a composição, entoação, melodia, o ritmo e o tom, bem como é comum às pessoas que gostam de ouvir música e têm habilidade para tocar instrumentos musicais...
6 Interpessoal	Howard Gardner, em 1983	Em síntese é a capacidade de compreender e interagir com outras pessoas...
7 Intrapessoal	Howard Gardner, em 1983	Expressa a capacidade em construir uma percepção profunda de si mesmo, bem como para planejar e direcionar sua vida. Está relacionada à autoestima...
8 Pictórica	Nilson José Machado, em 1994	O termo pictórica refere-se à pintura, traços e símbolos... Esta inteligência pode ser identificada pela capacidade de expressão por meio do traço, sensibilidade para o movimento, beleza e expressão a desenhos e pinturas e pela autonomia em apanhar as cores da natureza e traduzi-las de várias formas...
9 Emocional	Daniel Goleman, em 1995	Está relacionada à emoção e como um equilíbrio entre as inteligências inter e intrapessoal...
10 Naturalista	Howard Gardner, em 1996	Refere-se à capacidade em observar padrões da natureza, identificando, classificando objetos e compreendendo, tanto os sistemas naturais, quanto os criados pelo homem...
11 Existencial	Robert Emmons, em 2000	É a capacidade da pessoa em articular questionamentos éticos, filosóficos e religiosos. ...

12 Social	Daniel Goleman, em 2006	... Podem ser apontados os seguintes aspectos relevantes da Inteligência Social: empatia; captação de sinais não verbais do comportamento humano; harmonia nas relações interpessoais; respeito às emoções e sentimentos alheios e equilíbrio entre competitividade no trabalho e qualidade de vida.
-----------	-------------------------	--

Fonte: ABRANTES (2011).

Percebe-se que as 7 primeiras inteligências foram criadas por Gardner⁵, depois delas, outras foram criadas por outros autores e inclusive também por Gardner, sendo que essas inteligências consideram a predominância que o indivíduo tem em cada área intelectual ou física, podendo um mesmo indivíduo possuir vários tipos de inteligência. “Todas as pessoas possuem todas as inteligências, com desenvolvimentos diferenciados” (FARIA e SILVA, 2017, p.16).

2.2. Metodologia

Este trabalho baseia-se na revisão bibliográfica de conteúdos disponíveis em livros, internet e revistas. Buscou artigos científicos, trabalhos acadêmicos e textos publicados por autores relevantes para dispor as informações necessárias com embasamento científico e usando metodologias científicas para a validação das informações e realização deste trabalho.

O trabalho buscar informações para discutir a utilização do ensino lúdico como método de potencializar a inteligência lógico-matemática e a inteligência linguística.

Os dados foram extraídos dos trabalhos que apresentavam relatos, revisões bibliográficas, coleta de dados e trabalho de campo para assim conseguir trazer mais relevância e peso para este trabalho.

2.3. Discussão e Resultados

Em seu trabalho, Faria e Silva (2017) destacam as atividades voltadas para o aprendizado das inteligências múltiplas, citando o autor Antunes (2011), que discorre que é possível trabalhar as inteligências múltiplas lógico-matemática e linguística com as seguintes atividades:

Desenvolver a capacidade lógico-matemática para a aprendizagem

- Instigar na decisão de dificuldades e apostas matemáticas;
- Realizar e interpretar elementos;
- Aproveitar experiências técnicas e prevenções;
- Unificar coordenação da matemática em diferentes campos;

⁵ De acordo com Abrantes (2011), professor Howard Gardner. Ele é americano e nasceu em 11 de julho de 1943, na cidade de Scranton, Pennsylvania. É psicólogo formado em Harvard, com pós-doutorado em neurologia e neuropsicologia. Desde 1986 é professor de Cognição e Educação na Escola de graduação em Educação da Universidade de Harvard (Harvard Graduate School of Education). Também é professor adjunto de neurologia da Escola de Medicina da Universidade de Boston (Boston University School of Medicine). Em 1997 esteve no Brasil, quando proferiu palestras sobre o seu conceito das Inteligências Múltiplas.

- Permitir a concretização dos acontecimentos um de cada vez;
- Utilizar inteligência dedutiva;
- Utilizar computadores na realização de atividades.

Desenvolver a capacidade linguística para a aprendizagem

- Descrever histórias;
- Debater sobre o objeto;
- Registrar histórias, narrações;
- Realizar entrevistas;
- Montar quebra-cabeças de verbos, soletrar;
- Associar escrita e leitura com diferentes limites de contextos;
- Trabalhar produção, edição e supervisão de revista ou jornal da escola.

Podemos acrescentar nessa listagem de atividades a serem usadas para maximizar as inteligências lógico-matemática e linguística diversos tipos de exercícios lúdicos para os alunos. Os alunos podem no computador, jogar jogos que estimulam o aprendizado de matemática, jogos lógicos e de visão espacial. Podem trabalhar com caça-palavras e jogos interativos no exercício da inteligência linguística.

Antunes (2011) apresenta algumas atividades lúdicas como mostrado na lista acima, como, apostas matemáticas, interpretação de elementos, utilização de computadores onde podem ser usados jogos na facilitação da construção do aprendizado e potencialização da inteligência lógico-matemática; histórias, montagem de quebra-cabeça de verbos, jogos de soletrar para a construção do aprendizado e potencialização da inteligência linguística.

O ensino utilizando os meios lúdicos se torna um ambiente gratificante servindo como estímulo para o desenvolvimento integral das crianças que começarão a sentir as aulas mais agradáveis e prazerosas, pois com esse pensamento lúdico, pretende-se melhorar a autoestima, o aprendizado, o interesse pela as aulas, o raciocínio e uma vontade de aprender matemática de uma forma diferenciada, divertida. Mas com objetivos pedagógicos voltados para a alfabetização matemática na vida estudantil das crianças (SILVA e ANGELIM, 2017, p.907).

Percebe-se que o lúdico é uma boa estratégia para o desenvolvimento lógico-matemático pois os alunos tem mais interesse nas aulas que ficam mais agradáveis e prazerosas.

Em seu trabalho, Koproski (2012) criou propostas metodológicas que interagem com os jogos lúdico-pedagógicos para estimular as inteligências múltiplas na alfabetização. Essas atividades foram: reconhecer e analisar rimas através das parlendas e identificar as vogais e as consoantes nas cantigas de roda. As atividades seguiram um nível de dificuldade gradual. A autora propõe um ensino lúdico e prazeroso criando aulas com atividades linguísticas e utilizando o lúdico através de rimas, parlendas e cânticos de rodas como vimos acima para a melhoria do ensino. A autora afirma ainda que é preciso que os professores possuam formação necessária para entender o processo de aquisição da língua falada e escrita e melhorem os antigos métodos.

Para que o aluno realmente alcance todos os objetivos propostos pelo professor, é indispensável relacionar o jogo lúdico-

pedagógico com a teoria das inteligências múltiplas, pois uma inteligência jamais será estimulada isoladamente e os jogos são ferramentas importantíssimas para o desenvolvimento das mesmas (KOPROSKI, 2012, p.17).

As inteligências lógico-matemática e linguística estão entre as sete primeiras inteligências múltiplas criadas, o que se faz pensar sobre a grande importância dessas áreas serem desenvolvidas nos indivíduos e que essas áreas são sem dúvida muito importantes. De acordo com Zuna (2012), a inteligência lógico-matemática e linguística são as inteligências mais estimuladas no ensino.

3.CONCLUSÃO

“Existe pouco conhecimento sobre a teoria das inteligências múltiplas, neste sentido, deveria existir mais formação acerca desta temática” (ZUNA, 2012, p.4). As inteligências múltiplas estão sendo cada vez mais conhecidas através de artigos científicos recentemente escritos e seu uso em sala de aula assim como podemos ver neste trabalho. É preciso que o profissional possa ter entendimento de todos os métodos e conteúdo para que assim possa desenvolver junto com os alunos a construção do conhecimento de uma maneira eficaz.

A metodologia de usar atividades lúdicas no aprendizado apresenta bom desempenho no desenvolvimento dos alunos. É possível notar, considerando as bibliografias consultadas que, usando o lúdico o ambiente e as aulas ficam mais prazerosas, facilitando para que alunos tenham bom desempenho na construção do conhecimento e no desenvolvimento das inteligências múltiplas lógico-matemática e linguística.

Ainda há muito a se apresentar sobre os métodos de educar lúdicos usados para o desenvolvimento e aprimoramento das inteligências múltiplas. É preciso abranger grande público e pesquisas de campo tanto em relatórios, questionários, relatos e estudo de caso para se ter maior arsenal teórico sobre o lúdico na educação no que tange as inteligências múltiplas, que são um método mais novo de se apresentar os destaques humanos, de medir a inteligência, que se difere do QI, sistema que ainda é usado e foi apresentado anteriormente a teoria das inteligências múltiplas.

Considerando que esta pesquisa foi uma revisão bibliográfica, sugere-se para trabalhos futuros, a continuidade da pesquisa abrangendo resultados de pesquisas sobre o desenvolvimento dos alunos usando o lúdico na teoria das inteligências múltiplas em relação a outros métodos de ensino.

4. REFERÊNCIAS

ABRANTES, José. A Ergonomia Cognitiva e as Inteligências Múltiplas. *In: VIII SIMPOSIO DE EXCELÊNCIA EM GESTÃO E TECNOLOGIA*, Rio de Janeiro: Seget. Disponível em: <https://www.aedb.br/seget/arquivos/artigos11/55314676.pdf>. Acesso em: 30 out. 2021.

ALMEIDA, Anne. **RECREAÇÃO: LUDICIDADE COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO**. Cooperativa Fitness. Belo Horizonte - MG, 2009. Disponível em: <https://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso em: 20 out. 2021.

ANTUNES, Celso. **Como desenvolver as competências em sala de aula**. Petrópolis-RJ. Vozes, 2001.

CINTRA, Rosana Carla Gonçalves Gomes; PROENÇA, Michelle Alves Muller; JESUINO, Mirtes dos Santos. A historicidade do lúdico na abordagem histórico-cultural de Vigotski. **Revista Rascunhos Culturais**, Coxim/MS, v. 1, n. 2, p. 225-238, jul/dez 2010.

DOHME, Vania D'Angelo. Atividades lúdicas na educação: o Caminho de tijolos amarelos do aprendizado. *In: XVII ENCONTRO REGIONAL DE HISTÓRIA – O LUGAR DA HISTÓRIA*. ANPUH/SP-UNICAMP. 2004. Anais [...] Campinas, 2004.

FARIA, MÁRCIA MORESCHI; SILVA, ROSANE TEIXEIRA LAGE DA. **A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA PARA POTENCIALIZAR AS MÚLTIPLAS INTELIGÊNCIAS**. Nova Venécia - ES, 2017, p. 1-19 Trabalho de Conclusão de Curso (PEDAGOGIA) - Faculdade Capixaba de Nova Venécia – Multivix, Nova Venécia - ES, 2017.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O JOGO E A EDUCAÇÃO INFANTIL. **Proposições**, SP, v. 6, n. 2, p. 46-63, Junho 1995.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogos, brinquedos e brincadeiras do Brasil. **SciELO**, v. 24, n. 1a7, p. 81-106, junho 2014. Disponível em: <http://www.scielo.org.ar/pdf/eb/v24n1/v24n1a07.pdf>. Acesso em: 25 out. 2021.

OPROSKI, ALINE. **O LÚDICO E A AQUISIÇÃO DA LEITURA E DA ESCRITA NA ALFABETIZAÇÃO: RESGATE DAS CANTIGAS DE RODA**. ERECHIM - RS, 2012 Trabalho de Conclusão de Curso (Letras) - Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões, ERECHIM - RS, 2012.

LUCKESI, C. C. DESENVOLVIMENTO DOS ESTADOS DE CONSCIÊNCIA E LUDICIDADE: Interfaces da Educação, Cadernos de Pesquisa – Núcleo de Filosofia e História da Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, UFBA, vol. 2, no. 1, 1998, pág. 09-25.

LUCKESI, C. C. Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna, Coletânea Educação e Ludicidade - Ensaios 02, GEPEL, Programa de Pós-Graduação em Educação, FAGED/UFBA, pág. 22 a 60. Educação e Ludicidade. Ensaios, Salvador, Bahia, n.02, p. 22-60, 2002.

MASSA, Monica de Souza. Ludicidade: da Etimologia da Palavra à Complexidade do Conceito. **APRENDER - Cad. de Filosofia e Psic. da Educação**, Vitória da Conquista, n. 15, p. 111-130, 2015. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/aprender/article/view/2460/2029>. Acesso em: 28 out. 2021.

SANTOS, SIMONE CARDOSO DOS. A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM. Repositório UFSM. Santa Maria, RS, 2010. Disponível em: <https://repositorio.ufsm.br/handle/1/393>. Acesso em: 14 ago. 2021.

SANT'ANNA, Alexandre; NASCIMENTO, Paulo Roberto do. A história do lúdico na educação. **REVEMAT, eISSN 1981-1322**, Florianópolis (SC), v. 06, n. 2, p. 19-36, 2011.

SILVA, Luciana Verêda da; ANGELIM, Clenilson P. O Lúdico como Ferramenta no Ensino da Matemática. **Id on Line Revista Multidisciplinar e de Psicologia**, 2017, vol.11, n.38, p. 897--909. ISSN: 1981-1179.

TRAVASSOS, Luiz Carlos Panisset. INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS. **REVISTA DE BIOLOGIA E CIÊNCIAS DA TERRA**, Paraíba, v. 1, n. 2. 0 p, 2001.

VIEIRA, ALINE BRANDÃO; OLIVEIRA, RAFAELA PEREIRA BRANDÃO DE. LÚDICO NO PROCESSO ENSINO/APRENDIZAGEM NO 4º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL: RELATO DE EXPERIÊNCIA. Santana do Ipanema, AL, 2019 Trabalho de Conclusão de Curso (Pedagogia) - Universidade Federal de Alagoas, Santana do Ipanema, AL, 2020. Disponível em: <http://www.repositorio.ufal.br/jspui/handle/riufal/7712>. Acesso em: 14 ago. 2021.

ZUNA, Andreia Sofia Caseiro. **A Promoção da Inteligência Linguística e da Inteligência LógicoMatemática nos alunos do 1.º Ciclo do Ensino Básico**. Beja, 2012 Dissertação (Ensino na Especialidade de Educação Pré-Escolar e 1º Ciclo do Ensino Básico) - Instituto Politécnico de Beja, Beja, 2012.