

**FACULDADE CAPIXABA DE NOVA VENÉCIA – MULTIVIX
PEDAGOGIA**

**A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA PARA
POTENCIALIZAR AS MÚLTIPLAS INTELIGÊNCIAS**

**MÁRCIA MORESCHI FARIA
ROSANE TEIXEIRA LAGE DA SILVA**

**NOVA VENÉCIA - ES
2017**

A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA PARA POTENCIALIZAR AS MÚLTIPLAS INTELIGÊNCIAS

**MÁRCIA MORESCHI FARIA
ROSANE TEIXEIRA LAGE DA SILVA**

Projeto integrador II apresentado ao programa de graduação em Pedagogia da faculdade capixaba de Nova Venécia - MULTIVIX, como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciatura. Orientador: Prof^ª. Diego Mendes Queiroz.

**NOVA VENÉCIA - ES
2017**

A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA PARA POTENCIALIZAR AS MÚLTIPLAS INTELIGÊNCIAS

**MÁRCIA MORESCHI FARIA
ROSANE TEIXEIRA LAGE DA SILVA**

Artigo Científico apresentado ao programa do Curso de Graduação em Pedagogia da Faculdade Capixaba de Nova Venécia – MULTIVIX, como requisito final para a obtenção do título de Licenciatura de Pedagogia.

Aprovado em ____ de novembro de 2017.

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof. Diego Mendes Queiroz
Faculdade Capixaba de Nova Venécia - MULTIVIX
Orientador

Prof.
Faculdade Capixaba de Nova Venécia - MULTIVIX
Examinador

Prof.
Faculdade Capixaba de Nova Venécia - MULTIVIX
Examinador

A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA PARA POTENCIALIZAR AS MÚLTIPLAS INTELIGÊNCIAS

Márcia Moreschi Faria¹
Rosane Teixeira Lage da Silva²
Diego Mendes Queiroz³

RESUMO

O tema envolve as múltiplas inteligências trabalhadas através do lúdico, que está em evidência na aprendizagem e especialmente na escola. Ao buscar expandir as discussões sobre a ludicidade inserida nessas inteligências pretendeu-se oportunizar, através da visão de autores que defendem esse tema uma educação lúdica e criativa. Essa transformação da escola e do ato pedagógico pode ser promovida por atividades lúdicas desafiadoras. O trabalho tem como base de estudo as inteligências múltiplas envolvendo em seu contexto a ludicidade, fenômeno que vem ganhando força com o decorrer do tempo e pode ser evidenciado em toda a sociedade. Embora este fenômeno seja uma realidade atual, o ambiente de aprendizagem ainda necessita de inúmeras mudanças e adaptações. Ao analisar as diversidades que constituem um grupo de pessoas, pode-se ter uma nova visão do quanto isto é interessante à espécie humana. A intenção do trabalho é apresentar as mudanças de paradigmas na educação, com novas linhas de metodologias para acrescentar às suas funções instrucionais outras que satisfaçam, com a sociabilização e a criatividade, tão necessárias para a preparação do aluno. E contribuirá para que futuros pedagogos possam aproveitar essas possibilidades para desenvolver novas propostas de aprendizagem. Almejou-se nessa proposta de trabalho evidenciar como o lúdico inserido nas atividades escolares pode colaborar no aprendizado do aluno e ainda como as múltiplas inteligências aliadas à ludicidade poderão proporcionar benefícios nas atividades curriculares. A realização deste trabalho ocorreu por meio de uma abordagem de metodologia exploratória e foi empregada a ferramenta de coleta de dados bibliográficos.

Palavras chaves: Aprendizagem; Inteligências múltiplas; Transformação.

ABSTRACT

The theme involves the multiple intelligences worked through play, which is evident in learning and especially in school. In seeking to expand the discussions on the ludicity inserted in these intelligences, it was intended to opportunize, through the vision of authors who defend this theme a playful and creative education. This transformation of the school and the pedagogical act can be promoted by challenging play activities. The work is based on the study of multiple intelligences involving in their context playfulness, a phenomenon that has gained momentum over time and can be evidenced throughout society. Although this phenomenon is a current reality, the learning environment still needs a lot of changes and adaptations. When analyzing the diversities that constitute a group of people, one can have a

¹ Graduanda em Pedagogia pela Faculdade Capixaba de Nova Venécia – MULTIVIX no ano 2017.

² Graduanda em Pedagogia pela Faculdade Capixaba de Nova Venécia – MULTIVIX no ano 2017.

³ Professor orientador. Graduado em Psicologia, Pós Graduando em Saúde com Interesses e Estudos em Psicanálise e Saúde Mental.

new vision of how much this is interesting to the human species. The intention of the work is to present the changes of paradigms in education, with new lines of methodologies to add to their other instructional functions that satisfy, with socialization and creativity, so necessary for the preparation of the student. And it will help future educators to take advantage of these possibilities to develop new learning proposals. The aim of this work was to show how the playfulness of the school activities can contribute to the students' learning and also how the multiple intelligences associated with playfulness can provide benefits in curricular activities. This work was carried out through an exploratory methodology approach and the bibliographic data collection tool was used.

Keywords: Learning; Multiple intelligences; Transformation.

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como temática a importância do lúdico na Educação e as múltiplas linguagens, com o objetivo de utilizar o lúdico como ferramenta pedagógica por professores em sala de aula no desenvolvimento de técnicas metodológicas na aprendizagem, visto que através da ludicidade os alunos poderão aprender de forma mais prazerosa, concreta e, conseqüentemente, mais significativa, culminando em uma educação de qualidade (POLÍTICA NACIONAL DE EDUCAÇÃO - MEC-1994).

Este trabalho aborda o Lúdico na Educação e as múltiplas linguagens no cotidiano do aluno. Espera-se que, refletindo sobre a realidade do que vem acontecendo nas instituições de ensino e confrontando a realidade com o que determina a legislação e com a opinião de Brasil (1998) possa buscar novas formas de solucionar, resolver ou minimizar os problemas que a instituição enfrenta na construção de uma educação lúdica que atenda todas as necessidades da comunidade escolar, onde todos possam interagir sem distinção ou desigualdades.

Huizinga (1996) menciona que o lúdico está em todos os espaços e que precisa ser trabalhado para expressar a criatividade que existe em cada aluno e oferecer a ele a oportunidade de descobrir algo de que ele necessita. O que importa na atividade lúdica não é o produto da atividade, e sim, o resultado dela, o momento vivido através de uma ação, momentos de para fantasiar a realidade, a percepção, o autoconhecimento e conhecimento do outro.

Huizinga (1996) argumenta ainda que o jogo é uma divisão definitivamente principal da vida, tão essencial quanto o raciocínio lógico e que o elemento lúdico está na base do nascimento e acréscimo da civilização. O ato de brincar vem de casa, as brincadeiras seguem a criança

durante toda infância e adentram na escola como forma de brincadeiras que socializam e ensinam a fazer parte do grupo social no qual está inserida. Para Kishimoto (1994), o jogo está vinculado à imaginação, modo de pensar e ao símbolo como uma fonte de linguagem que constrói de forma coletiva a capacidade de raciocinar, imaginar, recriar e conviver na busca pela qualidade pedagógica no desenvolvimento da criança.

É necessário demonstrar a seriedade de o professor conhecer as múltiplas inteligências e como ele pode trabalhar essa temática, levando em conta que para isso é preciso analisar essa teoria e desenvolver reflexões sobre as mesmas com possibilidades teóricas e práticas. O lúdico sendo funcional não deve ser confundido com a repetição de atos monótonos do comportamento, visivelmente sem objetivo. Para Santos (2000, p. 57):

O lúdico pode aqui, ser interpretado como um momento em que a criança tem os sentimentos de liberdade, de descontração. O momento em que ela busca estabelecer contato com o mundo que está a sua volta, estimulando a autonomia dentro de um contexto integral.

Trabalhar ações lúdicas nas inteligências múltiplas é atribuir máxima importância em reconhecer e estimular as várias inteligências humanas e todas as combinações de inteligência. E segundo Gardner (1995, p.87) “nós somos todos tão diferentes em grande parte porque possuímos diferentes combinações de inteligência. Se reconhecermos isso, penso que teremos pelo menos uma chance melhor de lidar adequadamente com muitos problemas que enfrentamos nesse mundo”.

Isto porque a ideia de complexidade explorada no ser humano tem sua razão em ver o homem como pluralmente capaz de desenvolver-se, a altura do seu potencial, é para a educação uma grande vitória, pois os talentos e capacidades que são intrínsecos ao indivíduo podem ser explorados de modo satisfatório.

A finalidade do trabalho é conscientizar a comunidade escolar e sociedade sobre a importância de incluir o lúdico em suas atividades de sala de aula, visando um ensino/aprendizagem que faz com que a criança se interaja com os demais colegas (ROSA, 2002, p. 37).

A pesquisa apresentada teve como principal finalidade o estudo e demonstração que a utilização de práticas lúdicas em sala de aula na educação pode colaborar no processo de aprendizagem das crianças. Apontando que o brincar aplicado pelos professores, unido às atividades, contribui para o processo de ensino aprendizagem de seus alunos.

Na realização do trabalho foi abordada no primeiro capítulo a contribuição do lúdico na educação; no segundo capítulo a utilização das inteligências múltiplas segundo Howard Gardner (1995); e no terceiro e último capítulo as atividades voltadas para o aprendizado das inteligências múltiplas. Autores com Gardner (1995); Almeida (1995); Dinello (1997); Huizinga (1996); Negrine (1994) e Rosa (2002) contribuíram na realização deste trabalho.

2 METODOLOGIA DA PESQUISA

Na realização deste trabalho foi discutido como as inteligências múltiplas podem ser trabalhadas em conjunto com a ludicidade beneficiando o aluno em seu aprendizado. Portanto, foi realizada uma pesquisa com o intuito de verificar como isso pode ocorrer.

A abordagem foi feita pela metodologia exploratória e foi utilizada a ferramenta de coleta de dados bibliográficos. Marconi e Lakatos (2007) mencionam que a característica da pesquisa por documentos é realizada por coleta de dados restrita a documentos, escritos ou não.

O trabalho teve a finalidade de demonstrar como o aluno poderá conquistar seu espaço utilizando o lúdico e sua capacidade criadora com uma visão que demonstra que a educação avança a passos largos para atender suas necessidades, e que busca melhorias para qualificar o ensino. Portanto Gil (2002, p.44):

Esta pesquisa tem como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a constituir hipóteses. Pode-se dizer que estas pesquisas têm como principal objetivo o aprimoramento de ideias ou a descoberta de imitações. Seu planejamento é, portanto, bastante flexível, de modo que possibilite a consideração dos mais variados aspectos relativos aos fatos estudo.

Foi usadas técnicas de revisão bibliográfica que propiciou uma familiarização do tema abordado, suas decorrências e causas. Marconi e Lakatos descrevem a pesquisa bibliográfica:

A pesquisa bibliográfica ou de fontes secundárias é a que especificamente interessa a este trabalho. Trata-se de levantamento de toda bibliografia já publicada, em forma de livros, revistas, publicações avulsas e imprensa escrita. [...] A pesquisa bibliográfica pode, portanto, ser considerada também como primeiro passo de toda a pesquisa científica. (MARCONI; LAKATOS, 2006, p. 43).

Nesta pesquisa foi utilizada a coleta de dados, fontes secundárias. Fachin (2003, p. 125), descreve que “são diversos os tipos de fontes secundárias: literatura de referência, revistas,

resumos, catálogos, índices bibliográficos e bibliografias, entre outros. [...] Em qualquer área do saber em que as fontes primárias são numerosas, as secundárias representam importantes guias, pois possibilitam rápidas pesquisas bibliográficas preliminares em grandes números de fontes primárias, por meio de listas e resumos, sem os quais, praticamente, a maior parte das fontes primárias não seria encontrada”.

Foram escolhidas as fontes secundárias, pois, de acordo com Fachin (2003) para assim, responder os objetivos propostos no trabalho. Compreende-se que, a pesquisa bibliográfica são publicações de todas as formas de livros e revistas confiáveis, ou seja, são pesquisas já publicadas, onde, o pesquisador irá à procura de informações e de resposta para o problema.

3 REFERENCIAL TEÓRICO

3.1 O LÚDICO CONTRIBUINDO PARA A EDUCAÇÃO

O desenvolvimento do aluno possui valores que contribuem para seu crescimento através de brincadeiras e jogos que proporcionam rendimento escolar significativo, e hoje conta como fator principal de conformidade, as atividades voltadas para o lúdico. Entre as contribuições importantes de Negrine (1994), afirma que o “brinquedo e o jogo são produtos de cultura e seus usos permitem a inserção da criança na sociedade; Brincar é uma necessidade básica assim como é a nutrição, a saúde, a habitação e a educação; Brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói seu próprio conhecimento”.

Através dos jogos as possibilidades de interação se desenvolvem com mais frequência, a maneira de assimilar dados coletados favorece um acréscimo no aprendizado. Isso mostra como é possível aprender com esse tipo de recurso pedagógico, onde as informações se encontram entre a realidade e a imaginação da criança. Tanto que Kishimoto diz:

[...] no contexto cultural e biológico as atividades são livres, alegres e envolve uma significação. É de grande valor social, oferecendo possibilidades educacionais, pois, favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo preparando para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sócias (1994, p.13).

Para Bettelhim (1988), pela brincadeira a criança manifesta o que teria dificuldade de colocar em palavras e a opção de suas ações é motivada por processos íntimos de sua linguagem. E para incentivar a aprendizagem, o professor deve trabalhar a criatividade que induza os alunos a gostarem de aprender, para que eles percebam na prática o quanto o ensino é útil para a vida dos mesmos. Assim, é fundamental como resultado do projeto que isso aconteça, pois assim, a criança colocará o ensino como busca constante em sua vida.

De acordo com Dinello (1997) a diferença de um jogo para outra atividade é justamente seu valor de realização, de prazer imediato é a situação que envolve diversos comportamentos agindo com flexibilidade permitindo a liberdade de exploração do desconhecido. A regra do jogo se define quando a outro jogador. A criança descobre que o jogo possui regras que precisam ser seguidas como ponto de referência e que ele não está jogando sozinho e que cada regra tem que ser seguida por todos os envolvidos no jogo.

O lúdico e o aprender não devem ser analisados como atuações de finalidades diferentes. O ato de jogar ou brincar significam mais que uma condição de aprendizagem. As normas e a fantasia beneficiam a criança em seu modo de se comportar além de seus costumes. Na ludicidade a criança atua como superior a sua realidade, ou seja, inegavelmente, colabora de modo claro e objetivo para o seu desenvolvimento (Rego, *Apud* ALMEIDA, p.41).

Severino (1991) argumenta que os professores de educação infantil precisam estar de acordo com um comportamento ético voltado para o aprendizado que não exponha as crianças a situações de vergonha. Pelo contrário, precisam trabalhar a diversidade e a inclusão para que os alunos se sintam à vontade que consigam alcançar a cumplicidade das mesmas. Ele precisa conviver com seus alunos na forma de igualdade, não deixando nenhuma criança sem atenção ou dispersa na classe, deve ter ética e não mostrar exclusividade na atenção e afeto por nenhuma criança em especial, para que as demais não se sintam rejeitadas.

As crianças tem a necessidade de movimento e expressão para evoluir, e seu crescimento explora o espaço, os objetos, na tentativa de estabelecer com eles um processo de interação de uma ação contínua, dinâmica e livremente escolhida. E um convite pra a diversão. E se divertindo, essas experiências influenciam sua afetividade, sua disposição para as situações da vida cotidiana, o despertar de conceitos e o conhecimento de si mesmo. Morin menciona em seu livro que:

Interagir com os colegas auxilia os alunos a construir seu conhecimento, aprender outras formas de pensar nas ideias e tornar-se mais claro seu próprio pensamento – enfim, ajuda-os a construir significados, pois ensinar não é só falar, é se comunicar com credibilidade (MORIN, 2000, p.62).

O ambiente escolar é fundamental na constituição do ser humano, ou seja, na criança. Ela precisa ter segurança e estar confiante para interagir nos momentos em que brinca para desenvolver autonomia e bem-estar com a sensação de se sentir estimulada a realizar algo que venha a contribuir com o seu crescimento.

Para tanto, na educação de modo geral, o lúdico é um potente veículo de aprendizagem experiencial, visto que permite, por meio dele, vivenciar a aprendizagem como processo social. A proposta do lúdico é promover um aprendizado significativo na prática educacional, é incorporar o conhecimento através das características do conhecimento do mundo. O lúdico promove o rendimento escolar além do conhecimento, oralidade, pensamento e o sentido. Assim, Santos (2002, p 37), afirma ainda que:

(...) a atividade lúdica, o jogo, o brinquedo, a brincadeira, precisam ser melhorado, compreendidos e encontrar maior espaço para ser entendido como educação. Na medida em que os professores compreenderem toda sua capacidade potencial de contribuir no desenvolvimento da criança, grandes mudanças irão acontecer na educação e nos sujeitos que estão inseridos nesse processo.

De acordo com Winnicott (1975, p.80), “É no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral; e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu.”

Percebe-se que brincadeiras auxiliam na aprendizagem, então se torna necessário que os profissionais de ensino considerem o lúdico, tendo em vista que se trata da principal característica da Educação Infantil. Com a metodologia do lúdico, o professor saberá avaliar melhor seus alunos, como os mesmos se relacionam com os colegas de turma e todo o conhecimento que engloba o mundo infantil.

3.2 A UTILIZAÇÃO DAS INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS SEGUNDO HOWARD GARDNER (1995)

As várias inteligências que o indivíduo abriga em sua mente e personalidade podem ser mais

compreendidas quando observadas em seu contexto de existência e praticidade. Isto ocorre aqui a partir daquilo que se discorre nas linhas a seguir. Gardner propõe uma nova e desafiadora tese, com uma nova opinião de inteligência, pois acredita que a inteligência sentimental tem facetas diferentes que precisam ser naturalmente exploradas.

3.2.1 A INTELIGÊNCIA LINGUÍSTICA

A inteligência linguística é uma inteligência que está relacionada à agilidade de produzir a linguagem escrita e a linguagem falada. Tem como componentes centrais a sensibilidade aos sons, à estrutura, os significados e as funções das palavras e linguagens. Observa-se bem o seu desenvolvimento no indivíduo mediante sua infância, permanecendo ainda durante toda a sua existência e chegando até a sua velhice (GARDNER, 1995.p. 27).

É a agilidade de utilizar a dicção para persuadir, afagar, incitar ou conduzir conceitos. Gardner adverte que é a capacidade exposta na sua máxima amplitude dos poetas e romancistas. Em crianças, esta capacidade aparece pelo meio da habilidade para narrar biografias ou para descrever, com perfeição, suas experiências vividas.

3.2.2 A INTELIGÊNCIA LÓGICO- MATEMÁTICA.

A inteligência dialética e matemática constituem-se na agilidade para descobrir afinidades, grupos e modelos, por meio da manipulação de artifícios ou emblemas e de definir dificuldades com a utilização do raciocínio. (GARDNER, 1995, p. 23).

Os elementos centrados nessa capacidade criadora, Gardner define como sendo, a sensibilidade para a ordem sistemática. É a agilidade para aguentar cordões de entendimentos, para distinguir dificuldades e resolvê-las. Ele, contudo, esclarece que, apesar da capacidade científica e a habilidade matemática possam permanecer atuais no sujeito, as causas que movimentam as atuações dos especialistas não são necessariamente iguais.

3.2.3 A INTELIGÊNCIA MUSICAL

No pensamento de Gardner (1995) a inteligência musical é baseada no reconhecimento da estrutura musical, sensibilidade para sons, criação de melodias e ritmos, percepção das

qualidades dos tons e agilidade de tocar instrumentos. Ela se manifesta por meio da capacidade de contemplar, arrumar ou repetir um componente musical. Compreende discernimento de equipamento sonoro, capacidade para entender instrumentos, excitabilidade para compassos, organizações e timbre, e capacidade para produzir ou reportar uma canção.

O aluno quando pequeno, com capacidade musical exclusiva entende desde cedo os distintos sons no seu espaço e, canta para si mesmo, pois a inteligência se desenvolve precocemente.

3.2.4 A INTELIGÊNCIA ESPACIAL

A inteligência espacial se apoia na capacidade de visualização espacial de um objeto através do senso de visão. Gardner (1995, p. 57) descreve que:

A Inteligência espacial funciona do mesmo modo que a capacidade criadora na percepção de do mundo panorâmico e espacial de modo conciso. É a capacidade para manusear formas ou elementos com a mente e, com isso, por meio das percepções principais, instituir conflito, sensatez e acordo, dentro de uma reprodução panorâmica ou espacial. É a capacidade criadora dos artesões, dos engenheiros e arquitetos. Nos alunos, esse potencial é percebido por meio através da disposição para lidar com a montagem de jogos de quebra-cabeças ou demais jogos que envolvam o espaço que mantém sua atenção aos detalhes.

De posse dessa habilidade, o indivíduo tem uma percepção acurada de diferentes ângulos, estabelece relações de objetos no espaço, faz representações gráficas, manipula imagens, produzindo-as mentalmente, além de ter uma imaginação ativa.

3.2.5 A INTELIGÊNCIA CENESTÉSICA

A inteligência cenestésica é identificada pela capacidade de manipular os objetos habilmente e controlar as oscilações corporais. Gardner (1995, p. 76) afirma que:

Esta inteligência faz referência à capacidade criadora na resolução das dificuldades ou criar invenções pela utilização de partes corporais o de todo o corpo. É a disposição para utilizar a coordenação em entretenimentos, técnicas cênicas ou plásticas no domínio cadenciado das oscilações do corpo e também no manuseio de diversos elementos com agilidade. A criança com inteligência especial se movimenta com graça e demonstração a partir das incitações instrumentais ou verbais, além de demonstrar uma ampla capacidade atlética ou uma composição aprimorada.

A pessoa dotada dessa inteligência demonstra funções corporais, habilidade para mímicas, conexão de corpo e mente domínio das oscilações pré-programados e voluntários.

3.2.6 A INTELIGÊNCIA INTERPESSOAL

A astúcia interpessoal constitui-se na capacidade de diferenciar e dar uma resposta aos estados de humor, temperamentos, desejos e motivações das outras pessoas. Na visão de Gardner (1995):

Essa inteligência deve ser contemplada como sendo a capacidade do entendimento para dar respostas adequadas em relação ao humor, gênios motivações e vontades de outros sujeitos. Ela é desejada na ressalva de psicoterapeutas, educadores, políticos e lojistas de sucesso. Em sua primitiva forma, a inteligência interpessoal se desponta nas crianças que possuem capacidade criadora de assinalar sujeitos de modo avançado como a capacidade para entender finalidades e vontades de outros sujeitos e reagir de modo apropriado dessa inteligência. Crianças principalmente as mais dotadas confirmam muito cedo uma capacidade para comandar outras, uma vez que são muito sentimentais às precisões e emoções alheios (GARDNER, 1995, p. 77).

Em seu formato mais prosseguido, o indivíduo dotado dessa inteligência prevê os desejos e intenções das outras pessoas, dando as respostas adequadas às situações envolvidas.

3.2.7 A INTELIGÊNCIA INTRAPESSOAL

A inteligência intrapessoal é a capacidade de ingresso aos estados interiores do ser, à autorreflexão, à metacognição e saber utilizá-los na saída de dificuldades individuais. Com o pensamento de Gardner (1995, p. 77):

A inteligência intrapessoal se correlaciona internamente com a interpessoal, ou seja, é a capacidade para acessar os próprios anseios, imaginações e conceitos, para discriminá-los e abrir mão deles na dissolução das dificuldades individuais. É o prestígio de disposições, obrigações, vontades e inteligências oportunas, com a aptidão para estabelecer um conceito preciso de si mesmo e a capacidade para utilizar esse conceito para trabalhar de modo efetivo.

Conforme Armstrong (2001), a inteligência intrapessoal é a capacidade para ter ingresso aos estados interiores do ser, à autorreflexão, à metacognição e saber utilizá-los na saída de dificuldades individuais. De posse dos conhecimentos das suas forças e fraquezas pessoais, o indivíduo formula um conceito preciso de si, usando-a para resultados efetivos. Logo, a Hipótese das Inteligências Múltiplas não deve ser utilizada para ditar um curso de estudos ou carreira, mas constitui uma base razoável para sugestões e escolhas de matérias opcionais.

3.2.8 INTELIGÊNCIA NATURALISTA

Gardner (1995) afirma que a inteligência naturalista ocorre ao desfrutar o ser humano de tudo

que abrange a natureza, animais, plantas, flores, ecologia, afinidades entre os seres vivos, os rios, o mar, o céu, os astros, sol, lua, a beleza da paisagem, etc. Nessa inteligência é muito comum que as crianças tenham tendência em gostar de animais e plantas, e podem desfrutar disso no ambiente escolar.

A inteligência naturalista detecta, distingue e categoriza os assuntos em relação à natureza, como espécies animais e vegetais ou elementos relacionados ao clima, geologia ou elementos naturais. Gardner incluiu essa inteligência para a sobrevivência do ser humano e de outras espécies.

3.2.9 INTELIGÊNCIA EXISTENCIALISTA

Gardner (1995) assegura que nessa inteligência a habilidade e aptidão de representar, avaliar fatos sobre a vida, morte e os embasamentos da inteligência da realidade e de como funciona a existência em si. Pode ser relacionada como afetiva e emocional. É natural em pessoas que vivem ajudando demais. São amantes do respeito, da solidariedade e da compreensão que se sobressaem com os anseios positivos do amor ao próximo.

Gardner (1995) afirma que os seres humanos têm cada uma dessas inteligências, e que algumas pessoas pode desenvolver mais que as outras cada tipo, todos os tipos possuem a mesma seriedade e valores iguais. De certo modo, precisa-se aproveitá-las para encarar a vida, involuntariamente da tarefa efetivada.

3.3 ATIVIDADES VOLTADAS PARA O APRENDIZADO DAS INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS

O educador necessita ser competente para adaptar atividades que considerem todas as inteligências tendo o pensamento baseado naquilo que o aluno pode desenvolver de melhor, e resgatá-lo para vivenciar o que ele puder fazer de mais completo. Sendo estas inteligências citadas anteriormente. Na visão de Antunes (2001) é possível desenvolver essas atividades:

Trabalhar 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.

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

Trabalhar a capacidade física cenestésica para a aprendizagem:

- Unificar a circulação em diferentes campos do currículo;
- Utilizar a dança, o movimento, os jogos e as tecnologias no aprendizado do aprender;
- Realizar transformações na sala e em ambientes repetidos;
- Incluir animações aos conteúdos a serem estudados;
- Aplicar exemplos, instrumentos, técnica;
- Utilizar o corpo na concentração e relaxamento;
- Realizar passeios; ir ao teatro, participar de papéis.

Trabalhar a capacidade visual-espacial para a aprendizagem:

- Fazer uso de figuras para aprender;
- Realizar tarefas visuais e de mímica;
- Notar vídeos ou fazer os seus próprios;
- Empregar incitações equipamento físico do computador nos muros;
- Fazer uso de mímica;
- Trocar de ambiente na sala com o propósito de conseguir novas expectativas;
- Usar códigos, cartogramas, mapas e gráficos e marca-los com cor.

Trabalhar a capacidade musical para a aprendizagem:

- Por meia rima completa;

- Utilizar ajustes ativados e indiferentes para a aprendizagem;
- Compor música;
- Associar música com contextos de outras disciplinas;
- Fazer da música um relaxamento;
- Improvisar imagens/desenhos com melodia;
- Compor melodia no computador.

Trabalhar a capacidade interpessoal para a aprendizagem:

- Ampliar agilidades de auxílio tutelar ou guiar os outros;
- Realizar diferentes intervalos trabalhando a socialização do conhecimento;
- Desenvolver trabalho em grupo;
- Solicitar debates e discussões;
- Festejar e celebrar a aprendizagem;
- Realizar tarefa envolvendo “pesquisa de pessoas” onde há perguntas e respostas.

Trabalhar a habilidade intrapessoal ou intuitiva para a aprendizagem:

- Realizar conversação pessoal de “coração para coração”
- Utilizar tarefas de crescimento pessoal para romper dificuldades à aprendizagem;
- Pesquisar atividades;
- Preservar momento para pensamento interior: “reflita e escute”
- Realizar estudo avulso - ouvir seu ponto de vista;
- Debater, pensar ou registrar o que vivenciou e como se percebeu;
- Aceitar a individualidade;
- Admitir o domínio da oportuna aprendizagem;

Trabalhar a capacidade naturalista para a aprendizagem:

- Percorrer caminhos e distintos ecossistemas;
- Plantar, obter e produzir mantimentos, cuidar de animais;
- Garimpar e gastar em frutos ecológicos ou orgânicos;
- Observar e montar receitas naturais;

Trabalhar a capacidade existencial para a aprendizagem:

- Contribuir com ONGs

- Compartilhar de retiros espirituais
- Instituir expedições solidárias
- Estudar o modo de pensar de outra pessoa;
- Investigar e respeitar as distintas crenças.

As figuras abaixo demonstram os tipos de inteligências existentes:



Figura 01: blogs Sara Raquel Costa. Terapia ocupacional e a dinâmica das emoções.

Todas as pessoas possuem todas as inteligências, com desenvolvimentos diferenciados. É possível aprender um mesmo conceito de diferentes formas. E o professor precisa valorizar todas as Inteligências e aprender a trabalhar com elas nas atividades de aprendizagem.



Figura02: Blog da cegonha. Inteligências múltiplas e aprendizagem significativa.

Na visão de Sara Paín (1989), “ao relacionar os fatores que devem ser levados em consideração para a compreensão de problemas de aprendizagem, inicia sua justificativa em buscar as contribuições das neurociências: A origem de toda aprendizagem está nos esquemas de ação desdobrados mediante o corpo”.

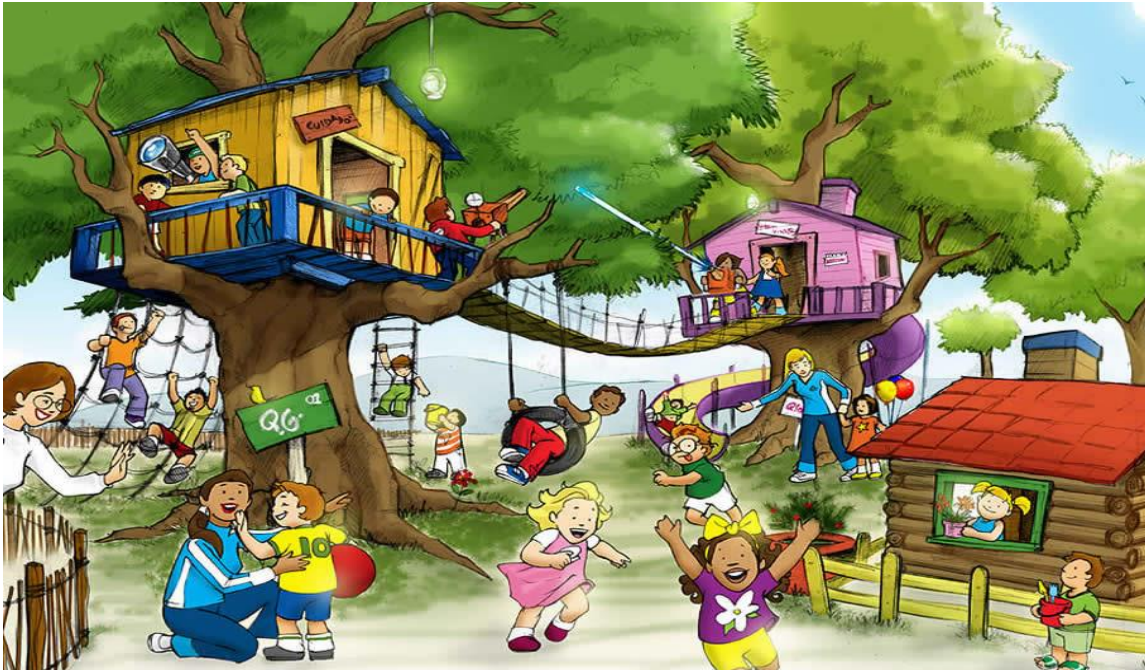


Figura03: Blog da cegonha. Inteligências múltiplas e aprendizagem significativa.

Para a leitura e integração da experiência é fundamental a integridade anatômica e de funcionamento dos órgãos diretamente comprometidos com a manipulação do entorno, bem como dos dispositivos que garantem sua coordenação no sistema nervoso central.

4 CONCLUSÃO

O trabalho buscou fundamentar objetivos voltados para as múltiplas inteligências que necessitam ser trabalhadas por meio da ludicidade. Com isso é preciso trabalhar o estímulo à liberdade e a criatividade, não ficando limitadas ao simples sistema de repetição do conhecimento tradicional. Isso é um ponto importante em relação à educação centralizada no aluno, pois, eleva pontos respeitáveis que recomendam a precisão da individualidade. Ficou evidenciado que os sujeitos que possuem aspectos cognitivos diferenciados uns dos outros, e as escolas necessitam adaptar uma educação unificada, garantindo sua potencialidade.

Com a realização deste trabalho almejou-se o que Gardner (1995) afirma que a vida moderna da Pedagogia é importante que os professores desenvolvam amplamente projetos que explorem o universo de sonhos e fantasias dos seus alunos, sabendo que cada um deles é único e capaz de desenvolver aptidão que vai além daquilo que é solicitado em um programa de ensino. O trabalho docente precisa ser concebido em sua totalidade, e não só na soma das partes.

Com relação à organização da aprendizagem, o processo buscou criar outros tipos de situações de aprendizagem, fugindo do modelo tradicional. Pois, conhecer o conteúdo a ser trabalhado e sua tradução proporciona uma aprendizagem rica e eficaz com foco específico nas representações dos alunos, dos seus erros e dos obstáculos à aprendizagem, construindo e planejando dispositivos, sequências didáticas, envolvendo os alunos em atividades de pesquisas e em projetos de conhecimentos.

Portanto, para o professor não basta ter o domínio do conteúdo, mas necessita fazer com que os alunos tenham uma visão mais clara de suas aplicações no cotidiano. Significa fazer com que o conteúdo programático seja traduzido em objetivos de aprendizagem e estes em situações e atividades que possam ser realizadas.

A proposta das múltiplas inteligências é levar em consideração as relações essenciais do profissional, as quais constituem elementos responsáveis pela sua produção e seu desenvolvimento. A análise do trabalho docente, assim compreendida, pressupõe o exame das relações entre a formação do professor e a participação dele no planejamento escolar e servirá como pesquisa para que outros profissionais possam também utilizar como fonte de aprendizado e buscas futuras.

4 REFERÊNCIAS

1 ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1995, p. 41.

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

3 _____. **Como desenvolver conteúdos explorando as inteligências múltiplas**. Petrópolis: Vozes, 2001.

4 ARMSTRONG, T. **Inteligências múltiplas na sala de aula**. Tradução Maria Adriana Veríssimo Veronese. 2. ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 2001, pp.192-198.

5 BETTELHIM, B. **Uma vida para seu filho**. Rio de Janeiro: Imago, 1988.

6 BRASIL. Ministério da educação e do desporto. Secretaria de educação fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil: formação pessoal e social**. Brasília: MEC/SEF, v.01 e 02. 85 p. 1998.

7 _____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial. **Política nacional de Educação Especial**. Brasília: MEC/SEESP, 1994.

- 8 DINELLO, Raimundo. **Expressão Lúdico criativa**. Uberaba: UNIUBE, 1997.
- 9 FACHIN, Odília. **Fundamentos e metodologia**. 4. ed. São Paulo: Saraiva, 2003.
- 10 GARDNER, H. **Inteligências Múltiplas: a teoria na prática**. Trad. Maria Adriana Veríssimo Veronese. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.
- 11 GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- 12 HUIZINGA, Homo ludens: **O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Editora Perspectiva. 1996.
- 13 KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. 1a ed. São Paulo: Pioneira, 1994. 13 p.
- 14 LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2007.
- 15 _____ **Metodologia do trabalho científico: procedimentos básicos, pesquisa bibliográfica, projeto e relatório, publicações e trabalhos científicos**. 6. ed. - 7. reimpr. - São Paulo: Atlas S.A, 2006
- 16 MORIN, E. **A Cabeça Bem Feita**. Trad. Eloá Jacobina. Rio de Janeiro. ed. Bertrand Brasil, 2000.
- 17 NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre: Propil, 1994.
- 18 PAÍN, S. **Diagnóstico e Tratamento dos Problemas de Aprendizagem**. 3. Ed. Porto Alegre, Artes Médicas, 1989.
- 19 ROSA, SannyS. da. **Brincar, conhecer, ensinar**. 3 ed., São Paulo: editora Cortez, 2002.
- 20 SANTOS, Santa Marli Pires dos (org). **Brinquedoteca: A criança. O adulto e o Lúdico**. Petrópolis: Vozes, 2000.
- 21 _____. Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. 5 ed. Vozes, Petrópolis, 2002.
- 22 SEVERINO, A.J. **A escola de 1º grau: organização e funcionamento**. Série Ideias 11: A didática e a escola de primeiro grau, SP, FDE, 1991.
- 23 WINNICOTT, Donald Woods. **O Brincar e a Realidade**. Rio de Janeiro: Imago. 1975.
- 24 Disponível em: <<http://terocupsararaquelcosta.blogs.sapo.pt/dinamica-das-emocoes-23978>>. Acesso em: 11 setembro 2017.
- 25 Disponível em: <<http://blogdacegonha.blogspot.com/2012/06/inteligencias-multiplas-e-aprendizagem.html>>. Acesso em: 11 setembro 2017.