

ESTIMULANDO A INTELIGÊNCIA LÓGICO-MATEMÁTICA ATRAVÉS DE EXPERIÊNCIAS LÚDICAS NOS CICLOS I E II

Lúcia Helena Soares de OLIVEIRA
Universidade do Estado do Amazonas

RESUMO: A finalidade deste trabalho foi observar no âmbito escolar a dimensão do conhecimento sobre a Teoria das Inteligências Múltiplas, particularmente a Inteligência Lógico-Matemática e como se dá sua estimulação através de experiências lúdicas. Identificando as concepções vigentes relacionadas a essa inteligência, sua estimulação através da ludicidade, o valor e uso de jogos educativos no âmbito da realidade educacional. Incluindo propostas de aplicação de jogos específicos estimuladores de novos saberes e vivências, demonstradas por meio de aulas práticas, resultando em sintetização e análise da observação em consonância com a teoria das Inteligências Múltiplas. Nesta perspectiva vislumbrou-se um ensinar voltado para o aluno, valorizando o indivíduo como ser dotado de não uma, mas Múltiplas Inteligências, predominando nesse aprendizado a ludicidade como ciência.

PALAVRAS-CHAVES: Inteligências Múltiplas, Inteligência Lógico-Matemática, Ludicidade, Educação.

INTRODUÇÃO

Este trabalho objetivou o estudo da inteligência Lógico-Matemática e sua estimulação através de experiências lúdicas como um novo paradigma que influencia, principalmente, no ensino acreditando-se constituírem novas concepções e as metodologias na educação Infantil e no Ensino Fundamental. Sendo a ludicidade veículo essencialmente favorável à transposição didática dos saberes escolares, tanto por seu valor motivacional como fator de estimulação das estruturas de pensamento, do raciocínio, socialização, prazer e de toda e qualquer proposta pedagógica, as experiências lúdicas foram utilizadas como estímulo à Inteligência Lógico-Matemática.

Buscou-se com esta investigação observar no âmbito escolar a dimensão do conhecimento sobre a Teoria das Inteligências Múltiplas e como se dá sua estimulação, identificando as concepções vigentes relacionadas à inteligência Lógico-Matemática, sua estimulação através da ludicidade, o valor e uso de jogos educativos no âmbito da realidade educacional. Incluindo propostas de aplicação de jogos específicos estimuladores de novos saberes e vivências, demonstradas por

meio de aulas práticas, resultando em sintetização e análise da observação em consonância com a teoria das Inteligências múltiplas. Para esse fim, o espaço da sala de aula, em uma Escola Estadual localizada na Zona Centro Oeste da Cidade de Manaus, com 4 professores das 2ª séries do 2º ciclo e 40 alunos das séries citadas dos turnos matutino e intermediário, foi o cenário viável para a efetuação da investigação desejada. Como também a realização de Oficinas Lúdicas com professores da rede de ensino.

1. A TEORIA DAS INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS

Novos estudos comprovaram as múltiplas possibilidades diferenciadas de modos distintos de pensar, criar e aprender, predominando o lado racional ou o emocional e o uso inter-relacionado dos dois lados. Howard Gardner (1983), pesquisador atual e estudioso da neurociência, uniu a tecnologia computacional à neurologia e visualizou o cérebro funcionando com imagens perfeitas, determinando o quadrante ativado ao resolver um problema ouvindo música, escrevendo, rindo ou chorando. Assim provou cientificamente sua *teoria das inteligências múltiplas*.

Diferentemente de outras teorias, Gardner enfatiza as várias maneiras como as inteligências se manifestam em diferentes culturas e em diferentes indivíduos. Define inteligência como: capacidade de resolver problemas ou de criar produtos valorizados por uma sociedade. Afirma também, que todos os indivíduos possuem em variados graus, pelo menos oito áreas de intelecto funcionando relativamente independentes. São elas:

- (i) Verbal-lingüística;
- (ii) Lógico-Matemática;
- (iii) Espacial;
- (iv) Corporal-cinestésica;
- (v) Musical;

- (vi) Intrapessoal;
- (vii) Interpessoal e
- (viii) Naturalista.

2. A INTELIGÊNCIA LÓGICO-MATEMÁTICA

Em sua Teoria das Inteligências Múltiplas, Gardner (1983) considera a capacidade intelectual como um conjunto de habilidades e vias de aprendizado independentes umas das outras. Os indivíduos apresentam, naturalmente, habilidades em determinadas atividades, sem treinamento prévio. A facilidade para o cálculo, a capacidade de se perceber a geometria, a satisfação em criar e solucionar problemas lógicos, são características da INTELIGÊNCIA LÓGICO-MATEMÁTICA. Essa inteligência conduz ao entendimento de que tudo que está ao redor é representado por símbolos.

Encontramos fortemente presentes nos engenheiros, físicos, jogadores de xadrez ou decifradores de enigmas e matemáticos. Celso Antunes (2002,) afirma “*essa competência não se abre apenas para pessoas letradas*”, podemos também perceber, em muitas pessoas simples, como pedreiros ou mestres de obras, que efetuam suas atividades exercitando a geometria nas plantas das casas e prédios ou calculando a quantidade de material que irão usar muitos até analfabetos. O estímulo a essa inteligência deve ocorrer bem antes de o bebê aprender a se movimentar ou balbuciar qualquer palavra. Santa Marli (2002), Katia Smole (2000), Antunes (2002), Kishimoto (2003) e outros defendem que o estímulo por meio da Ludicidade irá influenciar de maneira significativa no desenvolvimento cognitivo da criança.

Antunes (2002) propõe jogos para a Inteligência Lógico-Matemática com linhas de estimulação voltadas para fixação da conceituação Simbólica, permitindo ao educador trabalhar com criatividade, estimulando e orientando com os jogos espaço-temporal a compreensão das formas que estão ao seu redor, de maneira clara, fazendo a devida distinção de conceitos próprios da disciplina de Matemática.

3. RESULTADOS

Mediante o processo investigativo percebeu-se que o lúdico desponta como estratégia metodológica de inesgotável valor para a transposição dos saberes curriculares, tornando-se viável como fonte estimuladora da criatividade e prazer em todas as áreas das múltiplas inteligências do ser humano e principalmente da Inteligência enfocada neste trabalho. Elemento de fator afetivo que motiva gerando no educando o prazer por aprender.

Priorizou-se uma prática educativa que pudesse contribuir para a superação das deficiências de aprendizagem, valorizando os talentos individuais e percebendo que as habilidades dos alunos são diferentes, mas que nem por isso são menos inteligentes, mas sim que dependem do educador como mediador no processo ensino-aprendizagem.

Percebeu-se também, que é possível estimular a Inteligência Lógico-Matemática por meio da ludicidade, entendendo-se que no cotidiano o aluno tem contato freqüente com sentenças e operações Matemáticas propiciando ao professor oportunidade de transmitir os conteúdos curriculares usando estratégias que resultem num processo de prazer no aprender. Pois brincar será sempre prioridade nas escalas de valores da criança e o lúdico se torna instrumento essencial para o rompimento e cura dos traumas de aprendizagem relacionados à Inteligência Lógico-Matemática assistido na investigação realizada.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pretende-se com este trabalho gerar reflexão e contribuir com pesquisadores dessa teoria no desejo de uma aprendizagem eficaz, vislumbrando um ensinar voltado para o aluno, valorizando o indivíduo como ser dotado de não uma, mas Múltiplas Inteligências, predominando nesse aprendizado a ludicidade como ciência. Ressalta-se que não se pode esquecer que se tem em mãos seres humanos em formação, precisando de uma educação humanista particularmente voltada para ele. Pessoa concebida como ser dotado de corpo, espírito, razão e emoção, que expressa sentimentos e alegrias e a ludicidade define-se como uma ocupação voluntária com um fim em si mesma, acompanhada de sentimento de tensão e de alegria manifestada no cotidiano da criança.

Portanto, na defesa da Teoria das Inteligências Múltiplas, mas propriamente na Estimulação da Inteligência Lógico-Matemática através de Experiências lúdicas.

Propõe-se que planejar é fundamental e elemento estratégico para a organização das ações docentes, que se caracterizam pela intenção de alcançar o máximo de sucesso, possível no trabalho educativo mediante a seleção cuidadosa das atividades, do material necessário, do esforço, do tempo disponível e dos objetivos a serem alcançados.

5. REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **Jogos para Estimulação das Múltiplas Inteligências**. 10ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

_____. **O jogo e a educação infantil**: Falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

GARDNER, Howard. **Estruturas da Mente**: A Teoria das Inteligências Múltiplas. Porto Alegre: Artes médicas, 1995.

_____. **Inteligências múltiplas**: a teoria na prática. Porto Alegre: Artes médicas, 1995.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O Jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2003.

_____. **Jogos Infantis**: O Jogo, A Criança e a Educação. 11ª ed. Petrópolis: Vozes, 2003.

SANTOS, Santa Marli P. **A Ludicidade como Ciência**. Petrópolis: Vozes, 2001.

SMOLE, Kátia Cristina Stocco. **Matemática na Educação infantil**: A teoria das inteligências múltiplas na prática escolar. Porto Alegre: Artes médicas sul, 2000.