

RESENHA CRÍTICA: COMO ESTIMULAR AS MÚLTIPLAS INTELIGÊNCIAS

Fernanda Araújo Dias Mendes Xavier¹

Helenice Alves do Nascimento Guimarães¹

Niracy Pereira Aragão¹

Celso Antunes é um [educador brasileiro](#) formado em [geografia](#) pela [Universidade de São Paulo](#) (USP), MESTRE EM CIÊNCIAS HUMANAS E, ESPECIALISTA EM INTELIGÊNCIA E [COGNIÇÃO](#). Atua como consultor da Associação Internacional pelos Direitos da Criança Brincar reconhecido pela [UNESCO](#). (ANTUNES, 2000) É autor de cento e oitenta livros e consultor de diversas revistas. É diante desse histórico que o livro *Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências*, publicado pela Editora Vozes em sua 6ª edição no ano de 2000 explicita em suas 300 páginas, de forma clara e objetiva, as vantagens e necessidades do ensino enquanto perspectiva de estimulação através das inteligências. Por esse motivo, nada mais justo que tornar público comentários e análises, por meio dessa resenha, acerca dessa obra diante de um contexto social tão complexo no que diz respeito ao estímulo, hoje, de crianças, adolescentes e jovens para o universo escolar.

Nesse contexto, optamos por discutir os capítulos de oito a doze, páginas 36 a 45 do referido livro, que abordam a questão dos jogos lúdicos, sua interferência no processo de ensino e aprendizagem e as melhores condições para sua utilização. Este texto nos faz refletir sobre as questões necessárias à nossa formação docente no sentido de despertar nosso olhar para a valorização e implementação do lúdico na prática pedagógica através da utilização de jogos visando estimular a participação e interação dos alunos nas aulas, de modo a tornar o espaço de aprendizagem um ambiente permeado pela construção do conhecimento desafiador e significativo e, conseqüentemente, capaz de desenvolver habilidades e competências necessárias à elaboração de novos saberes, permitindo aos educandos um crescimento psicológico, cognitivo e social.

¹ Graduada do Curso de Licenciatura pela em Letras com Habilitação em Língua Portuguesa e Literatura Brasileira pela Universidade do Estado da Bahia – Departamento de Ciências Humanas - Campus VI – Caetitê/Ba.

Assim o texto apresenta considerações sobre o uso dos jogos na prática pedagógica e sua aplicabilidade, bem como ressalta informações relevantes ao conhecimento lúdico através da exemplificação de habilidades a serem desenvolvidas por etapas de ensino, como também tece comentários sobre as inteligências múltiplas e a forma de estimulá-las.

Nesse sentido os jogos adquirem um caráter de atividade que possibilita ao aluno a realização de ações que envolvam o estabelecimento de relações de comparações e outras interferências através do planejamento do tipo de jogo para cada habilidade operatória. De acordo com os estudos de Celso Antunes, os conhecimentos se alteram continuamente e é preciso superar o ensino conteudista. Para isso é necessário tornar o conteúdo um instrumento para o desenvolvimento de várias habilidades que contribuam para a formação do ser.

Para que a prática pedagógica permeada por jogos seja eficaz à aprendizagem do aluno, é necessário que esses jogos sejam selecionados de modo a atender aos objetivos da aprendizagem e devem ser substituídos por outros quando o professor perceber seu distanciamento dos objetivos propostos. É necessário também que esses jogos sejam aplicados em momentos em que haja estímulo e que ele se torne um desafio a ser vencido.

Os jogos devem ser estimulantes, mas possíveis de serem realizados, observando a necessidade ou não de dar suporte aos alunos através de dicas facilitadoras. O professor deve estar atento ao reforço positivo utilizando para isso gestos, palavras ou símbolos. O jogo não deve ser imposto, nem adquirir características de trabalho. É preciso ser bem orientado e ter todo um espaço e higiene assegurados e adequados à realização destes. Portanto, os jogos, segundo Antunes, devem constituir uma atividade lúdica prazerosa e antes de tudo pedagógica.

Relacionando as implicações dos jogos às suas contribuições para a aprendizagem do educando, Celso Antunes refere-se aos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) expondo-nos alguns pontos fundamentais para a nossa preparação no uso do lúdico, e desse modo, suscita algumas reflexões enriquecedoras para o nosso conhecimento pedagógico.

Os PCNs surgiram com a intenção de equiparar as políticas educacionais com o fazer pedagógico qualificado em todo território nacional. Além disso, visa atender as

demandas do mundo moderno, fazendo com que o educando tenha melhores horizontes no exercício de sua cidadania. Dessa maneira o professor necessita ser mais reflexivo diante do currículo, ser um pesquisador efetivo para melhorar sua prática e consequentemente ajudar os seus alunos em novas conquistas.

Essas inovações não devem ser impostas porque a educação é vista como um processo democrático e de acessibilidade a todos que dela precisam para atuarem de maneira significativa na sociedade da qual faz parte. Mas diante da implementação dos PCNs, alguns especialistas deturparam a linha proposta e atuaram como donos da verdade diante da função que lhes tinha sido designada, talvez por se dar ao luxo de ser proprietário da nova ação educativa.

É necessário que a participação efetiva do aluno, para ampliar com qualidade a sua aprendizagem, as intervenções do professor e espaço escolar como fonte de formação e informação estejam atrelados nessa caminhada em busca de habilidades do conhecimento, para que venham com mais clareza, participar no seu espaço social e cultural. Sendo assim, os jogos têm um papel muito importante em virtude de ser multidisciplinar e viabilizar uma maior interação entre os educandos, proporcionando-lhe também uma aprendizagem significativa e prazerosa.

Temas, ora distantes, ficam mais próximos da sua realidade e podem ser discutidos e apreendidos dentro do universo escolar, onde a pluralidade cultural está presente em todo o processo de aprendizagem. Assim, os temas transversais, que permeiam o currículo, podem ser estudados com um novo olhar pela escola e concebido pelo aluno de forma mais eficaz e adequada, através do jogo lúdico.

Os jogos são estimuladores de conhecimentos, pois o lúdico quando bem empregado ajuda a aproximar e elabora conceitos já construídos pela humanidade, por isso os PCNs veem reforçando essa necessidade de aplicação na sala de aula. Em cada componente curricular vê-se a relevância dos jogos. Comprovando essa afirmativa, observamos a seguir exemplos particulares da inserção desses jogos, especificamente, em algumas disciplinas escolares. Em Língua Portuguesa, por exemplo, a ampliação e compreensão da linguagem oral e escrita, a percepção da diversidade linguística, bem como os instrumentos que servirão de base para a prática da língua no nosso cotidiano. Em Educação Física, observa-se a linguagem corporal, as diversas manifestações culturais da nação, rituais dos povos para estabelecer relação mais saudável com o saber

construído. Em Ciências Naturais, perceber a natureza como conjunto harmônico, incluindo-se como agente transformador e que também pode ser transformado em suas ações. Quanto à matemática, adquirir mecanismos para lidar com os conhecimentos lógicos, fazendo ponte com as situações cotidianas, desenvolvendo o raciocínio e as habilidades dedutivas e estemativas. Com relação a História e Geografia, faz-se necessário conhecer o espaço geográfico para conceber a sua organização e seu funcionamento como também perceber como o sujeito que faz parte da história produz e analisa fatos com criticidade. A arte, por sua vez, deve estar permeando as demais aguçando a percepção, a imaginação, levando sempre à reflexão para a descoberta de outras linguagens. Dessa forma, é importante ressaltar os jogos que exploram inteligência linguística, espacial, cinestésica, corporal, lógica, musical, naturalista, etc.

Sendo assim, os temas transversais tornam-se mais integrados, possibilitando a sua maior exploração nos mais diversos campos, ficando acessíveis à toda comunidade escolar para que no exercício pleno da cidadania possa atuar com mais conhecimento e dignidade.

Portanto, o PCN, reforça para nós a utilidade dos jogos como forma lúdica de aprendizagem e facilitadora da aquisição e compreensão dos conteúdos didáticos que precisamos para nossa formação e mostrando também a seriedade com que isso é tratado, pois “brincando” também se aprende.

Considerando a pertinência da leitura proporcionada por Celso Antunes, é recomendável a obra completa do autor e as de outros estudiosos do lúdico na aprendizagem para todos os estudantes de cursos de licenciatura e professores atuantes para adentrar com segurança no uso dos jogos efetivando uma prática pedagógica desafiadora e significativa, estimuladora e, sobretudo, exitosa.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

ANTUNES, Celso. *Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências*. Editora Vozes 6ª edição, Petrópolis; 2000, páginas 36 – 45.