



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS III
CENTRO DE HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE GRADUAÇÃO EM PEDAGOGIA**

MARIA DANIELE COENTRO DINIZ

**A LUDICIDADE COMO INSTRUMENTO METODOLÓGICO NOS ANOS INICIAIS
DO ENSINO FUNDAMENTAL PARA O DESENVOLVIMENTO DAS
INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS**

GUARABIRA-PB

2023

MARIA DANIELE COENTRO DINIZ

**A LUDICIDADE COMO INSTRUMENTO METODOLÓGICO NOS ANOS INICIAIS
DO ENSINO FUNDAMENTAL PARA O DESENVOLVIMENTO DAS
INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS**

Trabalho de Conclusão de Curso (Monografia), apresentado à Universidade Estadual da Paraíba, como requisito total para a obtenção do título de Graduação em Licenciatura Plena em Pedagogia.

Área de concentração: Fundamentos da Educação e Formação Docente.

Orientador: Prof. Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira.

GUARABIRA- PB

2023

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

D5851 Diniz, Maria Daniele Coentro.

A ludicidade como instrumento metodológico nos anos iniciais do ensino fundamental para o desenvolvimento das inteligências múltiplas [manuscrito] / Maria Daniele Coentro Diniz. - 2023.

52 p. : il. colorido.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Humanidades, 2023.

"Orientação : Prof. Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira, Coordenação do Curso de Pedagogia - CH. "

1. Aprendizagem. 2. Ensino fundamental. 3. Inteligências múltiplas. 4. Lúdico. I. Título

21. ed. CDD 372.24

MARIA DANIELE COENTRO DINIZ

**A LUDICIDADE COMO INSTRUMENTO METODOLÓGICO NA EDUCAÇÃO
INFANTIL PARA O DESENVOLVIMENTO DAS MÚLTIPLAS INTELIGÊNCIAS**

Trabalho de Conclusão de Curso (Monografia), apresentado á Universidade Estadual da Paraíba, como, como requisito total para a obtenção do título de Graduação em Licenciatura Plena em Pedagogia.

Área de concentração: Fundamentos da Educação e Formação Docente.

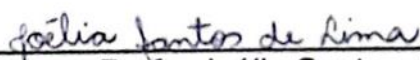
Aprovada em: 14/10/2023.

BANCA EXAMINADORA

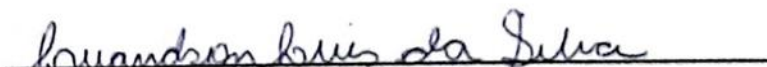


Prof. Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira
(Orientador)

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Ma. Joélia Santos de Lima (EXAMINADORA 1)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Dr. Luandson Luis da Silva (EXAMINADOR 2)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

DEDICATÓRIA

Inicialmente, a Deus, cuja presença é constante em minha vida. À minha irmã Erica, por sua presença/ auxílio em todos os momentos ao longo minha vida, fornecendo apoio em vários aspectos e sendo um pilar fundamental para a construção da minha educação. À minha avó materna Teresa (in memoriam), recordo com carinho o refúgio de alegria, conforto e abrigo que me proporcionava. À minha mãe, Eunice, por sempre se mostrar uma fonte de força diante das adversidades e por ser um farol na minha formação como ser humano. Ao meu pai, Sebastião (in memoriam), expresse minha admiração por ter sido um exemplo de resistência, integridade e ética. Ao meu irmão, José, por toda parceria, e à minha irmã, Rita, por todo o apoio ofertado.

AGRADECIMENTOS

Inicialmente a Deus, cuja presença inabalável tem sido uma constante ao longo da minha trajetória.

À minha irmã Erica, por sua presença contínua que é um alicerce fundamental em minha jornada.

À minha avó, Teresa (in memoriam), que me proporcionava um refúgio de alegria e conforto.

À minha mãe, Eunice, cuja força inabalável diante das adversidades e orientação constante têm sido pilares essenciais em minha formação como ser humano.

Ao meu pai, Sebastião (in memoriam), um exemplo notável de resistência, integridade e ética, que foi uma inspiração significativa em minha vida.

Ao meu irmão, José, por todos os momentos, meu companheiro de brincadeiras durante a infância, e à minha irmã, Rita, por todo o apoio que me foi oferecido.

À minha amiga Mariana, que demonstra estar sempre disponível para me ouvir e confortar em diversas ocasiões, por todo encorajamento, apoio, incentivo, suporte, paciência, conselhos, compartilhamento de experiências e conhecimentos, e pelas incontestáveis horas de troca de ideias. Sua presença tem tornado essa jornada mais leve e seu exemplo me ensina a enxergar a vida com uma perspectiva leve e humorada.

Por fim, agradeço ao meu orientador Vital por aceitar conduzir este trabalho e por sua constante disponibilidade e prontidão em auxiliar-me.

“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” (GARDNER, 1995, p.87).

LISTA DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1- Você considera que as atividades lúdicas têm o potencial de desenvolver as habilidades cognitivas e emocionais das crianças?	34
GRÁFICO 2- Você utiliza atividades lúdicas como ferramenta pedagógica em sua prática educativa?	35
GRÁFICO 3- A ludicidade está associada a um melhor desencadeamento da aprendizagem, desenvolvimento e desempenho do aluno?.....	36
GRÁFICO 4- Na sua concepção, a utilização do lúdico como instrumento metodológico nos anos iniciais do Ensino Fundamental potencializa a aprendizagem e, especialmente, ajuda no desenvolvimento das inteligências múltiplas das crianças?.....	37
GRÁFICO 5- Metodologia pedagógica que utiliza a ludicidade contribui para a criação de oportunidades de aprendizagem mais eficazes, motivando os alunos a participarem das atividades e a se interessarem pelas temáticas abordadas?	38
GRÁFICO 6- É possível identificar as áreas em que os alunos apresentam maior habilidade e domínio por meio do uso de atividades lúdicas?.....	39
GRÁFICO 7- Você procura se manter atualizado(a) sobre métodos de ensino ativo?	41
GRÁFICO 8- Os métodos de ensino não-tradicionais são mais eficazes do que os métodos tradicionais para garantir a efetividade da aprendizagem?	42
GRÁFICO 9- Você consegue visualizar o desenvolvimento dos alunos a partir da utilização do lúdico em sua metodologia de ensino?	43
GRÁFICO 10- Você utiliza atividades lúdicas somente para proporcionar momentos de lazer e recreação?.....	44

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
2 UMA CONTEXTUALIZAÇÃO ACERCA DA LUDICIDADE.....	14
2.1 Lúdico e anos iniciais do Ensino Fundamental: processo de aprendizagem	17
2.2 O lúdico e o desenvolvimento das múltiplas inteligências: uma discussão necessária.....	22
2.3 As práticas lúdicas na sala de aula: o papel do docente.....	26
3 METODOLOGIA	31
4 RESULTADOS E DISCUSSÕES	32
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	45
REFERÊNCIAS.....	46
APÊNDICE A	49

A LUDICIDADE COMO INSTRUMENTO METODOLÓGICO NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL PARA O DESENVOLVIMENTO DAS INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS

RESUMO

De forma inegável, o lúdico enquanto instrumento metodológico pedagógico emerge como um contexto que favorece o desenvolvimento das múltiplas aprendizagens. Diante disso, fica então elencada a imprescindibilidade de se utilizar essa metodologia tão pertinente nos anos iniciais do ensino fundamental. Não obstante, denota-se ainda que favorece o desencadeamento dos aspectos motores, cognitivos e afetivos, contribuindo ainda para o processo de ensino e aprendizagem. Isto exposto, a presente pesquisa apresentou como objetivo identificar o que trazem as atuais pesquisas educacionais, bem como o questionário aplicado a docentes sobre as contribuições do lúdico para o desenvolvimento das múltiplas inteligências nos anos iniciais do Ensino Fundamental e o lúdico em sua totalidade. Para tanto, a metodologia utilizada no presente trabalho foi de cunho bibliográfico de natureza qualitativa descritiva, enriquecida com uma revisão literária em livros, artigos científicos, teses e trabalhos de conclusão que abordavam sobre o tema debatido. Em síntese, foi possível concluir que o lúdico abre um rol de possibilidades para um melhor desenvolvimento dos educandos e, atrelado a isso, permite ainda que sejam trabalhadas mutuamente distintas habilidades, no entanto, torna-se ainda imprescindível sua correta aplicação na dimensão educacional para serem alcançados os objetivos de aprendizagem.

Palavras-chave: aprendizagem; ensino fundamental; inteligências múltiplas; lúdico.

ABSTRACT

Undeniably, the ludic as a pedagogical methodological instrument emerges as a context that favors the development of multiple learnings. In view of this, the indispensability of using this methodology, which is so pertinent in the early years of elementary school, is listed. Nevertheless, it is also noted that it favors the triggering of motor, cognitive and affective aspects, also contributing to the teaching and learning process. Having said that, the present research aimed to identify what current educational research brings, as well as the questionnaire applied to teachers about the contributions of ludic activities to the development of multiple intelligences in the early years of Elementary School and ludic activities in its entirety. Therefore, the methodology used in the present work was of a bibliographic nature of a descriptive qualitative nature, enriched with a literary review in books, scientific articles, theses and conclusion works that addressed the subject discussed. In summary, it was possible to conclude that, the ludic opens a list of possibilities for a better development of the students and, linked to this, still allows the working of mutually different skills, however, it is still essential its correct application in the educational dimension, to achieve the learning objectives.

Keywords: learning; elementary School; multiple Intelligences; playfulness.

1 INTRODUÇÃO

Inegavelmente, o lúdico caracteriza-se como sendo um dos aspectos extremamente importantes na educação, uma vez que potencializa e permite que haja o desenvolvimento global do indivíduo, abrangendo vieses cognitivos, emocionais, sociais e motores (OLIVEIRA, 2022).

Neste sentido, é perceptível que a integralização do lúdico a educação possibilita uma melhor assimilação dos conteúdos e ampliação da aprendizagem por parte dos educandos.

Partindo desse pressuposto, ressalta-se então sua relevância nos anos iniciais do Ensino Fundamental, sobretudo, para o desenvolvimento das inteligências múltiplas. Corroborando, dessa forma, para ser assegurado um processo de ensino e aprendizagem efetivo que permite distintas experiências para as crianças (SOUSA e MOURA, 2021).

Não obstante, delinea-se ainda que o docente assuma papel indispensável neste processo, haja vista que, além de intermediar o conhecimento, é crucial no que diz respeito a aplicar metodologias de ensino que facilitem a aprendizagem. No entanto, é necessário que, além do reconhecimento da importância do uso do lúdico, haja entendimento sobre a correta aplicação desses métodos.

Em consonância a isso, ressalta-se que a ludicidade, em sua dimensão educacional, permite que a criança tenha a possibilidade de criar contextos de comunicação e reprodução do seu dia a dia, de modo a facilitar o processo de construção de sua autonomia, de sua criatividade, de seu pensamento lógico e, sobretudo, o lúdico auxilia demasiadamente a aprendizagem.

Desse modo, ao entender os impactos benéficos da utilização da metodologia lúdica para o desenvolvimento das múltiplas aprendizagens, torna-se então relevante discutir sobre a necessidade da formação contínua do docente, o qual deve estar sempre atualizado a respeito dos métodos ativos de ensino, de modo a evitar métodos tradicionais que impedem que haja uma aprendizagem abrangente em sua totalidade.

Paradoxalmente, apesar de estudos confirmarem a essencialidade do lúdico para a aprendizagem, é ainda possível denotar que nem sempre esse método de ensino é aplicado nas instituições de ensino, nas práticas pedagógicas. Isto porque

existe ainda a rotulação de que o ensino de qualidade é aquele onde os cadernos estão saturados de informações e conteúdos, e muitas vezes esse processo inviabiliza que algumas crianças possam construir suas experiências de aprendizagem de forma prazerosa e significativa (SOUSA e MOURA, 2021).

Concomitante a isso, é preciso então repensar a forma com a qual foram construídas as concepções acerca dos jogos e brincadeiras na educação, sendo necessário abandonar a ideia de que são apenas momentos de interação e de recreação e começar a, de fato, entender que se constitui como um instrumento pedagógico que contribui no processo de desenvolvimento das crianças, favorecendo diferentes dimensões e saberes no campo da comunicação, da cognição e da socialização.

O lúdico como instrumento metodológico no âmbito educacional tem sido discutido e entendido como um dos aspectos importantes, que viabiliza a aprendizagem, e, sobretudo, contribui demasiadamente para serem desenvolvidas as múltiplas inteligências das crianças. Dessa forma, a problemática do presente trabalho se constitui a partir do seguinte questionamento: O que trazem as atuais pesquisas, e o questionário realizado a docentes acerca do uso do lúdico para o desenvolvimento das inteligências múltiplas nos anos iniciais do Ensino Fundamental?

Posto isso, a presente pesquisa justifica-se por fornecer informações importantes a respeito da Ludicidade, sobre os benefícios do lúdico no processo de ensino e aprendizagem e suas possíveis contribuições no que concerne a propiciar o desenvolvimento das múltiplas aprendizagens.

Além disso, a escolha do tema para este trabalho é justificada pela experiência adquirida durante o Estágio Supervisionado II, no qual foi possível constatar que a ludicidade aplicada em sala de aula desperta o interesse dos alunos, tornando-os mais motivados para participar e aprender. Outrossim, durante o curso de formação evidenciei que o uso do lúdico é uma ferramenta indispensável para o processo de ensino e aprendizagem de crianças, rompendo com práticas e barreiras baseadas no ensino tradicionalista, o qual destaca que a criança aprende apenas por meio da reprodução e memorização.

Assim, o presente trabalho se justifica por trazer contribuições reais de que a educação num todo deve se preocupar em ter uma dinâmica para se trabalhar em sala de aula, de maneira a contribuir fortemente com o modo de ensinar,

considerando que ao trazer a ludicidade para a sala de aula haverá a transformação não só a forma de como o professor ensina, mas também o nível do desenvolvimento no qual o aluno estará no início e no final deste processo.

Diante disso, este estudo objetivou-se em identificar o que trazem as atuais pesquisas educacionais e o questionário aplicado aos docentes sobre as contribuições do lúdico para o desenvolvimento das múltiplas inteligências nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Seguido dos objetivos específicos: contextualizar a Ludicidade, abordar as contribuições do lúdico no processo de aprendizagem, averiguar o lúdico como ferramenta metodológica para o desenvolvimento das múltiplas aprendizagens, enfatizar como o papel do docente se torna extremamente importante neste processo.

Para tanto, a metodologia utilizada no presente trabalho foi de cunho bibliográfico de natureza qualitativa descritiva, enriquecida com uma revisão literária em livros, artigos científicos, teses e trabalhos de conclusão que abordavam sobre o tema debatido.

O trabalho foi dividido em cinco capítulos. No primeiro, foram abordados conceitos sobre o tema pesquisado, abordando a problemática em questão, em seguida apresentou-se a justificativa enfatizando a relevância do estudo e, por fim, a definição dos objetivos.

No segundo capítulo foi organizada a fundamentação teórica do trabalho, trazendo alguns aspectos importantes e inerentes sobre a ludicidade, evidenciando o quanto o lúdico pode ser importante para o desenvolvimento do indivíduo.

No terceiro capítulo foram detalhados os caminhos metodológicos utilizados para a pesquisa. Seguido disso, no quarto capítulo se tem as discussões dos principais resultados obtidos durante a pesquisa, sendo então evidenciados os principais pontos, e análise descritiva referente ao questionário aplicado a professores dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

No quinto capítulo foram abordadas as considerações finais do trabalho, dialogando com os objetivos do mesmo, verificando se foram alcançados com êxito, fazendo a sistematização dos resultados encontrados, apontando as conclusões da pesquisa.

2 UMA CONTEXTUALIZAÇÃO ACERCA DA LUDICIDADE

A terminologia “Lúdica” origina-se do latim “*Ludus*”, a qual significa “jogo”, perceptivelmente, denota-se o quanto questões relacionadas à ludicidade têm sido extremamente enfatizadas na educação nos últimos anos, não a restringindo somente a brincadeiras, mas, sobretudo, em ampliar o processo de ensino e aprendizagem dos alunos. Diante disso, passou-se a entender o lúdico como sendo qualquer metodologia que apresente como intuito se tornar prazerosa durante sua execução, sendo ainda definido como uma das caracterizações básicas da psicofisiologia do comportamento humano (PORTO, 2021).

Inegavelmente, a ludicidade emerge como um contexto favorável e viável no que tange a facilitar o processo de aprendizagem, isto porque além de trazer melhorias significativas para as aulas, tornando-as mais dinâmicas, podem ainda facilitar o entendimento dos conteúdos predispostos na grade curricular dos discentes, desenvolvendo assim o sistema motor, cognitivo e psicossocial dos educandos.

Concomitante a isso, ressalta-se a importância da atividade lúdica para o desenvolvimento dos alunos, em um contexto geral, principalmente nos anos iniciais do ensino fundamental, haja vista que, é nesta fase que a criança começa a desenvolver habilidades importantes e que estão intrinsecamente ligadas ao processo de ensino e aprendizagem (CASAGRANDE, 2019).

Isto exposto fica evidente que o lúdico contribui, demasiadamente, para a aprendizagem ocorrer de uma forma mais fluída e prazerosa, favorecendo assim o desenvolvimento de um rol de aspectos, principalmente o intelectual. Diante disso, torna-se então emergente a necessidade de os docentes abdicarem de métodos ultrapassados e incluam em suas práticas pedagógicas metodologias que favoreçam a aquisição de conhecimento para os alunos.

Neste mesmo contexto, evidencia-se que a escola deve, indiscutivelmente, ser um ambiente que corrobore para a inclusão de atividades estratégicas e dinâmicas que se objetivem, sobretudo, em efetivar a aproximação do estudante com o processo de aprendizagem. Dessa forma, a ludicidade deve ser denotada como um meio eficaz e que irá auxiliar este processo.

Sem dúvidas, as atividades lúdicas favorecem a permeação da aprendizagem, pois por intermédio delas o indivíduo pode criar um ambiente fértil para sua criatividade, imaginação, raciocínio lógico e, conseqüentemente, seu desenvolvimento cognitivo. Além disso, a brincadeira pode afetar, diretamente, o

conhecimento social/ cultural da criança e, é claro, os espaços de brincadeira podem criar uma relação entre a criança e a cultura e o ambiente social em que ela vive (PORTO, 2021).

Partindo desse pressuposto, infere-se ainda que o lúdico se caracteriza por restaurar o interesse dos alunos pelo aprender, propiciando assim momentos consideravelmente agradáveis e minimizando as possibilidades de os alunos desenvolverem sentimentos de repulsão pela escola ou docente, isto porque, os momentos de ludicidade, na sala de aula, são na maioria das vezes pautados no afeto entre as crianças e os professores.

Não obstante, os jogos e as brincadeiras abrem um rol de possibilidades para que os indivíduos explorem o espaço, permitindo ainda que estes desenvolvam a sua capacidade de resolução de problemas que se mostrem relativamente mais complexos. Diante disso, Brennan (2009) traz uma contribuição relevante e pertinente a respeito dessa temática, afirmando que:

Visando ao desenvolvimento integral da criança, cada vez mais os especialistas da Educação Infantil e fundamental atentam para o fato que através do brincar as crianças constroem sua afetividade e fazem suas descobertas da sua própria maneira de ser (BRENNAN, 2009, p. 121).

O uso do lúdico é uma forma privilegiada de aprendizagem e merece destaque na fase infantil por oferecer às crianças as múltiplas possibilidades de descobrir, criar, experimentar e reinventar. Facilita ainda o processo de interação, da criação de meios para se expressar. A criança aprende a importância de viver em coletividade. Além disso, as crianças conseguem agregar valores a partir das brincadeiras, desenvolvendo o senso de companheirismo, de dividir, entendendo as regras, aprendem a compartilhar seus brinquedos.

É inegável que, nos primeiros anos de vida, as crianças apresentam o desejo genuíno de aprender sobre coisas novas, assim, incentivar este processo de conhecimento de forma mais prazerosa e leve, permite que este desejo esteja ativo posteriormente, influenciando, dessa forma, que os alunos se sintam cada vez mais estimulados em absorver conhecimentos e, sobretudo, em aprender (SOUSA e MOURA, 2021).

Sem dúvidas, a metodologia pedagógica que recorre ao lúdico contribui para a criação de oportunidades de aprendizagem que se mostrem relativamente mais eficazes, isto porque os alunos se sentem mais motivados a participarem das atividades que estão sendo propostas, não obstante, apresentam ainda interesse

nas temáticas que estão sendo abordadas pelo professor, havendo, dessa forma a construção de um ambiente agradável e que influencia o interesse das crianças no contexto educacional.

Em consonância a isso, torna-se então relevante associar a esta discussão uma afirmação importante feita por Piaget (1978, p.81), o qual ressaltou que: “A brincadeira favorece a autoestima das crianças auxiliando a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa, contribuindo para a interiorização de determinado modelo adulto”.

De forma análoga, é possível fazer uma alusão ainda no que diz respeito a aprendizagem social do brincar, isto é, desde os primeiros dias de vida do indivíduo, há influências dos mais variados vieses para as crianças brincarem, ou seja, há um contexto social em que ensina e estimula, constantemente, o sujeito a brincar.

Neste mesmo viés, enfatiza-se ainda que os jogos e as brincadeiras são favoráveis para o desenvolvimento da identidade, autonomia e, sobretudo, autoconfiança das crianças, permitindo ainda que sejam realizados momentos de interação, contribuindo assim para o convívio social. Diante disso, perceptivelmente, o lúdico torna-se imprescindível e emerge como sendo crucial para o desenvolvimento da inteligência emocional e intelectual das crianças, sendo estimulada a partir de diferentes formas e materiais (PORTO, 2021).

Mas, é preciso realçar ainda o quão importante é o papel do docente no intermédio da aprendizagem. O uso do lúdico e didáticas pedagógicas utilizadas por ele partindo do pressuposto de que ele apresenta impacto diretamente proporcional durante este processo. Assim, os profissionais docentes precisam apresentar uma formação continuada e capacitada, para assim desenvolverem sua prática pedagógica. Trabalhar o lúdico no âmbito educacional requer, sobretudo, uma fundamentação teórica e um repertório socioeducacional bem estruturado por parte do docente. No entanto, é preciso ainda discutir o quão importante é o lúdico para o desenvolvimento das múltiplas inteligências.

2.1 Lúdico e anos iniciais do Ensino Fundamental: processo de aprendizagem

Os anos iniciais são de suma importância para o processo de ensino e aprendizagem do indivíduo. Isto porque, é nessa fase que a criança está apta a receber uma série de conhecimentos e valores morais e éticos que lhes servirão de

base para as próximas etapas de sua vida, assim, é indispensável que o processo de aprendizagem seja enriquecedor e apresente potencial significativo para a criança construir um pensamento crítico e se posicione frente às demandas postas pela sociedade (WALLON, 1986). O processo de escolarização estabelece as bases para o conhecimento das crianças. Este ambiente estruturado favorece a aprendizagem e também desempenha um papel relevante na formação dos valores morais e éticos das crianças.

A educação infantil e o ensino fundamental compreende o primeiro contato da criança com o mundo escolar e o início de uma experiência sistemática de conhecimento; por isso, é necessário que o ambiente escolar proporcione à criança condições agradáveis e atrativas de aprendizagem. Sendo assim, a escola assume papel extremamente importante durante esse processo.

A educação infantil compreende a primeira etapa básica do processo educacional, sendo ainda responsável por promover o desenvolvimento da criança, garantido pelo Art. 29 da Lei N° 12.796, de 2013 que diz que a educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança de até 5 (cinco) anos, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade (BRASIL, 2013).

O Art. 53 da Lei 8.069/90 estabelece ainda que:

A criança e o Adolescente têm direito à educação, visando ao pleno desenvolvimento de sua pessoa, preparo para o exercício da cidadania e qualificação para o trabalho, assegurando-lhes:

I – igualdade de condições para o acesso e permanência na escola;

II – direito de ser respeitado por seus educadores;

III – direito de contestar critérios avaliativos, podendo recorrer às instâncias escolares superiores;

IV – direito de organização e participação em entidades estudantes;

V – acesso à escola gratuita próxima de sua residência;

Parágrafo Único: É direito dos pais ou responsáveis ter ciência do processo pedagógico, bem como participar da definição das propostas educacionais (BRASIL, 1990, Art.53).

Já os anos iniciais do Ensino Fundamental compreendem do 1º ao 5º ano. Logo, é fundamental que durante os anos iniciais do Ensino Fundamental os objetivos inerentes ao desenvolvimento integral e global das crianças em suas distintas fases estejam bem delimitados e, sobretudo, bem definidos, para que,

sejam trabalhadas as habilidades e capacidades cognitivas, físicas e motoras desses indivíduos, concomitante ao seu crescimento e desenvolvimento. Todos esses aspectos precisam ser trabalhados na educação infantil e nos anos iniciais do Ensino Fundamental, conforme aponta a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (2018):

A BNCC do Ensino Fundamental – Anos Iniciais, ao valorizar as situações lúdicas de aprendizagem, aponta para a necessária articulação com as experiências vivenciadas na Educação Infantil. Tal articulação precisa prever tanto a progressiva sistematização dessas experiências quanto o desenvolvimento, pelos alunos, de novas formas de relação com o mundo, novas possibilidades de ler e formular hipóteses sobre os fenômenos, de testá-las, de refutá-las, de elaborar conclusões, em uma atitude ativa na construção de conhecimentos. Nesse período da vida, as crianças estão vivendo mudanças importantes em seu processo de desenvolvimento que repercutem em suas relações consigo mesmas, com os outros e com o mundo (BNCC, 2018, p. 58).

Neste sentido, é preciso ainda considerar que durante os anos iniciais do ensino fundamental as crianças passam por um rol de mudanças em seu processo de desenvolvimento para adquirir maior autonomia e constroem com maior firmeza sua autoidentidade. Para tanto, é imprescindível que durante o Ensino Fundamental, especialmente nos primeiros anos, sejam propostas atividades que estimulem o pensamento crítico, lógico e criativo, ou seja, incentivar que os alunos sejam cidadãos que argumentam, intervêm, perguntam e interagem, em um contexto geral e mais amplo.

Conforme aponta a BNCC (2018) nos anos iniciais do ensino fundamental há o desenvolvimento das informações e conhecimentos que foram obtidos anteriormente, sendo assim, esta etapa deve ampliar as experiências socioeducacionais dos alunos no que tange aos aspectos interculturais. Partindo dos interesses particulares de cada aluno, e é justamente a partir desse contexto que se deve averiguar as inteligências múltiplas, uma vez que cada indivíduo poderá apresentar maior aptidão de aprendizagem em determinadas áreas. Assim, as propostas pedagógicas devem oportunizar que haja uma aprendizagem contínua e uma integração entre a educação infantil e os anos iniciais do ensino fundamental, concomitante a isso, deve-se ainda atrelar os anos finais.

Dessa forma, salienta-se que o processo de ensino e aprendizagem nesta etapa básica deve favorecer o desenvolvimento pleno e integral das crianças, de modo que elas expressem suas ideias, sentimentos, pensamentos e experiências. Os anos iniciais do ensino fundamental exigem profissionais cautelosos e dedicados,

para que possam construir o pilar básico da construção do conhecimento desses indivíduos com eficiência, corroborando assim para a formação de uma boa base educacional e sólida nos educandos (CASAGRANDE, 2019).

Não obstante, os métodos de ensino emergem como fatores que apresentam impactos diretamente proporcionais no desempenho das crianças durante esta etapa. Diante disso, torna-se emergente a necessidade de buscar por metodologias que se mostrem favoráveis e que possam ser aplicadas com eficácia.

Isto exposto, o lúdico ganha relevância nos anos iniciais do ensino fundamental por se configurar como um instrumento pedagógico que potencializa e abrange um rol de possibilidades para o desenvolvimento integral da criança, como: expressão, comunicação e socialização. Dessa forma, o lúdico integrado ao educar propicia melhores resultados na assimilação de conteúdos por parte dos educandos, é neste contexto que emerge a necessidade em se adotar o uso desta metodologia tão importante na prática pedagógica (FERNANDES, 2013).

O brincar permite que a criança tenha a possibilidade de criar contextos de comunicação e reprodução do seu dia a dia, de modo a facilitar o processo de construção de sua autonomia, de sua criatividade, de seu pensamento lógico e, sobretudo, o lúdico auxilia a aprendizagem. Além destes fatores, a ludicidade favorece e promove o desenvolvimento afetivo, cognitivo, social e físico da criança.

Neste viés, atividades lúdicas no ensino fundamental são importantes no que tange a garantir um melhor desenvolvimento das crianças, paralelo a isso, os alunos se sentem ainda mais motivados e impulsionados a participarem, ativamente, do processo de ensino e aprendizagem.

É preciso ainda entender que métodos de ensino ativos assumem papel de destaque na desenvoltura das crianças. Quanto a isso, Piaget (2007) e Vygotsky (1987) são dois estudiosos que merecem destaque nesse aspecto de ensino-aprendizagem, pois se dedicaram em grande parte da vida a entender como se dava e estabelecia-se o desenvolvimento e comportamento das pessoas nas diferentes fases de suas vidas. Piaget (2007) e Vygotsky (1987) tiveram a percepção de que o desenvolvimento da criança como participativa, não acontece de maneira automática, portanto, o processo de aprendizagem não é estático, muito menos mecânico, é ativo e dinâmico. Ou seja, é um desenvolvimento que se dá de maneira contínua e que ocorre durante toda a vida do indivíduo. Refletir sobre desenvolvimento e aprendizagem se faz necessário, por existirem muitos pontos a

serem pensados no que se refere ao ato de aprender, principalmente ao se questionar sobre os métodos de ensino que são utilizados.

Aprender com alegria configura-se como sendo primordial para ampliar as possibilidades de aquisição de conteúdo. Neste contexto, metodologias lúdicas corroboram para que as crianças aprendam de forma dinâmica, alegre e prazerosa. A ludicidade permite que os indivíduos consigam construir espaços interativos e que satisfaçam suas necessidades individuais. Possibilitando ainda que sejam vivenciadas experiências que se mostrem relevantes no contexto educacional.

Diante disso, é possível aludir ainda que as atividades lúdicas permitem o desenvolvimento de forma integral das crianças, trabalhando de forma intrínseca, um rol de aspectos: afetividade, inteligência, sistema cognitivo e motor, socialização, entre outros.

Vale ainda evidenciar que, quando a criança é isenta de atividades lúdicas, há grandes probabilidades de elas desenvolverem problemas como inibição cognitiva e psicomotora, isto porque é inegável que o lúdico é inerente a qualquer ser humano, sendo indispensável e crucial.

A importância do lúdico no Ensino Fundamental é ainda discutida e analisada sob a óptica da psicologia, quando se é ressaltado que as brincadeiras são fundamentais e imprescindíveis para o desenvolvimento psicossocial dos indivíduos, pois através das relações estabelecidas com o brinquedo, é possível que a criança desenvolva aspectos como a afetividade, o raciocínio, a criatividade, e, além disso, passa a entender o mundo em que está inserida (MEDINA, 2009).

Denota-se ainda que o brincar possibilita que as crianças desenvolvam um bom raciocínio lógico, que sejam ampliadas as relações com outras crianças, além de permitir que os indivíduos desenvolvam sentimentos como empatia, solidariedade, entre outros. Dessa forma, há de fato um desenvolvimento integral do sujeito.

O lúdico, enquanto processo educativo influencia diretamente na formação da criança, propiciando que haja um desempenho de forma proveitosa e produtiva. Ademais, é perceptível ainda que amplia o repertório sociocultural e histórico da criança (CARNEIRO E TEIXEIRA, 2020).

Atrelado a isso, estudos no âmbito da psicanálise reforçaram e confirmaram que a introdução de atividades lúdicas no âmbito educacional emerge como um contexto favorável e viável no que tange a garantir melhores resultados por parte

dos estudantes. Além disso, foi ainda enfatizando que os métodos ultrapassados e docentes que se mostram autoritários e que utilizam de metodologias de ensino tradicionais podem minimizar o rendimento dos educandos.

Concomitante a isso, delineia-se então que o lúdico se configura como sendo indispensável para o sucesso pedagógico e educacional, não obstante, permite ainda que o cidadão tenha acesso a uma melhor formação, uma vez que o uso da ludicidade permite que se trabalhem as mais variadas dimensões de forma mútua, quais sejam: pessoal, emocional, cognitiva, social e educacional.

Conforme já supracitado, o lúdico corrobora ainda para o desenvolvimento da inteligência do sujeito, neste contexto, torna-se então imprescindível trazer discussões relacionadas à importância do lúdico para o desenvolvimento das inteligências múltiplas no âmbito educacional.

2.2 O lúdico e o desenvolvimento das múltiplas inteligências: uma discussão necessária

Em primeiro viés, torna-se indispensável conceituar a inteligência, conforme aponta Howard Gardner (1995), em um contexto mais amplo, a inteligência caracteriza-se como sendo a habilidade apresentada pelo indivíduo em resolver problemas ou até mesmo na criação de determinados produtos que se mostrem relevantes no âmbito social e cultural. Diz respeito à capacidade cerebral para compreender, formular ideias e raciocinar logicamente.

Gardner (1995) foi responsável por desenvolver a teoria das inteligências múltiplas, a qual ressalta que esta é uma habilidade única, geral e inata, que possibilita aos sujeitos, maior ou menor eficiência, em determinadas áreas. Ou seja, poderão apresentar maior capacidade de desenvolvimento em determinado âmbito em detrimento de outra área. Ainda de acordo com Gardner (1995) as múltiplas inteligências podem ser exploradas de forma natural, propiciando a criança um melhor desenvolvimento.

O autor ainda ressalta que as pessoas apresentam habilidades e forças cognitivas distintas uma das outras, mas que ainda assim, podem desenvolver-se nas mais variadas áreas intelectuais, quais sejam: linguística, lógico-matemática, musical, espacial, cinestésica, interpessoal e intrapessoal.

Embasando-se nisso, a escola apresenta papel relevante no que se refere ao desenvolvimento das inteligências múltiplas, considerando os interesses da criança, propiciando então aos sujeitos uma aprendizagem mais eficaz. Quanto a isso, Zuna (2012, p. 9) contribui afirmando que:

As inteligências múltiplas são cruciais no desenvolvimento do ser humano, para tal deve existir uma estimulação apropriada das mesmas para o processo de ensino-aprendizagem ser significativo. Sendo assim, estimular desde cedo as inteligências múltiplas é fundamental, pois facilita o desenvolvimento do aluno preparando-o para resolver possíveis problemas da forma mais adequada (ZUNA, 2012, p. 9).

A escola representa, assim, um espaço de promoção das inteligências múltiplas na educação, pressupondo então que, desde cedo, garantem que o potencial de cada indivíduo seja ampliado, beneficiando assim a desenvoltura da inteligência global das crianças. Atrelado a isso, para garantir uma educação que considere as mais diversas experiências, as Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação (2010) dispõem orientações ao sistema educacional brasileiro, ensinando propostas da organização para instituições.

No que diz respeito à inteligência linguística, é possível inferir que está correlacionada à habilidade do indivíduo em desenvolver, com maior maestria, a linguagem verbal e escrita, os seus principais componentes são: capacidade perceptiva sensorial, maior competência em entender as funções e atribuições das palavras e linguagens (GARDNER, 1995). Dessa forma, o uso do lúdico se torna imprescindível para o desenvolvimento dessa inteligência, principalmente por intermédio de atividades consideravelmente mais interativas e dinâmicas. A exemplo é possível citar a utilização de: leitura e criação de tirinhas, uso de crucigramas, leitura em rodas que permite um momento de interação entre os alunos, jogos de tabuleiros, entre outros.

Além disso, o indivíduo pode apresentar um maior domínio de persuasão e realizar conceituações. Diante disso, geralmente, é possível identificar a inteligência linguística através da alta habilidade da criança em descrever suas experiências, em narrar determinadas biografias, entre outras coisas.

Em continuidade, tem-se a inteligência lógico-matemática, a qual se caracteriza como sendo a habilidade intraespecífica do indivíduo em descobrir modelos, por intermédio de problemas e raciocínio lógico, apresentando ainda aptidão na ordem sistemática, e facilidade na resolução de emblemáticas. A

habilidade na matemática é extremamente importante para o desenvolvimento do raciocínio lógico.

Já a inteligência musical, baseia-se de forma específica no conhecimento acerca de toda a estrutura musical, sendo assim, o sujeito que apresenta essa inteligência, apresenta elevada sensibilidade para sons e, atrelado isso, um potencial alto para a criação de ritmos, melodias, melhor aptidão para tocar instrumentos. No geral, essa inteligência desenvolve de forma bastante precoce e atividades lúdicas podem propiciar e facilitar essa desenvoltura de uma forma mais rápida.

Sobre a inteligência espacial, é possível inferir que apresenta como principal atributo a agilidade de se ter uma visão espacial de determinado objeto através do seu senso de visão, quanto a isso Gardner (1995) traz ainda uma afirmação inerente e relevante acerca da presente temática:

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 (GARDNER, 1995, p.57).

Deste modo, pode-se ainda mencionar que as crianças que possuem esta inteligência demonstram uma imaginação extremamente ativa, além da criatividade e habilidade de criar representações do espaço, com capacidade ainda de construir relações entre os objetos e o espaço, sendo assim, a identificação desse tipo de inteligência. Dessa forma, a ludicidade pode ser um fator crucial, haja vista que facilita demasiadamente o desenvolvimento da criatividade e imaginação.

Há ainda a inteligência denominada como cenestésica, sendo esta semelhante a citada anteriormente, uma vez que está ligada a capacidade do indivíduo de manipulação de objetos, concomitante a isso, apresenta ainda alto controle as oscilações de seu corpo. O sujeito que detém essa inteligência possui uma ótima coordenação motora e manuseia vários elementos ao mesmo tempo, com agilidade. Partindo desse pressuposto, atividades lúdicas podem ser favoráveis para o desencadeamento desse tipo de inteligência nas crianças, tendo em vista que trabalha de forma mútua, o sistema cognitivo e motor.

É possível ainda denotar a inteligência interpessoal, a qual apresenta como principal característica a habilidade de resposta de um indivíduo aos distintos estados de humor, desejos e temperamentos de outras pessoas. Além disso, pessoas com essa inteligência são capazes de entender os sentimentos e emoções de outros indivíduos, no geral, é perceptível a inteligência interpessoal em psicoterapeutas, educadores, entre outros.

Não obstante, pode-se ainda ressaltar a inteligência intrapessoal, de acordo com Gardner (1995) está intrinsecamente relacionada ao autoconhecimento individual, ou seja, ao resolver as dificuldades pessoais, podem-se notar os próprios desejos, imaginações e conceitos, identificá-los e deixá-los ir. É o prestígio da disposição, do dever, da vontade e do tato, a capacidade de desenvolver um autoconceito preciso e de usar esse conceito para trabalhar com eficácia.

Já a inteligência naturalista está relacionada a habilidade do sujeito de distinguir, categorizar e entender com maior proeza, questões em que estejam associadas a natureza, como por exemplo: espécies vegetais e animais, clima, geologia, entre outros. Paralelo a isso, o ensino com ferramentas lúdicas pode fomentar o desejo e interesse das crianças para conteúdos correlacionados com a natureza.

Tem-se ainda a inteligência existencialista, a qual se caracteriza como sendo a capacidade do sujeito de construir representações e avaliações acerca de fatos sobre a vida, está ligada a fatores extrínsecos, quais sejam: emocionais e afetivos, diante disso, atividades lúdicas propiciam o desenvolvimento dessa inteligência, já que trabalham esses respectivos fatores mutuamente.

Concomitante a isso, torna-se então imprescindível delinear um rol de possibilidades que podem ser contribuintes para desenvolver as inteligências múltiplas durante o ensino fundamental, de modo a ampliar, de forma significativa a aprendizagem dos educandos, favorecendo assim, um ensino de qualidade com metodologias de ensino ativas e que fomentam a aprendizagem efetiva, partindo do pressuposto de que métodos de ensino fossilizados podem resultar num aprendizado sem eficácia (SOUSA e MOURA, 2021).

Com base nos estudos citados por Gardner, observamos que o lúdico emerge como um estimulador para o desenvolvimento das inteligências múltiplas nos anos iniciais. Para tanto, fica então visível à importância de os docentes

adotarem essa metodologia no viés educacional, favorecendo assim a aprendizagem e facilitando o processo de ensino.

Incluir atividades lúdicas no ensino fundamental como impulsionadora das inteligências múltiplas é entender e, antes de tudo, estimular as mais variadas inteligências e suas combinações, conforme apontado por 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”.

Diante disso, torna-se então, cada vez mais necessário, trazer discussões inerentes a este eixo temático que se mostra tão pertinente nos anos iniciais do Ensino Fundamental, de modo a corroborar e, sobretudo, incentivar a abdição de metodologias que não viabilizam o processo de ensino e aprendizagem. E assim, as práticas docentes se mostrem mais efetivas e funcionais no contexto educacional.

2.3 As práticas lúdicas na sala de aula: o papel do docente

O papel do professor é essencial na aprendizagem do educando, tendo em vista que ele é um agente ativo na formação e desenvolvimento dos alunos. Assim, cabe ao docente, como intermediador do conhecimento, adotar metodologias que viabilizem o processo de ensino e aprendizagem, de modo que, ele abdique de métodos fossilizados e ultrapassados de ensino que não proporcionam o conhecimento em sua totalidade (SANTOS, 2022).

O professor, desde sempre estabelece um domínio de grande intervenção no que concerne a proporcionar uma educação de qualidade e equânime para que a criança apresente um bom desenvolvimento cognitivo, intelectual e emocional. Na fase infantil este fato é mais marcante, pois a escola é a continuidade do lar, nesta fase da educação infantil as crianças ainda não apresentam total domínio do que querem expressar e por isso recorrem a suas emoções: choram, sorriem, gritam, ressaltando que cada uma apresenta formas dissemelhantes para expressarem o que estão sentindo.

De acordo com Sarnoski (2014), neste processo, é essencial que o professor seja formado para entender a demanda destas crianças, interpretando suas atitudes, e assim tomarem decisões corretas nas situações que lhes são apresentadas. Além

disso, é importante destacar que, cada criança deve ser analisada individualmente, visto que o processo de aprendizagem é diferente para cada pessoa. A partir desse pressuposto, fica elencado a necessidade do docente está preparado para atuar além do âmbito de apenas perpassar conhecimentos metódicos, mas de conhecer os alunos, o seu interior, pois tudo isso influência no processo de ensino e aprendizagem, seja de forma positiva ou negativa.

Conforme já supracitado anteriormente ao longo do trabalho, de maneira inegável, o lúdico é uma das metodologias de ensino que facilitam o processo de aprendizagem na educação infantil e no Ensino Fundamental, favorecendo ainda a interação social entre as crianças, a construção de conhecimento, comunicação, corroborando, dessa forma, para um desenvolvimento global do sujeito. Neste sentido, torna-se então imprescindível o uso de jogos e brincadeiras como estratégias alinhadas aos objetivos educacionais dos professores.

O docente detém papel indispensável, sendo então indissociável desse processo. Atrelado a isso, quanto mais ampla suas experiências profissionais e repertório educacional, maiores serão as possibilidades da aplicação de métodos de ensino mais consistentes e eficazes.

De acordo com Paraíso e Gil (2019) se faz necessário que o professor propicie um ambiente com práticas pedagógicas estratégicas e agradáveis para que assim, haja a possibilidade do ensino acontecer de forma mais ampla, abrangente e contextualizada, compreendendo, portanto, que é possível associar o lúdico no contexto educativo, estabelecendo nas crianças uma ponte entre o imaginário e o real. É neste contexto que o professor não pode impedir a imaginação da criança, mas deve orientar, para que haja a emergência de uma brincadeira espontânea em uma situação de aprendizagem. Assim, depreende-se que, a prática docente deve buscar atividades lúdicas que coadjuve na aprendizagem. Quanto a isso, Almeida (2008, p. 4) traz uma contribuição relevante e pertinente acerca do assunto, enfatizando que:

A resignificação do brincar nas instituições de ensino, sobretudo por parte dos professores, requer estudo e compreensão de que sua intervenção na brincadeira é necessária. Essa intervenção tem de ser pautada na observação das brincadeiras infantis, visando oferecer material adequado e espaço que permita o enriquecimento das competências imaginativas. O brincar deve ser planejado concomitantemente com as outras áreas, pela articulação de temas e projetos que permitam registrar toda a evolução das brincadeiras, bem como aspectos relevantes de linguagem, socialização, atenção e envolvimento pessoal que dão pistas com relação ao ambiente sociocultural no qual a criança está inserida (ALMEIDA, 2008, p. 4).

Sendo assim, é indispensável então que o professor se conscientize a respeito da sua importância e, sobretudo, o papel que assume no que tange a garantir que os alunos tenham uma melhor experiência no processo de ensino e aprendizagem. Diante disso, duas práticas e metodologias apresentam impactos diretos e devem, portanto, serem analisadas conforme as necessidades intraespecíficas para cada aluno.

Não obstante, o papel do professor como intermediador do conhecimento é de adotar e entender o quanto a metodologia fazendo o uso do lúdico pode ser benéfica para suas práticas pedagógicas. É imprescindível que sejam superados os métodos de ensino obsoletos e ultrapassados, que não conseguem fornecer uma compreensão integral do conhecimento. Perante isso, se faz necessário que haja uma nova formação dos professores e que eles se atualizem sobre como adotar o uso da ludicidade no ambiente de sala de aula (OLIVEIRA, 2022).

De acordo com Ferreira e Sousa (2020), se faz necessário que, o professor conquiste o aluno e torne o processo de ensino positivo e agradável, de modo que, haja uma maior aproximação entre o professor e o aluno, nesta perspectiva, o autor ressalta ainda que se torne importante também que o docente motive os discentes por intermédio de metodologias didáticas, tendo em vista que, interferem significativamente na aprendizagem do aluno.

Conforme afirma Sarnoski (2014) o aluno se desenvolve, aprende e apresenta melhor desempenho por intermédio da ludicidade, é neste sentido que está pautada a importância do lúdico para o desenvolvimento e construção de novas experiências para o aluno. Assim, o papel do professor vai além de perpassar conhecimentos, se torna enfático no que tange a despertar no aluno sentimentos e valores, como o respeito, o amor ao próximo, a empatia, entre outros. Dessa forma, depreende-se que, o elo entre o professor e o aluno deve ser estabelecido por meio de uma relação de troca de conhecimentos e experiências, sendo sempre permeada em atividades lúdicas. Logo, o aprender se tornará mais interessante, pois o aluno se sentirá competente e motivado a aprender.

Quando as metodologias de ensino adotadas pelo professor se mostram positivas, as crianças desenvolvem melhor sua memória, autoestima, vontade e pensamento. Esses aspectos influenciam o desenvolvimento cognitivo, pois é

preciso ter vontade, estar confortável e feliz no ambiente escolar para de fato querer estudar. Não há aprendizado sem um método de ensino eficaz (SOUZA, 2022).

É justamente sob esse viés que se fundamenta a imprescindibilidade de abordar, cada vez mais, métodos de ensino que se mostrem eficazes para o desenvolvimento global do sujeito, atenuando-se ainda para a necessidade de construir valores morais e éticos nas crianças, bem como, para repassar os conteúdos pragmáticos estabelecidos na grade curricular.

Nesta perspectiva, deve-se ressaltar o quanto o papel do professor se mostra enfático no que tange a garantir a efetividade do processo de aprendizagem, sendo então de extrema importância que os docentes optem por metodologias mais modernas em detrimento dos métodos tradicionais de ensino (BRANDT et al., 2021).

Isto porque a maioria dos métodos de ensino tradicionais se mostram ineficazes no que diz respeito a garantir a efetividade da aprendizagem. Neste viés, ressalta-se que essa metodologia de ensino não proporciona condições viáveis para que o processo de ensino e aprendizagem seja capaz de favorecer o desenvolvimento de competências, habilidades e conhecimentos que sejam enriquecedoras para a formação de alunos (OLIVEIRA, 2022).

Cabe ainda enfatizar que, no geral, quando os professores adotam metodologias didáticas e dinâmicas, tornando assim a aprendizagem consideravelmente mais leve, os alunos passam a ter interesse em aprender, no entanto, quando ocorre de forma contrária, onde os docentes usam métodos fossilizados é perceptível que os educandos passam a se sentir desmotivados e, sobretudo, a criar uma repulsa pelo processo de aprendizagem.

Diante disso, surge então a necessidade de se analisar a ludicidade em sua dimensão educativa, haja vista que, na maioria dos casos os docentes tendem a associar os jogos e brincadeiras a momentos de recreação, construindo assim um entendimento estereotipado e errôneo. Assim, a brincadeira/lúdico em seu viés socioeducacional tende a propiciar bons resultados.

A grande diversidade de atividades lúdicas no contexto educacional tende a melhorar as práticas pedagógicas e possibilita que as crianças entendam a importância do processo educacional, passando a perceber sua relevância e incentivando-as a se interessar pela aprendizagem.

O Manual de Orientação Pedagógica Brincadeira e Interações nas Diretrizes Curriculares para a Educação (BRASIL, 2010, p. 18) aponta que: “brincar com

massinhas, argilas, gesso ou materiais de desenho, pintar, fazer colagens e construções com diferentes objetos, são linguagens plásticas associadas a experiências sociais, motoras e sensoriais prazerosas”. Diante disso, evidencia-se então que as mais variadas possibilidades de práticas pedagógicas baseadas na ludicidade tornam a missão de educar mais efetiva e eficiente, além de ampliar o repertório cultural das crianças.

Além disso, torna-se ainda necessário discutir que as ferramentas lúdicas podem ser aplicadas para alunos que apresentam dificuldades, bem como para aqueles que estão isentos delas, é crucial que as crianças aprendam os novos conteúdos a partir de ferramentas lúdicas, tendo em vista que essa metodologia impulsiona o desempenho.

Diante disso, denota-se então que, a função de mediador do professor, suas metodologias de ensino, seus objetos de interação, tornam-se fatores essenciais para que um aluno apresente seu desenvolvimento com um bom aproveitamento, e não basta apenas que sejam disponibilizadas ferramentas como jogos ou brincadeiras, é necessário que haja um intercâmbio de fatores associados, um espaço apropriado para prática das atividades lúdicas, maneiras diversificadas de interpretação das brincadeiras permitindo maior acesso (CORDEIRO, 2018).

De acordo com Bandeira e Souza (2015) se faz necessário que o professor propicie um ambiente com práticas pedagógicas estratégicas e agradáveis, para que assim, haja a possibilidade de o ensino acontecer de forma mais ampla, abrangente e contextualizada, compreendendo, portanto, que é possível associar o lúdico no contexto educativo, estabelecendo nas crianças uma ponte entre o imaginário e o real.

Com base nisso, é imprescindível então a formação continuada dos docentes, para que estes estejam sempre atenuados a respeito dos métodos ativos de ensino e saibam como aplicar com eficácia e excelência, proporcionando assim bons resultados e permitindo um ensino mais abrangente, inclusivo e efetivo.

Depreende-se ainda a imprescindibilidade do professor ter conhecimento sobre as formas corretas de aplicação de tais metodologias, haja vista que, se aplicada incorretamente, poderá acarretar danos significativos na aprendizagem e desenvolvimento dos alunos. Dessa forma, não basta entender a importância do lúdico, mas é preciso, sobretudo, saber a forma correta de aplicá-lo no contexto acadêmico.

É necessário que o professor elabore atividades estratégicas, sempre abordando uma metodologia mais didática, voltada para o lúdico, e lembrar, sobretudo, que “o jogo não pode ser visto, apenas, como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral” (DIAS, 2000, p. 95).

Além disso, torna-se imprescindível entender que na execução de jogos e brincadeiras, os adultos devem ser apenas mediadores, e os alunos devem ser o sujeito do processo, como defendia Paulo Freire. Porque a educação deve sempre promover a autonomia do aluno para que ele participe ativamente do seu desenvolvimento integral. Nesta mesma perspectiva, cabe mencionar que as brincadeiras e os jogos se caracterizam por serem meios lúdicos potencializadores que precisam ser inseridos, cotidianamente, para favorecer uma aprendizagem ainda mais relevante e agradável para os alunos.

3 METODOLOGIA

O presente estudo trata-se de uma pesquisa bibliográfica de natureza qualitativa descritiva com o intuito de investigar o que trazem as atuais pesquisas, e o questionário aplicado a docentes acerca do uso do lúdico para o desenvolvimento das inteligências múltiplas nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Através do qual foi possível obter dados relevantes acerca do uso e das contribuições do lúdico para o desenvolvimento das inteligências múltiplas nos anos iniciais do Ensino Fundamental, além de chegar a conclusões importantes.

A pesquisa bibliográfica visa explicar o problema do trabalho em questão: o que trazem as atuais pesquisas educacionais sobre o uso do lúdico para o desenvolvimento das inteligências múltiplas nos anos iniciais do Ensino Fundamental? Isso é feito a partir de referências teóricas publicadas em artigos, livros, dissertações e teses. Dessa forma, o método bibliográfico tem como objetivo fundamental e responder os assuntos aqui propostos.

Após estabelecido o eixo temático da pesquisa, problematizou-se o tema e delimitaram-se os objetivos da mesma. Em seguida foi feita uma revisão na literatura, buscando identificar quais os principais conceitos acerca do lúdico e sua influência no processo de ensino e aprendizagem no ensino fundamental para o desenvolvimento das inteligências múltiplas.

A revisão de literatura seguiu as respectivas etapas: identificação da questão da pesquisa, identificação de estudos relevantes acerca da temática, seleção de pesquisas, mapeamento dos dados dos estudos analisados, descrição dos resultados. Antes de selecionar os estudos foram analisadas informações relacionadas ao título, resumo, introdução, método, discussões e conclusões das pesquisas. Assim, após averiguar se o estudo selecionado, de fato, apresentava consonância com o uso do lúdico como uma ferramenta que possibilita uma aprendizagem mais abrangente.

Para elaboração da presente revisão foi construída a seguinte questão de pesquisa: O que trazem as atuais pesquisas e o questionário acerca do uso do lúdico para o desenvolvimento das inteligências múltiplas nos anos iniciais do Ensino Fundamental? Os dados do presente trabalho foram coletados, por meio de vinte e cinco (25) revisões distribuídas em livros, artigos científicos, trabalhos de conclusão de curso e teses, publicados entre os anos de 1978 a 2022. Para a busca nos bancos de dados e serviços de informações científicas existentes, tais como: o Scielo, o Google Acadêmico e as revistas eletrônicas, foram utilizadas as seguintes categorias de análise: aprendizagem, lúdico, inteligências múltiplas, ensino fundamental.

Os critérios de inclusão foram: estudos publicados no período de 1978 a 2022, no idioma português ou inglês, disponíveis na íntegra. Os critérios de exclusão foram: estudos que não estivessem em consonância com a temática, repetidos e incompletos. Para análise dos resultados, utilizou-se a síntese de cada estudo incluído na revisão, bem como comparações entre as pesquisas.

Posteriormente, conduziu-se uma pesquisa qualitativa visando coletar dados que serão analisados e discutidos na seção subsequente. Para alcançar os resultados desejados neste estudo foi elaborado um questionário (Apêndice A) contendo 10 (dez) perguntas objetivas, em que 10 (dez) docentes foram solicitados a selecionar a opção “sim” ou “não” de acordo com suas próprias convicções.

Após a aplicação do questionário e a coleta dos resultados, as respostas dos docentes foram analisadas. Observou-se que os resultados obtidos foram satisfatórios para a condução e conclusão da pesquisa.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

O corpus de pesquisa nos permite dialogar entre os conceitos teóricos e os documentos oficiais ao longo da obra, discutindo sobre os conceitos relacionados ao lúdico e sua relação com o desenvolvimento das múltiplas inteligências nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

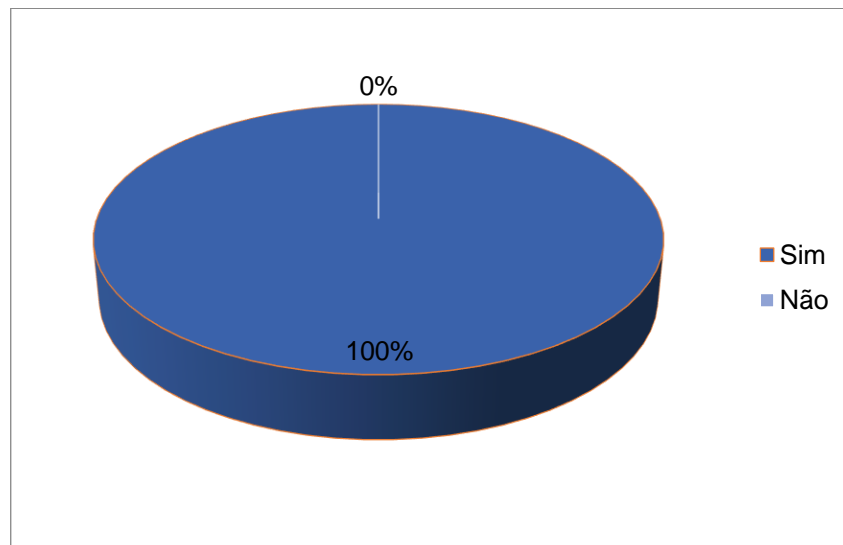
Assim, o estudo teve como intuito identificar o que trazem as atuais pesquisas educacionais e o questionário aplicado aos docentes dos anos iniciais do ensino fundamental sobre as contribuições do lúdico para o desenvolvimento das múltiplas inteligências nos anos iniciais do Ensino Fundamental. E o problema de pesquisa, como já foi delineado, foi compreender quais os resultados das atuais pesquisas e do questionário a respeito da contribuição do lúdico no processo de ensino e aprendizagem e desenvolvimento das inteligências múltiplas.

Portanto, nesta seção, serão apresentados os resultados provenientes de um questionário aplicado a uma amostra de 10 (dez) professores que lecionam nas séries iniciais do ensino fundamental. Os docentes foram convidados a responder ao questionário, que era composto por 10 (dez) perguntas de natureza objetiva, com opções de resposta “sim” ou “não”.

A fim de promover uma compreensão das respostas fornecidas pelos professores, serão utilizados gráficos para ilustrar e discutir os dados coletados. A análise crítica e reflexiva desses dados é essencial para estabelecer uma conexão entre a teoria abordada e as respostas obtidas. As respostas dos professores desempenham um papel fundamental neste trabalho e serão apresentadas de forma gráfica, permitindo uma observação e análise mais aprofundadas.

Os gráficos a seguir exibirão os resultados da pesquisa.

GRÁFICO 1- Você considera que as atividades lúdicas têm o potencial de desenvolver as habilidades cognitivas e emocionais das crianças?



Fonte: Diniz, 2023.

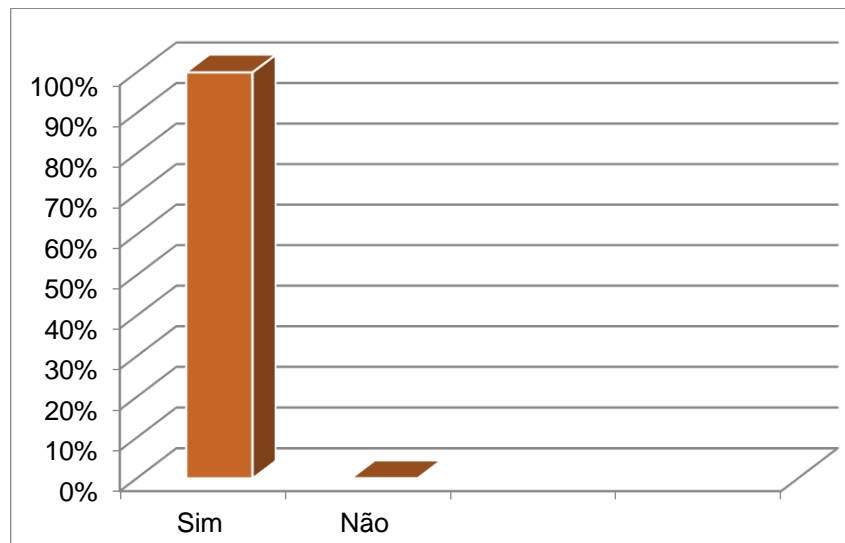
Com base nos dados apresentados no Gráfico 1, indagou-se se as atividades lúdicas possuem a capacidade de promover o desenvolvimento das habilidades cognitivas e emocionais em crianças. Verificou-se que todas as respostas obtidas foram positivas, totalizando 100% (cem por cento).

Portanto, é possível inferir a partir desses resultados que o uso de atividades lúdicas desempenha um papel significativo no aprimoramento das habilidades cognitivas e emocionais em crianças. A autora Souza (2022) aborda que o brincar faz parte da vida das crianças, desde os seus primeiros anos de vida podendo estabelecer meios de interação e comunicação com outros sujeitos, neste mesmo viés, é válido mencionar que através das brincadeiras as crianças tendem a apresentar grande curiosidade em aprender.

A utilização de atividades lúdicas quando bem planejadas desempenham um papel relevante no aprimoramento das capacidades cognitivas, tais como memória, atenção, percepção e pensamento lógico-matemático. É importante destacar que tais brincadeiras também podem desempenhar um papel fundamental no desenvolvimento de habilidades emocionais, como empatia, autoestima e regulação emocional.

Diante disso, é possível observar o quanto a ludicidade pode ser um contexto potencializador das capacidades cognitivas e emocionais das crianças.

GRÁFICO 2: Você utiliza atividades lúdicas como ferramenta pedagógica em sua prática educativa?



Fonte: Diniz, 2023.

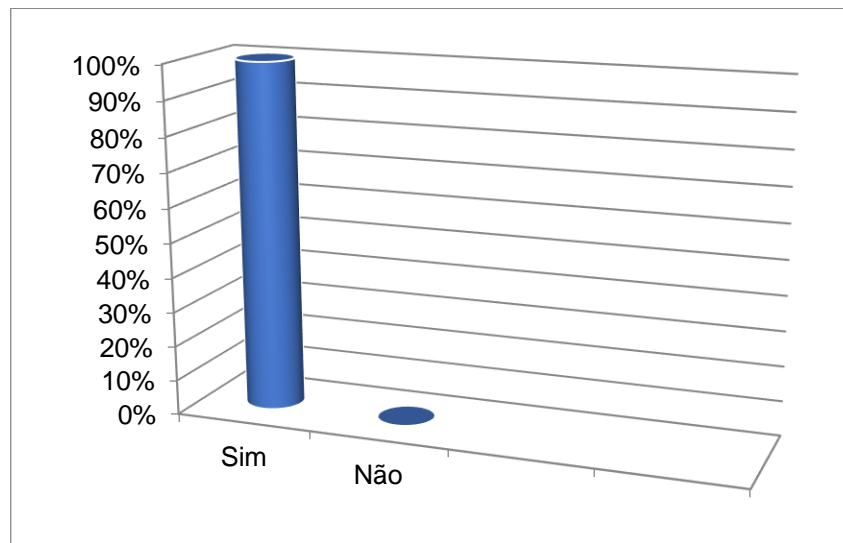
Conforme a apresentação do Gráfico 2, é possível observar que ao serem questionados sobre o uso de atividades lúdicas como ferramenta pedagógica em sua prática educacional, todos os educadores demonstraram um compromisso de 100% (cem por cento) em adotar tais atividades.

Deste modo, com base nas informações apresentadas, é evidente que os professores atribuem importância ao elemento lúdico durante o processo de ensino e aprendizagem dos alunos.

Neste contexto, indo de encontro com Sousa e Moura (2021) confirmam que há a necessidade de se estabelecer na Educação Infantil, e, sobretudo, nos anos iniciais do Ensino Fundamental, práticas pedagógicas lúdicas.

Tendo em vista que, a criança está inserida em um contexto educacional que faz uso constantemente da ludicidade, conseqüentemente, ela consegue desenvolver de forma mais fluída aspectos como autonomia e conhecimento acerca do mundo social.

GRÁFICO 3: A ludicidade está associada a um melhor desencadeamento da aprendizagem, desenvolvimento e desempenho do aluno?

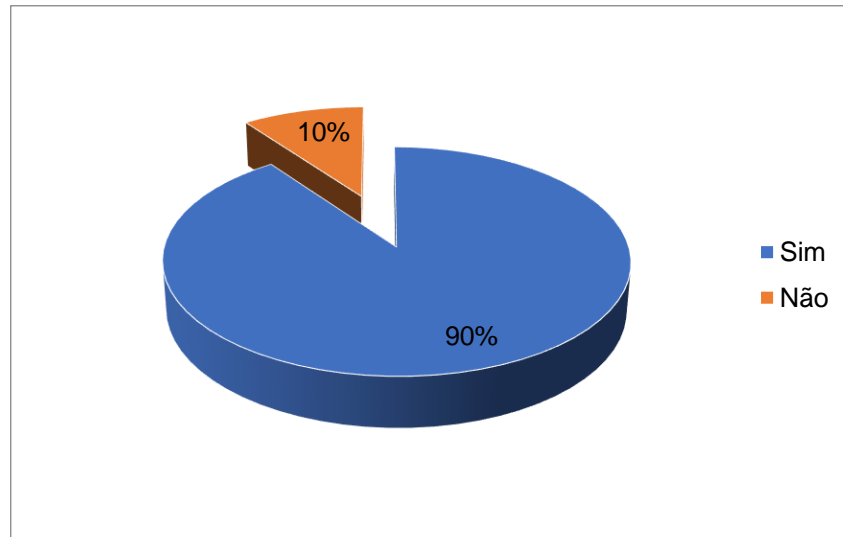


Fonte: Diniz, 2023.

Com base no Gráfico 3, realizou-se uma indagação acerca da associação entre a ludicidade e a melhoria da aprendizagem, desenvolvimento e desempenho dos alunos. Todos os professores consultados foram unânimes em suas respostas e concordaram integralmente, em um percentual de 100% (cem por cento), que a ludicidade está efetivamente associada a um melhor desencadeamento da aprendizagem e ao desempenho dos alunos.

Assim, a ludicidade é considerada uma ferramenta facilitadora do processo de aprendizagem, contribuindo para o desenvolvimento integral da criança. Este resultado confirma que a ludicidade está associada a melhoria na aprendizagem, desenvolvimento e desempenho do aluno, isto porque o lúdico está ligado diretamente à cognição, o que infere dizer que, apresenta grande influência no comportamento do indivíduo, conforme indicado por Cordeiro (2018).

GRÁFICO 4: Na sua concepção, a utilização do lúdico como instrumento metodológico nos anos iniciais do Ensino Fundamental potencializa a aprendizagem e, especialmente, ajuda no desenvolvimento das inteligências múltiplas das crianças?



Fonte: Diniz, 2023.

Com base no Gráfico 4, foi realizado um questionamento acerca do potencial da utilização do lúdico como instrumento metodológico nos anos iniciais do Ensino Fundamental para potencializar a aprendizagem e contribuir no desenvolvimento das inteligências múltiplas das crianças. Conforme a análise dos dados pode-se observar que a maioria dos docentes, representando 90% (noventa por cento) do total, concorda que a utilização do lúdico como instrumento metodológico nos anos iniciais do Ensino Fundamental efetivamente potencializa a aprendizagem e contribui no desenvolvimento das inteligências múltiplas das crianças, enquanto apenas 10% (dez por centos) discordaram dessa afirmação.

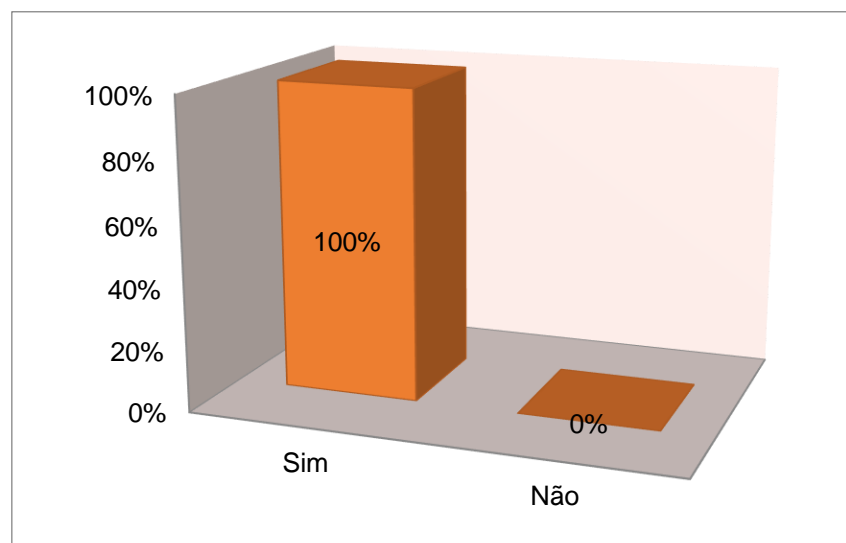
A aplicação de abordagens lúdicas em sala de aula acarreta uma ampla gama de fatores positivos, tais como o desenvolvimento da linguagem, a promoção da socialização, o aprimoramento da capacidade motora e a ampliação do repertório cultural, entre outros. Todos esses fatores estão diretamente relacionados à teoria das inteligências múltiplas, a qual enfatiza a existência de diferentes formas de inteligência presentes em cada indivíduo. Esse resultado é semelhante ao de Casagrande (2019) que ressalta o quanto o lúdico pode ser relevante no que tange a promover um melhor desenvolvimento das inteligências múltiplas, se trabalhado coerentemente pelo docente. De acordo com o autor, o lúdico propicia à construção

da criatividade, autonomia, capacidade de argumentar, intervir e interagir, logo, quando permeado no âmbito educacional, gera resultados positivos.

Ao utilizar estratégias lúdicas, os professores proporcionam aos alunos um ambiente de aprendizagem estimulante, no qual eles podem explorar e desenvolver habilidades em diversas áreas, como a linguística, a lógico-matemática, a espacial, a musical, a interpessoal e a intrapessoal. Essa abordagem favorece o desenvolvimento integral das crianças, respeitando e valorizando suas particularidades e potenciais individuais.

Portanto, os resultados obtidos no Gráfico 4 evidenciam a importância e o reconhecimento dos docentes em relação à utilização do lúdico como instrumento potencializador das inteligências múltiplas.

GRÁFICO 5: Metodologia pedagógica que utiliza a ludicidade contribui para a criação de oportunidades de aprendizagem mais eficazes, motivando os alunos a participarem das atividades e a se interessarem pelas temáticas abordadas?



Fonte: Diniz, 2023.

Com base nos dados apresentados no Gráfico 5, foram solicitadas opiniões aos educadores sobre o impacto das metodologias pedagógicas que envolvem o uso de recursos lúdicos. Questionou-se se essas abordagens contribuem para a criação de oportunidades de aprendizagem mais eficazes, motivando os alunos a participar das atividades e demonstrar interesse pelos assuntos abordados.

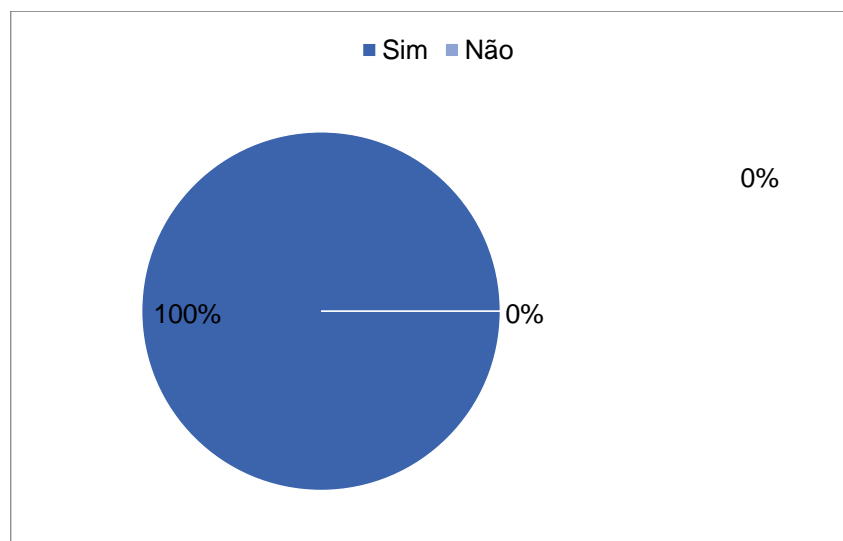
Conforme às informações exibidas no gráfico, observa-se que 100% (cem por cento), todos concordam plenamente que as metodologias pedagógicas que

incorporam elementos lúdicos são, de fato, capazes de proporcionar oportunidades de aprendizagem mais eficazes, estimulando a participação ativa dos alunos nas atividades e despertando o interesse pelas temáticas abordadas.

Considerando esse apontamento, pode-se inferir que o uso do lúdico tem como característica a restauração do interesse dos alunos pela aprendizagem, proporcionando momentos agradáveis. Sem dúvida, a metodologia pedagógica que incorpora elementos lúdicos contribui para a criação de oportunidades de aprendizagem relativamente mais eficazes. Isso ocorre porque os alunos se sentem mais motivados a participar das atividades propostas, demonstrando interesse nas temáticas abordadas pelo professor.

Essa abordagem resulta na construção de um ambiente educacional agradável, que influencia o interesse das crianças. A ludicidade pode ser empregada como uma estratégia para explorar, introduzir ou reforçar os conteúdos, baseando-se nos interesses que podem despertar a satisfação do aluno ao descobrir um caminho envolvente no processo de aprendizagem. Dessa forma, o uso de elementos lúdicos atua como uma ferramenta que auxiliam na busca por melhores resultados educacionais almejados pelos professores. (BRASIL, 2007).

GRÁFICO 6: É possível identificar as áreas em que os alunos apresentam maior habilidade e domínio por meio do uso de atividades lúdicas?



Fonte: Diniz, 2023.

Segundo os resultados obtidos no Gráfico 6, que aborda a questão da identificação das áreas na qual os alunos demonstram maior habilidade e domínio por meio do uso de atividades lúdicas, é possível observar que todos os docentes

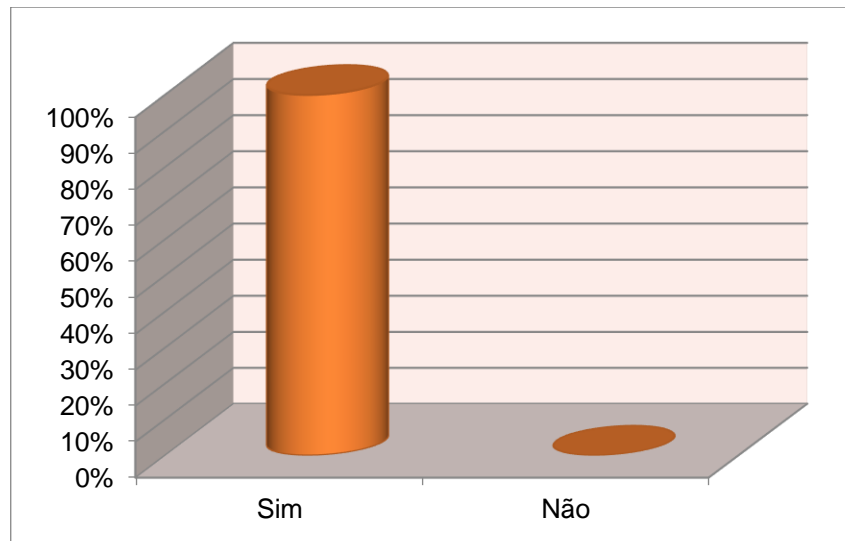
entrevistados 100% (cem por cento) concordam que as atividades lúdicas são efetivas para identificar tais áreas.

Dessa forma, a partir do resultado obtido, é possível observar que não foram identificadas evidências de quaisquer aspectos negativos decorrentes do uso de abordagens lúdicas no ambiente escolar. Isso se deve ao fato de que a prática pedagógica baseada em atividades lúdicas resulta no desenvolvimento de elementos intrínsecos ao processo de aprendizagem, tais como a desenvoltura da inteligência e da atividade cognitiva.

Nesse sentido, quando implementada nos primeiros anos do ensino fundamental, a ludicidade se apresenta como um contexto que amplifica o desenvolvimento das inteligências múltiplas. Isso ocorre por meio de uma ampla variedade de atividades, jogos e brincadeiras, o educador poderá compreender e avaliar as áreas na qual os alunos demonstram maior competência e habilidade.

Por exemplo, quando o professor propõe um exercício envolvendo sons/música, é provável que alguns alunos demonstrem maior interesse em relação aos outros, indicando assim a presença da inteligência musical. Da mesma forma, se o professor apresentar objetos ou problemas para resolver, certos alunos podem demonstrarem maiores habilidades, revelando seu domínio da inteligência espacial.

Nesse contexto, essa dinâmica permite ao professor identificar as diferentes inteligências presentes nos alunos e abre um leque de possibilidades para que eles se interessem em desenvolver suas habilidades intraespecíficas. Além disso, quando os alunos encontrarem dificuldades em determinado conteúdo pragmático, o professor pode utilizar ferramentas lúdicas nas quais os alunos apresentem maior habilidade e interesse, a fim de promover uma melhor compreensão do assunto em questão.

GRÁFICO 7: Você procura se manter atualizado(a) sobre métodos de ensino ativo?

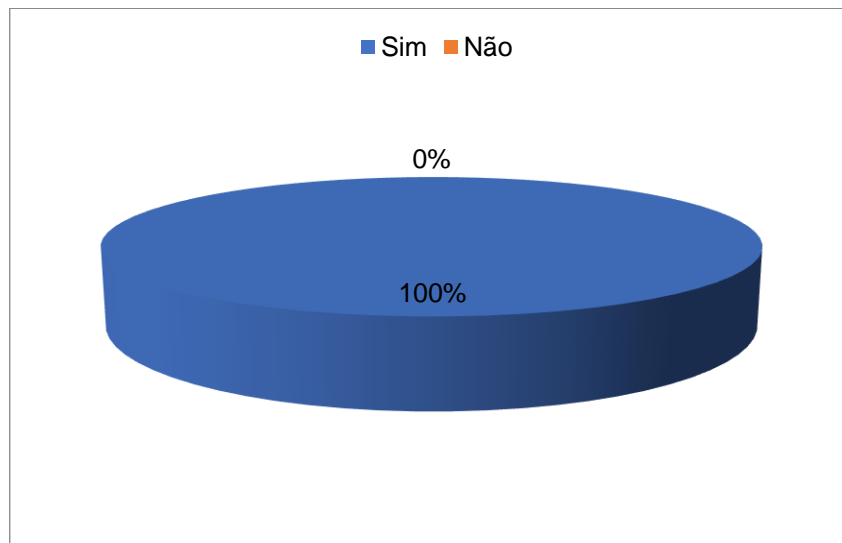
Fonte: Diniz, 2023.

Consoante os dados apresentados no Gráfico 7, foi investigado se os educadores buscam se manter atualizados sobre os métodos de ensino ativo. Pode-se inferir que todos os docentes 100% (cem por cento) demonstram comprometimento em atualizar-se sobre tais métodos.

Foi identificada uma forte correlação entre a utilização de metodologias lúdicas em sala de aula e o bom desenvolvimento dos alunos. Isso ocorre porque os métodos de ensino ativo desempenham um papel fundamental na construção de um processo de aprendizagem consideravelmente mais eficaz e efetivo.

Nesse sentido, é de suma importância a compreensão dos efeitos positivos resultantes da aplicação da metodologia lúdica no aprimoramento de diversas modalidades de aprendizagem. Torna-se crucial a necessidade de uma formação contínua por parte dos educadores, os quais devem manter-se constantemente atualizados acerca dos métodos ativos de ensino.

GRÁFICO 8: Os métodos de ensino não-tradicionais são mais eficazes do que os métodos tradicionais para garantir a efetividade da aprendizagem?



Fonte: Diniz, 2023.

Conforme evidenciado no Gráfico 8, no qual os docentes foram questionados sobre a eficácia dos métodos de ensino não-tradicionais em comparação aos métodos tradicionais na promoção da aprendizagem efetiva, é possível constatar que 100% (cem por cento) dos docentes concordam que os métodos de ensino não-tradicionais são mais eficazes do que os métodos tradicionais nesse aspecto.

Neste mesmo viés, foi levantada a hipótese de que um dos problemas que emergem quando o professor adota métodos tradicionais de ensino é a tendência a criarem uma repulsão pela disciplina, instigando a seu desinteresse e afetando de forma drástica o seu desenvolvimento.

O resultado pode ser explicado pelo fato de que quando há a presença de um professor rígido, autoritário e que tenha um estilo de conduta que não se baseia em métodos mais flexíveis, dinâmico e divertido, a criança pode gerar sentimentos desfavoráveis, como o medo, a insegurança, a tristeza e a baixa autoestima, que interfere, significativamente no processo de aprendizagem do indivíduo. Assim, cabe destacar que esses sentimentos e comportamentos são menos prováveis de ocorrer em alunos que tenham docentes extrovertidos, dinâmicos, brincalhões e compreensíveis.

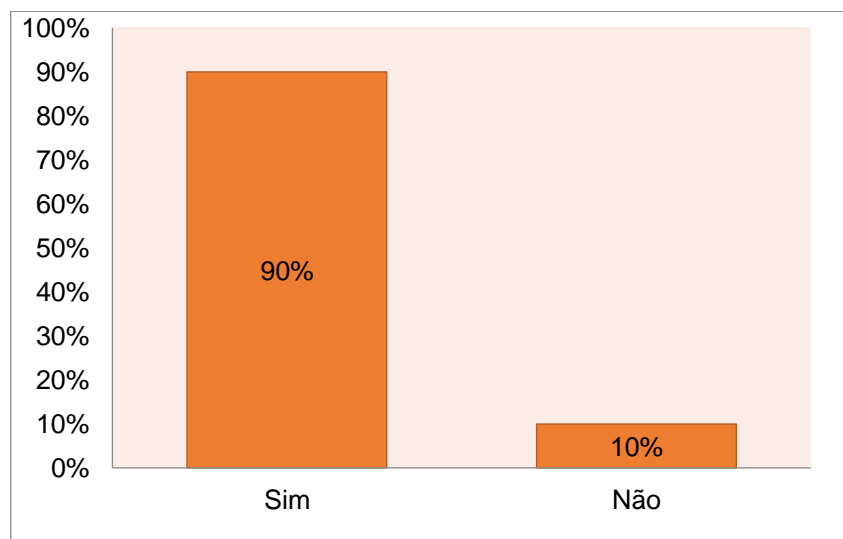
Esses resultados reforçam a hipótese de que o elo entre o professor e o aluno deve ser estabelecido por meio de uma relação de troca de conhecimentos e experiências, sendo sempre permeada em métodos de ensino menos rígidos e

autoritários. Logo, o aprender se tornará mais interessante, pois o aluno se sentirá competente e motivado a aprender.

Neste contexto, o papel do professor vai além de perpassar conhecimentos, se torna enfático no que tange a despertar no aluno sentimentos e valores, como o respeito, o amor ao próximo, a empatia, entre outros, permitindo assim, uma prática pedagógica que permite a elaboração de situações que dinamizam e provocam o contexto de aprendizagem dinâmico e interativo, a partir da ludicidade. Dessa forma, fica ainda mais evidente a importância do docente neste aspecto, é necessário que ele reconheça a importância que o lúdico desempenha no âmbito educacional, para que assim, ele possa desenvolver práticas educativas baseadas neste panorama.

Assim, a análise dos dados ressaltou que a ludicidade é um contexto extremamente importante e relevante no que tange a influenciar a vida da criança nos mais variados aspectos, principalmente no contexto cognitivo, impactando, consideravelmente a aprendizagem da criança. Dessa forma, no âmbito educacional, torna-se imprescindível que o professor adote metodologias lúdicas na sala de aula, com o intuito de promover um melhor desenvolvimento do educando e, sobretudo, um desenvolvimento das inteligências múltiplas.

GRÁFICO 9: Você consegue visualizar o desenvolvimento dos alunos a partir da utilização do lúdico em sua metodologia de ensino?



Fonte: Diniz, 2023.

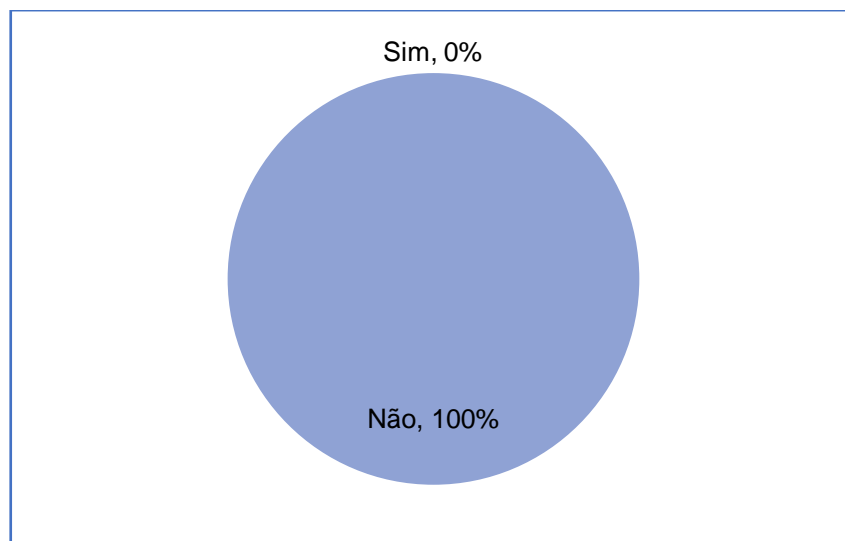
Segundo os resultados apresentados no Gráfico 9, no qual foi questionado se os docentes observam o progresso dos alunos ao utilizar atividades lúdicas em sua metodologia pedagógica, pode-se constatar, por meio da representação gráfica dos

resultados, que a maioria dos docentes 90% (noventa por cento) afirmaram conseguir visualizar o desenvolvimento dos alunos ao empregar o elemento lúdico em sua metodologia de ensino, enquanto apenas 10% (dez por cento) discordaram dessa perspectiva.

Portanto, o lúdico emerge como um componente essencial para o desenvolvimento integral dos alunos, integrando aspectos físicos, sociais, emocionais, culturais e cognitivos. Através da utilização de estratégias lúdicas, é possível alcançar um ensino de qualidade e uma aprendizagem mais efetiva.

A ludicidade revela-se de suma importância para o desenvolvimento e aquisição de conhecimento dos alunos, tornando-se um método de ensino amplamente adotado pelas escolas e pelos docentes que almejam obter resultados satisfatórios.

GRÁFICO 10: Você utiliza atividades lúdicas somente para proporcionar momentos de lazer e recreação?



Fonte: Diniz, 2023.

Consoante os resultados apresentados no Gráfico 10, referente à pergunta feita aos docentes sobre o uso de atividades lúdicas exclusivamente para proporcionar momentos de lazer e recreação, é possível observar que 100% (cem por cento) dos docentes responderam negativamente. Constatou-se que os docentes empregam atividades lúdicas planejadamente com o objetivo de promover o desenvolvimento dos alunos. Nesse contexto é importante que os professores elaborarem atividades estratégicas, adotando uma abordagem metodológica mais didática, voltada para o aspecto lúdico.

Portanto, o lúdico não se limita a momentos de interação e recreação, mas sim se configura como um instrumento pedagógico, que no processo de desenvolvimento das crianças, favorece diversas dimensões e conhecimentos relacionados à comunicação, cognição e socialização.

O lúdico é uma ferramenta pedagógica que os professores podem/devem empregar em sala de aula como técnicas metodológicas no processo de aprendizagem. Através da ludicidade, os alunos têm a oportunidade de aprender de maneira prazerosa, concreta e, conseqüentemente mais significativa, resultando em uma educação de qualidade. Isso contribui para o desenvolvimento integral dos alunos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das discursões apresentadas consideramos que o uso do lúdico se constitui como uma ferramenta extremamente importante e inerente ao desenvolvimento das múltiplas inteligências nos anos iniciais do Ensino Fundamental, tendo em vista que, além de contribuir positivamente para a aprendizagem dos conteúdos sistemáticos, ele é um importante aliado no desenvolvimento dos aspectos afetivos, cognitivos e psicomotores da criança. Assim, torna-se crucial abordá-lo no âmbito educacional, visto que, ele favorece o processo de ensino e aprendizagem, a importância deste tema para a educação está pautada no fato de sua contribuição no que tange a propiciar, em vários contextos da vida da criança avanços significativos e relevantes.

Os objetivos propostos para esta pesquisa foram alcançados com êxito, eles tinham o intuito de identificar o que trazem as atuais pesquisas educacionais sobre as contribuições do lúdico para o desenvolvimento das múltiplas inteligências nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Com a intenção de ter conhecimento sobre o trazem os documentos oficiais educacionais, bem como a visão de docentes sobre a relação do lúdico e o desenvolvimento cognitivo na Educação Fundamental.

A metodologia adotada apresentou grande importância, pois através dela foi possível aprofundar-se e debater sobre o tema proposto no trabalho, de modo que foi possível ainda ter conhecimento sobre o que outros autores já tinham debatido acerca do assunto. As pesquisas bibliográficas de caráter qualitativo descritivo

possibilitam realizar discussões e análises referentes à teoria, em conjunto com a compreensão dos indivíduos envolvidos no estudo.

A metodologia lúdica apresenta relevância e eficácia no que tange a propiciar ao educando maior desenvoltura no processo de ensino e aprendizagem, isto porque, está ligada intrinsecamente a dimensão intelectual do ser humano, sendo uma condição necessária na constituição da inteligência. Assim, os pontos positivos de abordar o lúdico no contexto educacional esta pautado nos efeitos positivos que este pode propiciar na formação das crianças, além disso, é necessário delinear ainda que o professor precisa abordar metodologias que tornem o ambiente educacional facilitador da aprendizagem.

Quando o aprendizado consiste em felicidade, afeto e amor, a prática de ensino é eficiente. Seja no aprendizado ou ensino, a dinamicidade do que você faz são essenciais no que tange a possibilitar a obtenção de bons resultados. No Ensino Fundamental, a metodologia baseada no lúdico se torna ainda mais importante para as crianças no cotidiano escolar, tendo em vista que permite que as crianças explorem, se expressem e dialoguem sobre seus pensamentos e opiniões.

Este estudo corrobora com que a ludicidade está ligada a um melhor desenvolvimento das inteligências múltiplas, bem como ao seu desempenho cognitivo, isto porque o lúdico apresenta uma relação estreita com as emoções e a cognição, inferindo influência diretamente no comportamento do indivíduo. Dessa forma, seu uso como metodologia no contexto de sala de aula é extremamente importante.

Esta pesquisa poderá abrir caminhos para futuros estudos sobre o tema, que auxiliem os professores a deixarem as aulas expositivas e com ênfase em metodologias de ensino ultrapassado e fossilizados e a desenvolverem aulas diferenciadas que motivem os alunos para melhor compreender o conteúdo.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo, SP: Loyola, 2008.

BANDEIRA, Priscilla Oliveira; SOUZA, Priscilla Kézia Tavares de. **O lúdico e suas contribuições na educação infantil**. 2015.

BRANDT, Andressa Grazielle *et al.* **Didática e formação de professores: desafios e perspectivas da articulação entre teoria e prática–volume I**. Editora BAGAI, 2021.

BRASIL. **Ministério da Educação. Ensino Fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**. Brasília, DF: MEC, 2007. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/textosecr/ef_noveanos_artigo_chagas.pdf
Acesso em: 28 de ago. 2022

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Lei nº 8.069, de 13 de junho de 1990. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L8069.htm. Acesso em: 20 de dez. 2022.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_sit e.pdf. Acesso em: 10 de ago. 2022.

BRASIL. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil**. Câmara de Educação Básica do Conselho Nacional de Educação. Brasília: 2010. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/rceb005_09.pdf. Acesso em: 10 de ago. 2022.

BRASIL. **Lei nº 12.796, de 4 de abril de 2013**. Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para dispor sobre a formação dos profissionais da educação e dar outras providências. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2013/Lei/L12796.htm. Acesso em: 20 de dez. 2022.

BRENNAND, Edna Gusmão de Góes. ROSSI, Silva José. **Trilhas do aprendiz volume 4: Ludicidade e desenvolvimento da criança II**. Ed. Universidade/UFPB, João Pessoa, 2009.

CARNEIRO, Lilian Fernandes; TEIXEIRA, Eliane De Alcântara. O lúdico e as inteligências múltiplas no ensino da Língua Inglesa: uma análise interdisciplinar da Coleção Way to English. **VEREDAS-Revista Interdisciplinar de Humanidades**, v. 3, n. 6, p. 200-201, 2020.

CASAGRANDE, Caroline Boeing. **Educação lúdica**. Senac, 2019.

CORDEIRO, Miriam Oliveira. **Revolucionando o Ensino com as Oficinas Pedagógicas**. Curitiba: Matrix Secular, 2018.

DIAS, M. C. M. **Metáfora e pensamento: considerações sobre a importância do jogo na aquisição do conhecimento e implicações para a educação pré-escolar**. In: KISHIMOTO, T. M. (Org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 10. ed. São Paulo: Cortez, 2000.

FERNANDES, Jaiza Helena Moisés. Software livre Gcompris no currículo escolar: educação lúdica e interativa no ensino infantil e fundamental. In: **Anais do Encontro**

Virtual de Documentação em Software Livre e Congresso Internacional de Linguagem e Tecnologia Online. 2013.

FERREIRA, Maria Imaculada Conceição Veras; MUNIZ, Simara de Sousa. A ludicidade como estratégia de apoio na aprendizagem dos alunos nos anos iniciais do ensino fundamental. **Humanidades & Inovação**, v. 7, n. 8, p. 325-336, 2020.

GARDNER, Howard. " Multiple Intelligences" as a Catalyst. **The English Journal**, v. 84, n. 8, p. 16-18, 1995.

MEDINA, AMC. Atividades físicas e lúdicas como fator motivacional para desenvolver as inteligências múltiplas em crianças até oito anos. **EDUCERE-Revista da Educação**, v. 9, n. 1, p. 81-97, 2009.

OLIVEIRA, Sheila Regina Lopes. Aspectos do lúdico no processo de ensino-aprendizagem no ensino fundamental: uma revisão de literatura Aspects of playing in the teaching-learning process in elementary education: a literature review. **Brazilian Journal of Development**, v. 8, n. 5, p. 38933-38953, 2022.

PARAÍSO, Diana; GIL, Henrique. Contexto lúdico em atividades da Prática de Ensino Supervisionada no 1.º Ciclo do Ensino Básico: jogos digitais versus jogos analógicos. In: **VIII Conferência Internacional Investigação, Práticas e Contextos em Educação**. Politécnico de Leiria. Escola Superior de Educação e Ciências Sociais, 2019. p. 10-17.

PIAGET, J. **A Formação do Símbolo na Criança: imitação, jogo e sonho**. Rio de Janeiro: Znan, 1978.

PIAGET, Jean. **Seis estudos de psicologia**. Tradução Maria Alice Magalhães D. Amorim e Paulo Sergio Lima Silva. 24 ed. Rio de Janeiro: Forense universitária, 2007.

PORTO, Bernadete De Souza. Por uma didática crítica e lúdica. **Cenas Educacionais**, v. 4, p. e10658-e10658, 2021.

SANTOS, Bruna Moraes. As estratégias lúdicas no desenvolvimento das inteligências múltiplas. **Repositório de Trabalhos de Conclusão de Curso**, 2022.

SARNOSKI, Eliamara Aparecida. **Afetividade no processo ensino-aprendizagem**. Revista de Educação do IDEAU, v. 9, n. 20, p. 1-13, 2014.

SOUSA, Francisco Vando Pacheco; MOURA, Andréa Sales Braga. O lúdico como instrumento metodológico no ensino remoto. **Ensino em Perspectivas**, v. 2, n. 4, p. 1-10, 2021.

SOUZA, Camila Tatiana de Almeida. **Descobrimos a capacidade do lúdico**. 2022.

VYGOTSKY, L. S. 1987. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 157 p.

WALLON, Henri Paul. **As origens do pensamento na criança**. São Paulo: Manole, 1986.

ZUNA, Andreia. **A promoção da inteligência linguística e da inteligência lógico-matemática nos alunos do 1º ciclo do ensino básico**. 2012. Tese de Doutorado.

APÊNDICE A



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS III
CENTRO DE HUMANIDADES
CURSO DE PEDAGOGIA**

APÊNDICE A – Questionário aplicado aos professores dos anos iniciais do Ensino Fundamental

Prezados educadores, na qualidade de aluna do curso de Licenciatura em Pedagogia, comunico que estou conduzindo a pesquisa para o meu Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) e cordialmente solicito a sua colaboração como participante ativo da referida pesquisa. A sua colaboração é de suma importância para garantir a qualidade e a precisão dos dados obtidos. Esclareço que este questionário foi elaborado visando subsidiar a coleta de informações relevantes para a construção dos dados que compõem o meu TCC. Destaco que a sua identidade será preservada em todo o processo. Através deste questionário, composto por 10 questões objetivas, que almeja coletar informações imprescindíveis para a construção de um estudo consistente e relevante. Desde já, agradeço a sua participação e contribuição para o sucesso desta pesquisa.

QUESTIONÁRIO

- 1- Você considera que as atividades lúdicas têm o potencial de desenvolver as habilidades cognitivas e emocionais das crianças?
() Sim () Não
- 2- Você utiliza atividades lúdicas como ferramenta pedagógica em sua prática educativa?
() Sim () Não
- 3- A ludicidade está associada a um melhor desencadeamento da aprendizagem, desenvolvimento e desempenho do aluno?
() Sim () Não
- 4- Na sua concepção, a utilização do lúdico como instrumento metodológico nos anos iniciais do Ensino Fundamental potencializa a aprendizagem e, especialmente, ajuda no desenvolvimento das inteligências múltiplas das crianças?
() Sim () Não
- 5- Metodologia pedagógica que utiliza a ludicidade contribuem para a criação de oportunidades de aprendizagem mais eficazes, motivando os alunos a participarem das atividades e a se interessarem pelas temáticas abordadas?
() Sim () Não
- 6- É possível identificar as áreas em que os alunos apresentam maior habilidade e domínio por meio do uso de atividades lúdicas?
() Sim () Não
- 7- Você procura se manter atualizado(a) sobre métodos de ensino ativos?
() Sim () Não
- 8- Os métodos de ensino não-tradicionais são mais eficazes do que os métodos tradicionais para garantir a efetividade da aprendizagem?
() Sim () Não
- 9- Você consegue visualizar o desenvolvimento dos alunos a partir da utilização do lúdico em sua metodologia de ensino?
() Sim () Não
- 10- Você utiliza atividades lúdicas somente para proporcionar momentos de lazer e recreação?

Sim

Não

