RESUMO

Este artigo busca promover reflexões sobre os brinquedos heurísticos e a relevância de incorporar o brincar nas instituições de ensino. Através do ato de brincar, as crianças exploram o seu mundo, experimentam diferentes papéis, solucionam problemas e expressam-se. Um tipo de brincadeira que desempenha um papel crucial no desenvolvimento desde a primeira infância até os primeiros anos do ensino fundamental é a brincadeira não estruturada e não dirigida pelos adultos. Essas brincadeiras têm semelhanças com as brincadeiras livres, porém envolvem um maior engajamento dos adultos. É possível que um adulto facilite esse tipo de brincadeira, mas a direção e o controle permanecem sob a responsabilidade da criança.

Palavras-Chave: Brincadeira; Desenvolvimento; Orientação.

INTRODUÇÃO

O ato de brincar é essencial em todas as fases da vida, mas na infância, ele adquire uma importância ainda maior, pois vai além de mero entretenimento, sendo uma forma de aprendizado. Ao brincar, a criança expressa sua linguagem por meio de gestos e ações, carregados de significado. Nesse momento, cabe ao educador tentar compreender o que a criança está transmitindo, uma vez que ela investe seus sentimentos nessa atividade.

Portanto, a brincadeira deve ser encarada como algo sério e fundamental para o desenvolvimento infantil. A criança utiliza os brinquedos como uma forma de expressar suas emoções, construindo um mundo à sua maneira e questionando o universo dos adultos. Além disso, o ato de brincar é um meio de externalizar medos, angústias, sentimentos e problemas que a criança enfrenta em seu cotidiano, seja relacionado à descoberta de si mesma, ao seu corpo, ou em relação aos seus sentimentos pessoais em relação às pessoas ao seu redor (MELO & VALLE, 2005).

Por meio de brinquedos e brincadeiras, a criança revive de forma ativa tudo o que experienciou de forma passiva, expondo assim seus sentimentos que muitas vezes permanecem guardados em seu subconsciente. Haetinger (2004) afirma que as atividades lúdicas são aquelas que promovem a imaginação e, sobretudo, as transformações do sujeito em relação ao seu objeto de aprendizagem. Dessa forma, a criança aprende a brincar e interpretar a partir de um conjunto de vivências e referências presentes em seu cotidiano.

Não é à toa que tudo o que é vivenciado na infância permanece guardado em seu subconsciente, desabrochando sentimentos que a acompanharão ao longo de sua jornada de vida. Considerando esse aspecto, podemos afirmar que esses sentimentos serão explorados por meio de brincadeiras durante a infância e irão influenciar a forma como essas crianças se tornarão pais no futuro. Se tiverem uma infância rica em experiências positivas, eles terão, consequentemente, valores mais sólidos para transmitir a seus filhos. Muitos indivíduos se tornam bons ou maus pais baseados nas vivências e experiências de sua infância.

O ato de brincar de forma lúdica prepara para futuras atividades laborais, desperta a atenção, concentração, estimula a autoconfiança e auxilia no desenvolvimento de relações de confiança consigo mesmo e com os outros indivíduos. Segundo Campos (1986), a ludicidade poderia servir como uma conexão facilitadora da aprendizagem, caso o professor fosse capaz de refletir e questionar sua abordagem de ensino, relacionando o uso de elementos lúdicos como um fator motivador em qualquer tipo de aula.

Esses benefícios do brincar devem ser fortalecidos no ambiente escolar, pois a brincadeira facilita a aquisição de conhecimento e estimula a criatividade, contribuindo diretamente para a construção do saber. A aprendizagem por meio de abordagens lúdicas torna-se mais acessível e prazerosa para a criança, o que, por sua vez, facilita o trabalho do professor.

Os educadores devem estar atentos a essa abordagem lúdica e buscar formas de contextualizar as brincadeiras. Ao analisar o ato de brincar, os professores podem compreender as necessidades intelectuais de cada criança, seus níveis de progresso e sua organização. A partir dessa compreensão, eles podem planejar ações pedagógicas que auxiliem no progresso diário dos alunos.

Conforme Cordazzo (2007), o brincar é a atividade predominante na infância e tem sido objeto de estudo no campo científico, com o objetivo de caracterizar suas singularidades, identificar suas relações com o desenvolvimento e a saúde infantil, e intervir nas práticas educacionais e de aprendizagem das crianças.

Como podemos observar, o ato de brincar é uma característica intrínseca da in-

fância e traz inúmeras vantagens para o desenvolvimento intelectual das crianças, proporcionando a vivência de uma variedade de experiências que contribuirão para seu crescimento futuro. Dessa forma, o brincar e a aprendizagem devem caminhar juntos, para que o processo educativo se torne uma experiência enriquecedora.

Mesmo para os adultos, o ato de brincar é uma forma natural de expressão, sendo por meio das brincadeiras entre si que homens, mulheres e crianças liberam seus sentimentos em relação ao seu dia. Brincar alivia o estresse, proporciona paz de espírito e promove bem-estar emocional, gerando benefícios que se estendem tanto para a mente quanto para o corpo.

A brincadeira é a atividade espiritual mais pura do homem neste estágio e, ao mesmo tempo, típica da vida humana enquanto um todo – da vida natural interna no homem e de todas as coisas. Ela da alegria, liberdade, contentamento, descanso externo e interno, paz com o mundo. A criança que brinca sempre, com determinação auto ativa, perseverando, esquecendo sua fadiga física, pode certamente tornar-se um homem determinado, capaz de auto sacrifício para a promoção do seu bem e de outros. Como sempre indicamos o brincar em qualquer tempo não é trivial, é altamente sério e de profunda significação. (FROEBEL, 1912, apud, KISHIMOTO, 2008, p. 68)

A autora enfatiza que o ato de brincar é compreendido como uma atividade que estabelece uma conexão séria consigo mesmo e com os outros, proporcionando momentos de interação e possibilitando a incorporação de referências e a criação de novos conhecimentos, independentemente da idade.

A relevância da brincadeira em todas as etapas da vida faz com que a criança se torne um ser ativo e capaz, uma vez que é nos momentos de diversão que ela consegue se desprender um pouco do mundo real e adentrar o universo da imaginação.

O PAPEL DA BRINCADEIRA LÚDICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Conforme Hridiomas (2018), a palavra "brincar" tem origem no termo latino "vinculum", que significa laço ou algema, derivado do verbo "vincire", que se traduz como prender, seduzir ou encantar. "Vinculum" se transformou em "brinco" e gerou o verbo "brincar", que é sinônimo de divertir-se.

Portanto, brincar não se trata apenas de entretenimento, mas também de uma atividade que estabelece uma ligação ou vínculo consigo mesmo e com os outros, fortalecendo o aprendizado e o desenvolvimento motor, cognitivo e afetivo. "A palavra 'lúdico' vem do latim 'ludus' e significa brincar. A atividade lúdica surgiu como uma nova forma de abordar o conhecimento de diversas maneiras e também como uma atividade que favorece a interdisciplinaridade" (SANTOS, 2012, p.3).

De acordo com Santos (2012), o lúdico está relacionado a uma extensão humana que evoca os sentimentos de liberdade e espontaneidade da atividade. Envolve atividades simples, tranquilas e desprovidas de qualquer tipo de imposição ou escolha externa. É livre de cobranças e julgamentos.

Ao mencionar o brincar, muitos acreditam que se trata apenas de diversão, no entanto, brincar é algo sério. Ao brincar com alguém, a criança estabelece sua própria maneira de se divertir e vivencia a aceitação ou não das ideias de outras pessoas.

Dessa forma, ela se prepara para uma vida compartilhada e aprende a se relacionar com os outros e com a vida. Em outras palavras, brincar é comunicação e expressão, conectando pensamento e ação. É um ato espontâneo, uma atividade exploratória que auxilia as crianças em seu aprimoramento físico, mental, emocional e social. É uma forma de aprender a viver e não apenas um passatempo. "[...] As crianças e os animais brincam porque gostam de brincar, e é exatamente nesse fato que reside sua liberdade" (HUIZINGA, 1980, citado por MALUF, 2003, p. 17).

Independentemente da cultura local, é comum que os adultos desencorajem as crianças a brincar. No entanto, por se tratar de uma necessidade natural, essa proibição pode resultar em um atraso no amadurecimento da criança. Ela pode se tornar uma criança reclusa em relação aos seus próprios sentimentos, com dificuldades para se socializar com outras crianças e até mesmo com adultos. Além disso, isso pode criar uma visão exagerada da vida adulta e de seus problemas cotidianos.

Conforme Maluf (2003), qualquer criança que se diverte experimenta uma infância feliz e, além disso, se torna um adulto mais equilibrado física e emocionalmente, capaz de lidar com os desafios do dia a dia de forma mais fácil.

Uma criança que não vivencia plenamente sua infância acaba perdendo estímulos essenciais para enfrentar a vida e pode desenvolver bloqueios em relação a aspectos sociais e afetivos diversos. É através da brincadeira, e somente da brincadeira, que a criança libera sua criatividade, assimila no-

vos conceitos, encontra soluções para sentimentos e dificuldades que possa estar enfrentando, mas não consegue expressar por falta de conhecimento desses sentimentos. Além disso, é por meio da brincadeira que ela adquire informações essenciais para um crescimento saudável.

Ao incluir o brincar na educação infantil, muitos acreditam que as crianças vão à escola apenas para brincar e que a brincadeira não é importante. No entanto, é por meio dela que a criança aprende, e é por meio do olhar atento e crítico do professor que é possível direcionar o trabalho, desenvolver habilidades, lidar com conflitos e promover a socialização no grupo.

Segundo Machado (2001), ao brincar, a criança lida com sua realidade interior e faz uma interpretação livre da realidade exterior, assim como os adultos fazem quando estão filosofando, escrevendo, lendo poesia ou praticando sua religião.

Todo professor deveria enxergar na brincadeira um espaço de criação cultural que permite ao indivíduo criar, explorar e estabelecer uma relação aberta e positiva com o grupo.

A brincadeira é um dos mecanismos que permite ao indivíduo expressar sua imaginação e trazer para o jogo situações de sua própria realidade. Por isso, vai além do mundo real. É uma cultura rica, complexa e diversificada, que alcança excelentes resultados ao integrar o aspecto lúdico, valorizando a liberdade e o desejo de expressão infantil. "[...] Brincar é viver de forma criativa no mundo. Ter prazer em brincar é ter prazer em viver" (MACHADO, 2001, p.23).

A existência de uma variedade de brincadeiras e o esforço em incluí-las na educação infantil possibilitam o desenvolvimento e a formação das crianças em relação à sua realidade social e ao papel que desempenham na sociedade.

O desenvolvimento da criança ocorre por meio da experiência social e das interações estabelecidas com os adultos desde cedo. Nesse sentido, a brincadeira é uma atividade humana na qual as crianças são introduzidas no cotidiano dos adultos, permitindo assimilar e recriar a experiência sociocultural dos mais velhos.

Brincar é uma aprendizagem para a vida, guiando as crianças por diferentes caminhos para traçar seu próprio percurso ou ter seu caminho direcionado por pais, professores, tios, namorados ou vizinhos. Tudo depende de como as crianças brincam e da atitude dos adultos ao seu redor em relação a essas brincadeiras (MACHADO, 2001).

Nessa perspectiva, a brincadeira desempenha um papel fundamental na educação, pois é por meio dela que as crianças se desenvolvem e conhecem o mundo, que é construído através da troca social e das diferentes histórias de vida das pessoas ao seu redor.

O brincar pode ser visto como um recurso mediador no processo de ensino aprendizagem, tornando-o mais fácil. O brincar enriquece a dinâmica das relações sociais na sala de aula. Possibilita um fortalecimento da relação entre o ser que ensina e o ser que aprende. (ROLLOF, 2010, p.05).

Ao trabalhar atividades e brincadeiras lúdicas a criança aceita a existência do outro, constrói conhecimento, estabelece relações e desenvolve-se integralmente. O brincar na infância contribui na construção do processo de ensino e aprendizagem da criança e tem como objetivo proporcionar várias formas de incentivar a criança a aprender de forma prazerosa, significativa e envolvente. Na educação infantil os jogos e brincadeiras tornam-se aliados e auxilia no desenvolvimento de capacidades importantes.

De acordo com Ujiie (2008), o objeto que é objeto da ação lúdica do ato de brincar é compreendido como um brinquedo, impulsionado pela espontaneidade, imaginação, fantasia e criatividade da pessoa que brinca.

A brincadeira estimula a inteligência e permite que o indivíduo libere sua imaginação, aumente a criatividade e a ludicidade, promovendo o desenvolvimento da concentração, atenção e comprometimento, não apenas nas atividades lúdicas, mas em qualquer atividade que seja realizada, encorajando assim futuras ações tanto no contexto social quanto no intelectual. Consequentemente, os jogos e brincadeiras melhoram a conduta no processo de ensino e aprendizagem, além de fortalecer a autoestima.

Nesse sentido, é importante considerar brinquedos e brincadeiras nas quais a criança possa assumir diferentes papéis e simular ações que tenham um significado distinto do seu cotidiano. "[...] à medida que a criança cresce, ela retrocede e avança nessas fases, e é por meio das brincadeiras que ela permite a si mesma ser um bebê novamente ou ser mais madura do que realmente é" (MACHADO, 2001, p.47).

É fundamental compreender que a criança precisa de orientação para o seu desenvolvimento, e é responsabilidade do professor considerar que a criança possui diversas formas de apropriar-se de diferentes tipos de conhecimento por meio de cada brincadeira específica.

É importante reconhecer a importân-

cia do olhar adulto sobre as brincadeiras infantis. Não devemos subestimar a importância do brincar livre e espontâneo, pois ele também auxilia no desenvolvimento social, afetivo e cognitivo da criança. Ao reconhecer os benefícios de ambos os aspectos, tanto o brincar livre e espontâneo quanto as brincadeiras com a participação do adulto, fica claro que ambos devem estar presentes no dia a dia da educação das crianças.

A brincadeira é a prova evidente e constante da capacidade criadora, que quer dizer vivência, de modo que, os adultos contribuem, nesse ponto, pelo reconhecimento do grande lugar que cabe à brincadeira e pelo ensino de brincadeiras tradicionais, mas sem obstruir nem adulterar a iniciativa própria da criança. (BRAS, 2018, p.73).

De acordo com Ujiie (2008), o objeto que é objeto da ação lúdica do ato de brincar é compreendido como um brinquedo, impulsionado pela espontaneidade, imaginação, fantasia e criatividade da pessoa que brinca.

A brincadeira estimula a inteligência e permite que o indivíduo libere sua imaginação, aumente a criatividade e a ludicidade, promovendo o desenvolvimento da concentração, atenção e comprometimento, não apenas nas atividades lúdicas, mas em qualquer atividade que seja realizada, encorajando assim futuras ações tanto no contexto social quanto no intelectual. Consequentemente, os jogos e brincadeiras melhoram a conduta no processo de ensino e aprendizagem, além de fortalecer a autoestima.

Nesse sentido, é importante considerar brinquedos e brincadeiras nas quais a criança possa assumir diferentes papéis e simular ações que tenham um significado distinto do seu cotidiano. "[...] à medida que a criança cresce, ela retrocede e avança nessas fases, e é por meio das brincadeiras que ela permite a si mesma ser um bebê novamente ou ser mais madura do que realmente é" (MACHADO, 2001, p.47).

É fundamental compreender que a criança precisa de orientação para o seu desenvolvimento, e é responsabilidade do professor considerar que a criança possui diversas formas de apropriar-se de diferentes tipos de conhecimento por meio de cada brincadeira específica.

É importante reconhecer a importância do olhar adulto sobre as brincadeiras infantis. Não devemos subestimar a importância do brincar livre e espontâneo, pois ele também auxilia no desenvolvimento social, afetivo e cognitivo da criança. Ao reconhecer os benefícios de ambos os aspectos, tanto o brincar livre e espontâneo quanto as brincadeiras com a participação do adulto, fica claro que ambos devem estar presentes no dia a dia da educação das crianças.

Brincar é uma ação cotidiana para a criança que a impele a tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si e ao outro, partilhar brincadeiras, construir sua identidade, explorar o mundo dos objetos, das pessoas, da natureza e da cultura na perspectiva de compreendê-la, usar o corpo, os sentidos, os movimentos e as várias linguagens. Enfim, sua importância se relaciona com a cultura da infância que coloca a brincadeira como a ferramenta para a criança se expressar, aprender e se desenvolver. (KISHIMOTO, 2010, apud BRAS,2018, p. s/p)

Observa-se que a atividade lúdica desempenha um papel crucial no sucesso e no contínuo desenvolvimento da criança, ao transportá-la para situações vividas no mundo real por meio da imaginação. Assim, é essencial que a brincadeira seja adotada como uma cultura infantil lúdica, permitindo que as crianças compartilhem seus jogos, brincadeiras e histórias, estimulando sua curiosidade. Ao restringir a criança de brincar, não apenas limitamos sua liberdade, mas também restringimos a expressão de seus sentimentos. Se esses sentimentos não forem expressos durante a infância, é provável que se manifestem na vida adulta, resultando em pais irresponsáveis ou com dificuldades para se concentrarem nas responsabilidades familiares. Portanto, estimular a brincadeira na educação infantil é de extrema importância.

Quando o professor identifica a dinâmica da atividade proposta e a adapta às características da criança, abre uma porta para que ela possa extravasar tudo o que vivencia no dia a dia, inclusive através de diálogos sobre assuntos que a incomodam, sejam eles emocionais, físicos ou relacionados ao mundo em que vivem. Privar as crianças dessa oportunidade pode ter consequências catastróficas, levando-as a se fecharem, inclusive em casa, e demorarem dias, meses ou até anos para se abrirem novamente.

Além disso, a brincadeira traz para a sala de aula uma relação de convivência mais próxima entre as crianças, facilitando o cotidiano do professor e tornando suas atividades futuras mais proveitosas, pois a união promove maior respeito das crianças em relação ao professor. Também é importante ressaltar os benefícios que cada tipo de brincadeira traz para cada criança, seja no aspecto cognitivo, afetivo, motor ou psicológico.

Por meio das brincadeiras, cada criança descobre seu próprio mundo e percebe que não há tanta diferença entre seu mundo

e o mundo de seu amigo. Essas pequenas, porém, importantes diferenças são reveladas quando a criança tem a liberdade de expressão e atenção, seja com seus pais ou com parentes próximos.

A imagem de infância é reconstituída pelo adulto, por meio de um duplo processo: de um lado, ela está associada a todo um contexto de valores e aspirações da sociedade, e, de outro, depende de percepções próprias do adulto, que incorporam memorias de seu tempo de criança. Assim, se a imagem de infância reflete o contexto atual, ela é carregada, também, de uma visão idealizada do passado do adulto, que contempla sua própria infância. A infância expressa no brinquedo contém o mundo real, com seus valores, modo de pensar e agir e o imaginário do criador do objeto. (KISHIMOTO, 1995, p.50).

Podemos observar que todas as experiências vividas durante a infância exercem influência em nossa formação, caráter, personalidade e posição social. Essas vivências são moldadas por influenciadores, como amigos próximos, pais, tios, primos e outros. Portanto, é importante estarmos atentos a tudo o que a criança faz e aprender sua linguagem própria para ajudá-la a descobrir esse mundo intenso e complexo, repleto de novas surpresas a cada dia.

Por meio de jogos e brincadeiras, a criança se projeta nas atividades dos adultos, buscando ser coerente com os papéis assumidos, o que serve como um instrumento para:

(...) conhecer o mundo físico e seus fenômenos, os objetos (e seus usos sociais) e, por fim, compreender os diferentes comportamentos humanos, os papéis que desempenham, como se relacionam e os costumes culturais (REGO, 1994, p. 114).

Portanto, no contexto escolar, especialmente na pré-escola, as práticas pedagógicas devem ter seus objetivos delineados a partir da zona de desenvolvimento proximal, ou seja, devem se concentrar nas possibilidades de crescimento da criança.

BRINQUEDOS CONSTRUÍDOS COM MATERIAIS NÃO ESTRUTURADOS, BRINQUEDOS HEURÍSTICOS

A utilização de materiais não estruturados nos brinquedos permite que valorizemos a personalidade de cada aluno, promovendo protagonismo e autonomia. Dessa forma, várias habilidades podem ser estimuladas. Através das brincadeiras, as crianças podem se conhecer melhor, conhecer o outro e o mundo, refletir sobre a vida em conjunto com os outros e aprender.

Introduzir materiais recicláveis e construir brinquedos com materiais não estruturados traz benefícios, mas não devemos esquecer que tudo deve começar pelo conhecimento da criança. Isso fica claro em "O diálogo entre o ensino e a aprendizagem" de Telma Weisz e Ana Sanchez (2012).

Volto a me referir ao saber do ponto de vista do aprendiz, porque é esse o conhecimento necessário para fazer o aluno avançar do que ele já sabe para o que não sabe. Falo das construções e ideias que ele elaborou e que, no mais das vezes, não foram ensinadas pelo professor, mas construídas pelo aprendiz. Quando uma criança escreve fazendo uso de um sistema silábico ou próximo dele, por exemplo, isso não costuma ser reconhecido como um saber – já que do ponto de vista de como se escreve em português, que é uma escrita alfabética, ele precisa, de uma forma ou outra, passar por uma concepção desse tipo: imagina que, ao escrever, o que representamos são as emissões sonoras que ele consegue reconhecer e isolar pela via da audição. (WEISZ E SANCHES, 2012, p. 13).

Conforme mencionado por Weisz e Sanches, existem alguns brinquedos que podem ser confeccionados utilizando materiais não estruturados:

1. Agitador sonoro: Em um círculo, pode-se entoar canções e utilizar o agitador sonoro, estimulando a percepção auditiva e explorando diferentes melodias.

2. Carimbos: Utilizando rolhas, é possível criar diversos carimbos com formatos variados, estimulando a criatividade e proporcionando o contato com diferentes materiais.

3. Binóculo: Um binóculo pode ser construído com lentes coloridas e utilizado para observar o ambiente ao redor, explorando diferentes perspectivas, aprimorando o conhecimento das cores e incentivando a capacidade de criação.

4. Telefone: Utilizando copos e barbante, é possível brincar de telefone, ampliando a capacidade de comunicação, estimulando a oralidade e promovendo a socialização.

5. Frisbee: Com um círculo feito de papelão, é possível criar um disco conhecido como frisbee, explorando noções de formas geométricas, aprimorando a capacidade de criação e ampliando o repertório de brincadeiras.

6. Quadro da natureza: Utilizando materiais encontrados no ambiente, os alunos podem construir um quadro com papelão e os objetos encontrados, explorando o ambiente e diferentes materiais.

7. Pincel natural: Construir pincéis utilizando galhos e folhas, explorando a capacidade de criação e promovendo o contato com elementos da natureza.

8. Oficina de brinquedos: Realizar brincadeiras com todos os brinquedos criados, desenvolvendo a noção de quantidade, estimulando a habilidade de criação e explorando diferentes formas.

Para que a aprendizagem significativa ocorra por meio dos brinquedos heurísticos, é fundamental que as crianças tenham autonomia para brincar livremente. Com essa abordagem na criação de brincadeiras e brinquedos, as crianças terão a oportunidade de conhecer melhor o mundo ao seu redor, compreender aspectos da vida em sociedade e mergulhar em um universo de aprendizagem enriquecedora.

Ao planejar as aulas com materiais recicláveis, é necessário prestar uma atenção especial. Seguindo o caminho descrito por Maria Carmen Silveira Barbosa e Maria da Graça Souza Horn em seu livro "Projetos Pedagógicos na Educação Infantil", podemos:

Um projeto pode iniciar durante as atividades de exploração dos materiais da sala. O educador observa, anota dados relevantes – data, criança, espaço, materiais, canais sensoriais, tipo de jogo – e, após um período inicial de observação, pode preparar um projeto. Vídeos e fotos das ações das crianças também auxiliam na coleta de informações sobre o grupo, pois nessa faixa etária o projeto é escrito é muito mais necessidade do educador do que das crianças. E, mesmo após refletir sobre uma proposta de projeto e iniciar atividades, é importante que o professor saiba que este será modificado de acordo com as situações, com as crianças e com o retorno das famílias. (BARBOSA e HORN, 2008, p. 78).

Ao implementar a utilização de materiais não estruturados na rotina da Educação Infantil, é necessário levar em consideração a idade das crianças. Dependendo da idade, elas podem não assimilar conforme as expectativas do professor. Por isso, é importante observar o conhecimento de cada aluno em outras atividades, levando em conta sua cultura familiar e social, uma vez que cada criança traz consigo conhecimentos diversos. Não existe uma criança que sabe mais ou menos, cada uma possui um conjunto diferente de conhecimentos.

A ação do professor deve ser pautada pela clareza na expressão, de modo que o aluno compreenda o que é necessário para alcançar os objetivos e saiba o que se espera que ele aprenda. O professor também deve estabelecer sua concepção de ação pedagógica, levando as aprendizagens pelo caminho que guia o aluno.

A educação e o cuidado na primeira infância têm como objetivo garantir resultados satisfatórios para as crianças. Pesquisas sobre ensino, aprendizagem e resultados demonstram que a pedagogia de qualidade é identificada como um elemento fundamental para melhorar os resultados das crianças. Evidências de pesquisas sólidas, discutidas posteriormente, mostram o que os educadores podem fazer para fornecer às crianças uma base sólida para aprendizado e desenvolvimento contínuos em todas as áreas da vida.

Um professor que compreende a educação como uma prática social, transformadora e democrática trabalha com seus alunos em direção à ampliação do conhecimento, relacionando os conteúdos de ensino com a realidade, escolhendo métodos que garantam uma aprendizagem efetiva.

Os interesses que as crianças manifestam no cotidiano dão vida ao currículo. Conciliar esses interesses com os objetivos das atividades planejadas é um grande desafio; tornar cada situação de ensino uma experiência nova é o que confere ao trabalho de cada professor um sabor original e único.

Portanto, não é possível padronizar práticas pedagógicas. No entanto, é sempre interessante refletir sobre elas. Os métodos adotados em uma determinada situação geralmente revelam caminhos que são fruto da criatividade do professor e mostram maneiras originais de desencadear a aprendizagem, em consonância com a concepção de educação que o professor adota.

As situações de aprendizagem são desencadeadas a partir de questões previamente selecionadas e planejadas no currículo. Podem estar relacionadas a eventos que despertem o interesse da turma ou a assuntos oportunos.

O professor precisa levantar suposições, fornecendo pistas para que o aluno possa concluir seus próprios pensamentos, permitindo que ele construa seu conhecimento de forma autônoma, de acordo com sua própria maneira, para que possa se apropriar daquilo que mais deseja e gosta.

A família desempenha um papel importante nesse processo, ao criar ambientes adequados que proporcionem condições para a criança brincar e experimentar uma maior diversidade de experiências, auxiliando no desenvolvimento da inteligência e no uso pleno do corpo.

O jogo heurístico é uma estratégia amplamente utilizada no primeiro estágio da educação infantil, favorecendo a exploração e manipulação de materiais do cotidiano de forma espontânea e sem intervenção do adulto. Ele permite que a criança experimente a manipulação e classificação de objetos como uma atividade lúdica, sendo caracterizado principalmente por ser um material não estruturado, não comercial e bastante diversificado.

A criança explora e manipula espontaneamente as possibilidades de ação com esses materiais, seguindo seu próprio ritmo de desenvolvimento e favorecendo aspectos como coordenação visual, coordenação manual e coordenação de objetos. Ela demonstra curiosidade em relação ao seu entorno e combina todos os tipos de objetos presentes em seu ambiente.

Essa forma de atividade permite que a criança aprenda de acordo com seu ritmo de desenvolvimento e seus interesses, sem limitar o processo de aprendizagem.

O jogo heurístico consiste em três etapas:

Na primeira etapa, o adulto prepara os materiais selecionando aqueles que são considerados mais adequados e significativos para a criança naquele momento. Esses materiais são encontrados em diferentes bolsas, classificadas de acordo com suas características. Não é necessário expor todos os materiais de uma vez.

Na segunda etapa, os alunos exploram os diferentes materiais e começam a descobrir todas as suas características, podendo manipulá-los, empilhá-los, enrolá-los, moldá-los, combiná-los e aproveitar as infinitas possibilidades que eles oferecem.

A terceira etapa é uma das mais importantes do jogo. O recolhimento dos materiais ajuda no desenvolvimento de habilidades sociais e de convivência, no relacionamento com os colegas e na classificação dos objetos. Nessa etapa, o adulto deve atuar como guia, auxiliando na classificação dos materiais nas bolsas correspondentes, o que pode ser um desafio inicialmente.

Alguns exemplos de objetos utilizados no jogo heurístico

Objetos da natureza: conchas marinhas ou caracóis, abacaxis, esponjas, cascas de coco, castanhas grandes...

Objetos adquiridos: argolas para cortinas (madeira e metal), prendedores de roupa, rolos de cabeleireiro de diferentes diâmetros, rolhas de borracha, cilindros, botões grandes de osso, bolas de pingue-pongue, peças de borracha de cafeteira, êmbolos, correntes de diferentes comprimentos...

Objetos confeccionados: pedaços de tecido, pompons de lã...

Objetos de diversas origens: frascos ou potes robustos, cilindros de papelão, tampas de latas de metal, fitas (seda, veludo), cordões de várias cores, argolas de guardanapo, cones de papelão, rolhas, chaves, bobinas e outros objetos encontrados em armazéns e fábricas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A curiosidade inerente ao ser humano em relação ao seu entorno é intrínseca. É crucial saber estimular e aproveitar essa curiosidade nas crianças mais jovens, e uma das melhores maneiras de fazer isso é por meio do Jogo Heurístico.

As crianças aprendem sobre o mundo através da brincadeira, descobrem formas de resolver problemas e interagir com os outros, aprendem a expressar seus pensamentos e sentimentos, além de resolver conflitos.

O Jogo Heurístico utiliza a curiosidade inata das crianças para desenvolver suas habilidades e estimulá-las a aprimorar determinadas competências. Em essência, o Jogo Heurístico envolve fornecer à criança uma variedade de objetos com diferentes tonalidades, texturas, dimensões, formas e aromas.

É fundamental que as instituições de ensino e os pais reconheçam a importância do brincar no desenvolvimento infantil. Essa pesquisa não se encerra aqui, mas busca colaborar com professores e pesquisadores que buscam refletir sobre a importância do brincar e a contribuição dos educadores para que o aspecto lúdico não seja apenas uma forma de recreação, mas sim uma ferramenta essencial no processo de ensino-aprendizagem e no desenvolvimento da criança.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARBOSA, Maria Carmen Silveira; HORN, Maria das Graças Souza. Projetos pedagógicos na educação infantil. Porto Alegre: Artmed, 2008.

BRANDÃO, Ana Carolina Perrusi. Ler e escrever na educação infantil. Belo Horizonte: Autêntica, 2011.

BRÀS, Regina Maria. O Lúdico na educação infantil: O brincar como forma de aprendizagem. 2018. Disponível em: <https://www.webartigos.com/artigos/o-ludico-na-educacao-infantil-o-brincar-como-forma-de-aprendizagem/159743>. Acesso em

05 jun.2024.

CAMPOS, D. M. S. Psicologia da Aprendizagem. 19 ed. Petrópolis. Vozes, 1986.

FROEBEL, F. (1974). A educação do homem. 1826.

HAETINGER, M. G. Jogos, recreação e lazer. Unidade I. Curitiba: IESDE Brasil S.A., 2004.

HRIDIOMAS. Disponível em: <https://hridiomas.com.br/origem-da-palavra-brincar/>. 2018. Acesso em: 05 jun.2024.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. 1995. Disponível em:<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/proposic/article/view/8644269/11695>. Acesso em 07 jun.2024.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O brincar e suas teorias. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

MALUF, Cristina Munhoz. Brincar: prazer e aprendizado. 3 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

MELO, Luciana; VALLE, Elizabeth. O brinquedo e o brincar no desenvolvimento infantil. Curitiba: Lilacs,2005.

ROSA, Sanny S. Brincar, conhecer, ensinar. 2 ed. São Paulo: Cortez, 2001 (coleção questões da nossa época; v.68).

MORAES, Ingrid Merkler. A Pedagogia do Brincar: Intercessões da ludicidade e da psicomotricidade para o desenvolvimento infantil. 2012. 164 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Educação, Centro Universitário Salesiano de São Paulo – UNISAL, São Paulo, 2012.

PIAGET, Jean. A epistemologia genética, São Paulo: editora Abril Cultural, 1978.

PIAGET, Jean. O nascimento da inteligência na criança, Rio de Janeiro: editora Zahar, 1982.

REGO, T.C.R. Origem da constituição da singularidade do ser humano. Análise das hipóteses de educadores à luz da perspectiva de Lev Semenovic!J Vygotsky. Faculdade da Educação da USP, 1994. Tese de Mestrado.

RULLOF, Eleana Margarete. A importância do lúdico em sala de aula. 2010. Disponívelaem:a<http://ebooks.pucrs.br/edipucrs/anais/Xsemanadeletras/comunicacoes/Eleana-Margarete-Roloff.pdf>. Acesso em: 09 jun.2024.

SANTOS, Jossiane Soares. O lúdico na educação infantil. 2012. Disponível em: < https://www.editorarealize.com.br/revistas/fiped/trabalhos/ludico.pdf>. Acesso em: 09 jun.2024.

WEISZ, Telma e SANCHES, Ana. O Diálogo entre o Ensino e a Aprendizagem. 2012.