da com após a conquista do andar. Vygotsky diz que o amadurecimento do sujeito se dá pela evolução entre as funções psicológicas elementares (memoria, atenção e percepção) para o desenvolvimento de funções psicológicas superiores com consciência e intencionalidade. Nesta fase a criança se torna mais cuidadosa aos subir e descer pois tem percepção da possibilidade de cair. Glenn(1989) atribui a este estágio motor, a habilidade da criança de que já pode buscar apoio na mesa ou outro objeto para subir em algo ou andar, ele busca equilíbrio levantando os braços e aos poucos aprenderá sobre a gravidade e se inclinará para as laterais ou para frente e para traz para buscar não cair. Para Helena (1982), um ótimo artificio para se estimular nesta fase são os livros e os fantoches e não proibir a criança de explorar, mas avaliar os riscos de acidente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O termo psicomotricidade é tão frequente em cursos relacionados ao desenvolvimento humano que muitas vezes não se percebe a importância de seu amadurecimento para uma vida. O comprometimento psicomotor pode influenciar na maneira como se envolve com as mais diversas situações e compromete desde a maneira como segura o lápis para escrever até a confiança em escrever.

Identificar um distúrbio não é uma tarefa fácil uma vez que envolve aspectos motores, cognitivos e afetivo como citado no inicio deste artigo. É observado, em uma bateria de exames, o ritmo, lateralidade, atenção, instabilidade, debilidade ou inibição psicomotora que envolvem a coordenação motora, equilíbrio e foco. Tudo isso, incentivado desde o nascimento, ou seja, desde que nascemos estamos nos aprimorando a partir de estímulos e interação com o meio e através da comunicação com o outro, o sujeito internaliza os conhecimentos e promove transformações em si e no outro.

Concluo este artigo com um novo olhar a pequenos gestos e atitudes que antes vistas como simplistas e sem importância, me trazem a visão de um futuro de qualidade de vida de pleno movimento.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

ALVES, Fátima. Psicomotricidade: corpo, ação e emoção. Rio de Janeiro: Wak, 2003.

CUNHA, Manuel Sérgio Vieira e. Para uma Epistemologia da Motricidade Humana. 2ª edição. Lisboa: Compendium, 1994.

FONSECA, Vítor da. Manual de obsevação psicomotora: significação psiconeurológica dos fatores psicomotores. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

_____. Psicomotricidade: filogênese, ontogênese e retrogênese. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

FONSECA, Vitor da. Desenvolvimento psicomotor e aprendizagem. Porto Alegre Artmed, 2008.

COSTA JUNIOR, Dirceu. Psicomotricidade e desenvolvimento Motor.

Valinhos: 2017.

ISPE-GAE. Instituto Superior de Psicomotricidade e Educação e Grupo de Atividades Especializadas. Disponível em: http://www.ispegae-oipr.com.br. Acessado em Abril de 2021.

SBP. SOCIEDADE BRASILEIRA DE PSICOMOTRICIDADE. Disponível em: www.psicomotricidade.com.br. Acesso em: Abril de 2021.

LE BOULCH, Jean. O desenvolvimento psicomotor: do nascimento até os 6 anos: a psicocinética na idade pré-escolar. Porto Alegre. Artmed. 1992.

AJURIAGUERRA, Julian. Manual de psiquiatria da criança. Paris: Masson, 1970.

WALON, Henri. Psicologia e educação da infância. Lisboa: Estampa, 1981

SAVASTANO, Helena. Seu filho de 0 a 12 anos. Editora: Livros que constroem, 1982.

DOMAN, Glenn. O que fazer pela criança de cérebro lesado. Editora: Auriverde, 1989.

FEIJÓ, O. G. Corpo e Movimento: Uma Psicologia para o Esporte. Rio de Janeiro: Ed. Shape, 1992.

KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e educação. 3. ed. São Paulo: Cortez, 1999.

BRINQUEDOS HEURÍSTICOS

ALINE GALICIOLI SANTOS

RESUMO

Esse artigo pretende buscar reflexões a respeito dos brinquedos heurísticos e a importância de se trabalhar com o brincar nas escolas. Por meio da brincadeira, as crianças exploram seu mundo, experimentam novos papéis, resolvem problemas e se expressam. Um tipo de brincadeira que é especialmen-

te importante para o desenvolvimento desde a primeira infância até os primeiros anos do ensino fundamental é a brincadeira não estruturada e dirigida a crianças. As brincadeiras dirigidas às crianças são semelhantes as brincadeiras gratuitas, mas incluem mais envolvimento de adultos. Esse tipo de brincadeira pode ser facilitada por um adulto, mas ainda está totalmente sob a direção e controle da criança.

Palavras-chave: Brincadeira; Desenvolvimento; Direção.

INTRODUÇÃO

O brincar é necessário em todas as fases da vida, mas na infância ele é ainda mais essencial, não é apenas um entretenimento, mas, também, aprendizagem. A criança, ao brincar, expressa sua linguagem por meio de gestos e atitudes, as quais estão repletas de significados, e cabe ao professor nesse momento tentar enxergar o que a criança está tentando transmitir, visto que ela investe seus sentimentos nessa atividade.

Por isso a brincadeira deve ser encarada como algo sério e que é fundamental para o desenvolvimento infantil. A criança usa o brinquedo para demonstrar suas emoções, construindo um mundo a seu modo e questionando o Universo dos adultos, além de ser um meio de pôr para fora os medos, as angústias, alguns sentimentos e os problemas que a criança enfrenta em seu cotidiano, seja por estar descobrindo algo até referente ao seu corpo como também em relação aos seus sentimentos pessoais de como se sente em relação às pessoas ao seu redor. (MELO & VALLE, 2005).

Por meio de brinquedos e brincadeiras, ela revive de maneira ativa tudo o que sofreu de maneira passiva, expondo assim seus sentimentos que, muitas vezes ficam guardados no seu subconsciente.

Haetinger (2004) diz que as atividades lúdicas são aquelas que promovem a imaginação e principalmente 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, e por meio das brincadeiras que fazem parte do seu cotidiano.

Não é à toa que tudo que é vivido em sua infância ficará guardado em seu subconsciente, deflorando sentimentos que acompanhará ela em sua jornada de vida, pensando por esse lado podemos dizer que esses sentimentos serão explorados por meio de brincadeiras na infância, influenciarão em como serão enquanto pais, se tiver uma infância rica de sentimentos bons, terão consequentemente melhores valores para passar aos seus filhos. Muitos que se tornarão bons pais ou não, são por vivências e experiências de sua infância.

O brincar lúdico prepara para futuras atividades de trabalho, evoca atenção, concentração, estimula a autoestima e ajuda a desenvolver relações de confiança consigo e com os outros.

Segundo Campos (1986) a ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre a sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivador de qualquer tipo de aula.

Todos esses benefícios do brincar devem ser reforçados no meio escolar, a brincadeira facilita o aprendizado e ativa a criatividade, contribuindo diretamente para a construção do conhecimento, a aprendizagem por meio do lúdico, passa a ser mais fácil e mais prazerosa para a criança, facilitando diretamente o trabalho do professor.

Os professores devem estar atentos para esse mecanismo lúdico e aperfeiçoar uma contextualização para as brincadeiras. Por meio da análise do brincar, os professores poderão compreender a carência intelectual de cada criança, os seus níveis de progresso, a sua organização e, a partir daí, preparar ações pedagógicas que auxiliem em sua evolução diária.

Conforme Cordazzo (2007), o brincar é a atividade dominante na infância e vem sendo explorado no campo científico, com o intuito de caracterizar as suas singularidades, identificar as suas relações com o desenvolvimento e com a saúde da criança e, entre outros objetivos, interceder nos meios de educação e de aquisição de aprendizagem das crianças.

Como podemos ver, o brincar é característico da infância, e traz inúmeras vantagens para a construção do intelecto da criança, proporcionando a habilitação de uma série de experiências que irão contribuir para o desenvolvimento futuro. Dessa forma, o brincar e a aprendizagem devem caminhar de mãos dadas, para que o ensino seja uma experiência gratificante.

O brincar mesmo para um adulto é a forma natural de extravasar, é brincando entre si que homens, mulheres e crianças descarregam seus sentimentos relativos a como foi seu dia. Brincar alivia o estresse, traz paz de espirito e suavidade emocional, gerando benefícios que vão da mente ao 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 ati-

va, 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).

O brincar é compreendido pela autora como uma atividade que estabelece uma relação séria consigo e com o outro e que independente da idade nos faz viver e reviver momentos de interação, incorporando suas referências e reinventando novos saberes.

A importância da brincadeira em todas as fases da vida torna a criança um ser ativo e capaz, pois são nesses momentos de diversão que esquece um pouco do mundo real e entra no mundo da fantasia.

O PAPEL DO BRINCAR LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Conforme Hridiomas (2018), a palavra brincar é proveniente do latim vinculum, que quer dizer laço algema, e é decorrente do verbo vincire, que significa prender, seduzir, encantar. Vinculum tornou-se brinco e gerou o verbo brincar, sinônimo de divertir-se.

Brincar, portanto, não é só diversão, representa também uma atividade de ligação ou vínculo com algo em si mesmo e com o outro, que fortalece o aprendizado e o desenvolvimento, motor, cognitivo e afetivo. "A palavra lúdico vem do latim ludus e significa brincar. A atividade lúdica surgiu como nova forma de abordar os conhecimentos de diferentes formas e também uma atividade que favorece a interdisciplinaridade." (SANTOS, 2012, p.3).

De acordo com Santos (2012) o lúdico refere-se a uma extensão humana que recorda os sentimentos de liberdade e espontaneidade da atividade. Envolve atividades simples, tranquilas e isenta de toda e qualquer tipo de aplicação ou escolha alheia. É livre de cobrança e julgamento.

Ao falar em brincar, muitos pensam que é só diversão, mas brincar é coisa séria. Ao brincar com alguém a criança estabelece seu próprio modo de entreter-se, e vivencia a aceitação ou não de ideias de outras pessoas. Assim preparando o caminho para um viver compartilhado, e um relacionar-se com o outro e com a vida. Ou seja, brincar é comunicação e expressão, interligando pensamento e ação, um ato espontâneo, uma atividade exploratória que ajuda as crianças no seu aperfeiçoamento físico, mental, emocional e social, é um meio de aprender a viver e não apenas um passatempo. "[...] As crianças e os animais brincam porque gostam de brincar, e é precisamente em tal fato que reside a sua liberdade. " (HUIZINGA, 1980, apud, MALUF, 2003, p. 17).

Independente da cultura local é comum os adultos desestimularem as crianças de brincar, porém por se tratar de uma necessidade natural, essa proibição pode acarretar em um atraso do amadurecimento da criança, ela pode se tornar uma criança reclusa em seus próprios sentimentos, tendo dificuldade de socializar com outras crianças e até mesmo com adultos, além de criar uma visão exacerbada da vida dos adultos e seus problemas do cotidiano.

Conforme Maluf (2003), toda criança que brinca vive uma infância feliz, além de tornar-se um adulto muito mais equilibrado física e emocionalmente, conseguirá superar com mais facilidade problemas que possam surgir no seu dia-a-dia.

Uma criança que não vivencia sua infância por completa, não goza de estímulos para enfrentar a vida e acaba criando bloqueios referentes a diversos aspectos sociais e afetivos. É no brincar e apenas no brincar, que a criança libera sua criatividade, aprende novos conceitos, encontra saídas para diversos sentimentos e dificuldades, que possam estar sentindo e não conseguem expressarem por desconhecerem tais sentimentos, além de adquirirem informações para terem um crescimento saudável.

Ao incluir o brincar na Educação Infantil, muitos acreditam que a criança vai à escola só para brincar e que brincar não é importante, porém é por meio dessa brincadeira que a criança aprende e é também por meio do olhar atencioso e crítico do professor que se consegue direcionar o trabalho, desenvolver habilidades, tratar os conflitos e fazer a socialização com o grupo.

Conforme Machado (2001), no brincar a criança lida com sua realidade interior e sua tradução livre da realidade exterior: é também o que o adulto faz quando está filosofando, escrevendo lendo poesia e praticando sua religião.

Todo professor deveria ver no brincar, o espaço de criação cultural que permiti o indivíduo criar, explorar e ter uma relação aberta e positiva com o grupo.

Brincar é um dos mecanismos que garante ao indivíduo expor sua imaginação e trazer algumas situações de sua realidade. Por isso, se torna uma atividade que não se limita ao real. É uma cultura rica, complexa e diversificada, que consegue um excelente resultado ao fazer a integração com o lúdico, valorizando sua liberdade e desejo de expressão da natureza infantil. "[...] Brincar é viver criativamente no mundo.

Ter prazer em brincar é ter prazer em viver." (MACHADO, 2001, p.23).

A existência de diversas brincadeiras e a busca em incluí-las na Educação Infantil

possibilita desenvolver e ao mesmo tempo formar crianças para sua realidade social e o lugar que elas ocupam na sociedade.

A criança se desenvolve pela experiência social e nas interações que é estabelecida pelos adultos desde cedo, dessa forma podemos dizer que a brincadeira é uma atividade humana na qual as crianças são introduzidas ao cotidiano adulto, constituindo-se em um modo de assimilar e recriar a experiência sócio cultural dos adultos.

Brincar é um aprendizado de vida que leva as crianças para esse ou aquele caminho para traçar seu próprio percurso ou para tê-lo traçado pelos pais, professores, tios, namorados, vizinhos. Tudo depende de como as crianças brincam e qual a atitude dos adultos ao redor em relação a essas brincadeiras. (MACHADO, 2001).

Nessa concepção, a brincadeira encontra um papel importante na escolaridade e as crianças vão se desenvolvendo e conhecendo o mundo, que se constrói por meio da troca social e de 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.

Conforme Ujiie (2008) o brinquedo é compreendido como qualquer objeto sobre o qual se debruça a ação da atividade lúdica do brincar por meio da espontaneidade, imaginação, fantasia e criatividade do brincante.

O brincar incita a inteligência, e faz com que o indivíduo liberte sua imaginação e aumente a criatividade e ludicidade permitindo o exercício da concentração, da atenção e do comprometimento, não só nas atividades da brincadeira como em qualquer atividade que irá executar, proporcionando assim um encorajamento para futuras atividades tanto no âmbito social como no âmbito intelectual. Desse modo os jogos e brincadeiras, melhoram a conduta no processo de ensino e aprendizagem além da autoestima.

Dessa forma, deve-se pensar em brinquedos e brincadeiras em que a criança pode assumir outros papéis, e fingir ações que tenham um significado diferente do que lhe é atribuído no seu cotidiano. “[...] ao crescer a criança vai para frente e para trás nessas fases, e é por meio de suas brincadeiras que ela se permite ser um bebê novamente ou ser mais amadurecida do que realmente é.” (MACHADO,2001, p.47).

Deve-se entender também que a criança precisa de orientação para seu desenvolvimento, a percepção do professor para levar em consideração que a criança tem inúmeras formas de se apropriar de diversos tipos de conhecimentos diante daquela brincadeira específica. Sobretudo, reconhecendo a importância do olhar adulto sobre as brincadeiras infantis, não podemos diminuir a significância do brincar livre e espontâneo, sendo que este também auxilia na evolução social, afetivo e cognitivo da criança. Ao enxergarmos os benefícios dos dois aspectos tanto a brincadeira livre ou espontânea quanto aquelas em que há a participação do adulto vemos que ambas devem estar no dia a dia na 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).

As crianças brincam, jogam e tomam decisões desafiando as possibilidades, de explorar a força e questionar o mundo sem se afastar da imaginação e razão, essa prática de busca, de troca e de convívio é que atribuímos o nome de educação. A infância é vista como a idade das brincadeiras, por intermédio delas as crianças realizam suas vontades, preferências e necessidades da maneira de trabalhar, refletir e descobrir o mundo a qual está inserida.

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) .

Percebe-se que a brincadeira aponta importantes meios que intervém no sucesso e no constante desenvolvimento da criança, transmitindo para o imaginário uma situação vivida na realidade. Dessa forma, a brincadeira deve ser adotada como uma cultura lúdica infantil, para que as crianças possam compartilhar suas brincadeiras, seus jogos e his-

tórias para estimular a curiosidade das crianças. Quando coibimos a criança de brincar além de fecharmos a porta de sua liberdade, fechamos também a porta de seus sentimentos, que se não conseguirem expor quando criança acabará expondo quando adultos, muitos adultos sofrem por não ter vivido sua infância por completo, acarretando em pais irresponsáveis ou que tem dificuldades em concentrar seus esforços na responsabilidade de cuidar da sua família. Por isso estimular a brincadeira na educação infantil se torna primordial.

Se o professor identificar a dinâmica da atividade que propor e aplicar a característica adequada à criança encontra uma porta para extravasar tudo que vive no dia a dia, mesmo se abrir para um diálogo sobre algo que a incomoda, que poderá ser sentimental, física ou outra questão sobre o mundo em que vive. Tirar das crianças essa porta pode ser catastrófico, ela pode se fechar mesmo em casa e demorar dias, meses talvez anos para se abrir novamente.

Ademais, a brincadeira trará para dentro da sala de aula uma relação de convivência mais próxima das crianças facilitando o dia-a-dia do professor e suas atividades futuras poderão ser mais proveitosas, uma vez que a união trará mais respeito das crianças para com o professor. Há também de se ressaltar os benefícios que cada tipo de brincadeira trará para cada criança seja ele cognitivo, afetivo, motor além dos psicológicos. Dentro das brincadeiras cada criança irá descobrir seu mundo como um todo e perceber que não há tanta diferença do seu mundo para o mundo de seu amigo. Aquelas pequenas, mas importantes diferenças que quando se tem tal liberdade expressão e atenção à criança expõe para seus pais ou seu parente mais próximo.

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).

Como podemos ver tudo que vivemos em nossa infância tem influência no que somos e como pensamos a formação do caráter, da personalidade e sua posição no âmbito social da criança dar-se a pela sua vivência na infância e seus influenciadores, que podem ser amigos próximos, pais, tios, primos entre outros. Por isso devemos estar atentos a tudo que a criança faz, e aprender a linguagem própria para ajudarmos a descobrir esse mundo intenso e complexo que está surgindo a cada dia com novas surpresas.

Por meio dos jogos e das brincadeiras, a criança projeta-se nas atividades dos adultos procurando ser coerente com os papéis assumidos, servindo como um instrumento para:

(...) conhecer o mundo físico e seus fenômenos, os objetos (e seus usos sociais) e, finalmente, entender os diferentes modos de comportamento humano, os papéis que desempenham como se relacionam e os hábitos culturais (REGO, 1994, p. 114).

Portanto, no contexto escolar, principalmente no período pré-escolar, as práticas pedagógicas deveriam ter seus objetivos delineados a partir da zona de desenvolvimento proximal, o que significa voltar-se para as possibilidades de crescimento da criança.

BRINQUEDOS CONSTRUÍDOS COM MATERIAIS NÃO ESTRUTURADOS, BRINQUEDOS HEURÍSTICOS

A utilização de materiais não estruturados possibilita que possamos valorizar a personalidade de cada aluno, possibilitando o protagonismo e a autonomia. Dessa forma, várias habilidades poderão ser estimuladas. Com as brincadeiras as crianças podem conhecer melhor a si, conhecer melhor o outro e o mundo, refletir sobre a vida em conjunto com os demais e aprender.

Introduzir os materiais recicláveis e construir com as crianças os brinquedos com materiais não estruturados possibilita um ganho, mas não podemos esquecer e aqui cabe reforçarmos a ideia que devemos começar tudo pelo conhecimento da criança. Em seu livro O diálogo entre o ensino e a aprendizagem de Telma Weisz e Ana Sanchez (2012), isso fica bem claro:

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).

De acordo com Weisz e Sanches, alguns brinquedos que podem ser feitos através de materiais não estruturados:

Chocalho: Em uma roda pode-se can-

tar músicas e usar o chocalho: estimula a percepção auditiva e explora diferentes músicas.

Carimbos: com rolhas podem-se construir vários carimbos de formas diferentes: estimula a criatividade e promove o contato com diferentes materiais.

Binóculo: o binóculo pode ser construído com lentes coloridas e ser usado para se ver todo ambiente: explora diferentes perspectivas do ambiente que o cerca, aprimora o conhecimento das cores e favorece a capacidade de criação.

Telefone: utilizando copos e barbante pode-se brincar de telefone: amplia a capacidade de conversação, aguça a oralidade e promove a socialização.

Frisb: de um círculo feito de papelão se pode fazer um disco conhecido como frisb: noção de formas geométricas que aprimora a capacidade de criação e repertório de brincadeiras.

Quadro da natureza: com materiais encontrados pelo caminho dos alunos construiu-se um quadro com papelão com os objetos encontrados: explorar o ambiente e os diferentes materiais.

Pincel: Construir pincel com galhos e folhas: explorar a capacidade de criação e promover o contato com os elementos da natureza.

Oficina de brinquedos: brincadeiras com todos os brinquedos criados: desenvolver a noção de quantidade, trabalhar a habilidade de criação e explorar diferentes formas.

Para que se ocorra a aprendizagem significativa por meio dos brinquedos heurísticos é fundamental que as crianças tenham autonomia para brincar livremente.

Com esta forma de criar as brincadeiras e os brinquedos, as crianças terão a oportunidade de conhecer melhor o mundo que os cerca, de decifrar aspectos sobre a vida em sociedade e mergulhar em um mundo de riquíssimas aprendizagens.

Planejar as aulas com objetos recicláveis demanda uma particular atenção. De acordo com Maria Carmen Silveira Barbosa e Maria da Graça Souza Horn em seu livro Projetos Pedagógico na Educação Infantil relata o seguinte caminho: 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 se aplicar a introdução de materiais não estruturados à rotina das crianças da Educação Infantil deve-se considerar a idade, pois dependendo da idade a criança não poderá assimilar de acordo com a expectativa do professor, por isso é necessário observar em outras atividades o conhecimento que cada aluno conhece, levando em conta a cultura familiar e social, cada um trará um conhecimento. Não há criança que saiba mais ou menos, cada uma possui conhecimentos diferentes.

A ação do professor deverá ser baseada em se expressar bem para que o aluno entenda o que o aluno precisa para alcançar o objetivo e saber o que quer que o aluno aprenda. O professor deverá também estabelecer a concepção de sua ação pedagógica, levar a aprendizagens aos caminhos que leva o aluno.

A educação e o cuidado na primeira infância estão preocupados em garantir que as crianças tenham resultados satisfatórios. Pesquisas sobre ensino, aprendizagem e resultados mostram que a pedagogia de qualidade é identificada como uma alavanca fundamental para melhorar os resultados das crianças. Evidência de pesquisa sólida, discutido mais adiante, mostra o que os educadores podem fazer para proporcionar às crianças fortes bases para aprendizado e desenvolvimento contínuos em todos os aspectos da vida.

O professor que entende a educação como prática social, transformadora e democrática trabalha com seus alunos na direção da ampliação do conhecimento, vinculando conteúdos de ensino à realidade, escolhendo procedimentos que assegurem a 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; fazer com que cada situação de ensino seja uma experiência nova, é o que dá, ao trabalho de cada professor, um sabor original e único.

Não é possível então, padronizar práticas pedagógicas. Mas sempre é interessante refletir sobre elas. Os procedimentos adotados em uma determinada situação costumam revelar caminhos que são frutos da criatividade do professor e mostram maneiras originais de desencadear a aprendizagem, compatíveis com a concepção de educação que o professor adote.

As situações de aprendizagem são desencadeadas a partir de questões já selecionadas e programadas no currículo. Podem

ter união com um fato que desperte o interesse da classe, ou por um assunto que se revele oportuno.

O professor tem que levantar hipóteses, dando dicas para que o aluno consiga concluir o seu pensamento sozinho, claro que da sua forma, pois só assim ele vai conseguir construir o seu próprio conhecimento e se apropriar daquilo que ele mais deseja e gosta.

A família tem grande importância nesse processo na articulação de ambientes adequados para proporcionar as condições para a criança brincar com uma maior diversidade de experiências para auxiliar no desenvolvimento da inteligência e a usar plenamente o seu corpo.

O jogo heurístico é um recurso amplamente utilizado no primeiro ciclo da educação infantil que favorece a exploração e manipulação de materiais do cotidiano, de forma espontânea e sem intervenção do adulto.

O jogo heurístico permite à criança vivenciar a manipulação e classificação de objetos como uma atividade lúdica, tendo como principal característica ser um material não estruturado, não comercial e muito variado.

A criança explora e manipula espontaneamente as possibilidades de ação com esses materiais, respondendo ao seu ritmo de desenvolvimento e favorecendo aspectos como coordenação visual, manual e de objetos, demonstrando curiosidade sobre o seu entorno e combinando todos os tipos de objetos que lhe são oferecidos em seu ambiente.

É um tipo de atividade que lhes permite aprender de acordo com seu ritmo evolutivo e seus interesses sem limitar o aprendizado.

O jogo heurístico consiste em três fases:

A primeira fase consiste na preparação dos materiais pelo adulto, selecionando quais os materiais que se acredita serem os mais adequados naquele momento e os mais significativos para a criança. Esses materiais são encontrados em diferentes bolsas classificadas por diferentes qualidades. Não é necessário remover tudo de uma vez.

A segunda fase consiste em os alunos explorarem os diferentes materiais e começarem a descobrir todas as suas qualidades, podendo manipular, empilhar, enrolar, moldar, combinar e as infinitas possibilidades que oferecem.

A terceira fase é quase a mais importante do jogo. A coleta de material faz com que se desenvolvam habilidades como normas sociais e de convivência, relacionamento com os pares, classificação de objetos. Nesta fase, o adulto deve servir de guia, pois os materiais devem ser classificados nas bolsas correspondentes e a princípio lhes custa um pouco.

Alguns objetos de jogos heurísticos:

Objetos da natureza: conchas do mar ou caracóis, ananás, esponjas, cascas de coco, castanhas grandes...

Itens adquiridos: argolas para cortinas (madeira e metal), prendedores de roupa, rolos de cabeleireiro de diversos diâmetros, rolhas de borracha, rolinhos, botões grandes de osso, bolas de pingue-pongue, borrachas para cafeteira, êmbolos, correntes de diversos comprimentos...

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

Objetos de diversas origens: garrafinhas ou potes grossos, cilindros de papelão, tampas de latas de metal, fitas (seda, veludo), cordões de diversas cores, argolas para guardanapos, cones de papelão, rolhas, chaves, bobinas e outros de armazéns e fábricas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O ser humano tem uma curiosidade inata pelo que o cerca. É fundamental saber estimular e aproveitar essa curiosidade nos mais pequenos, e uma das melhores formas de o fazer é através do Jogo Heurístico.

As crianças aprendem sobre o mundo brincando, descobrem como resolver problemas e interagir com os outros, aprendem a expressar seus pensamentos e sentimentos, bem como resolver conflitos.

O jogo heurístico aproveita a curiosidade inata dos pequenos para desenvolver suas habilidades e estimulá-los a aprimorar algumas habilidades. Basicamente, o Jogo Heurístico consiste em fornecer à criança uma série de objetos de diferentes cores, texturas, tamanhos, formas e cheiros.

É essencial que as escolas e os pais reconheçam a importância do brincar no desenvolvimento infantil. Essa pesquisa não se encerra aqui, vem tentar colaborar com professores e pesquisadores que procuram abordar reflexões sobre o brincar e a contribuição dos professores para que o lúdico não seja realizado apenas como forma de recreação, mas que seja pensado como contribuinte no processo ensino aprendizagem, sendo fundamental para o desenvolvimento da criança.

REFERÊNCIAS

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 edu-