

OS JOGOS HEURÍSTICOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

HEURISTIC GAMES IN CHILDHOOD EDUCATION

Denise da Silva Andrade¹

Lorraine Rocha Pereira²

Tatiana Andrade dos Santos³

Cledivânia Alves de Souza⁴

Viviane Drumond⁵

Resumo: *Este artigo apresenta o resultado das experiências construídas com o projeto pedagógico: “o brincar heurístico e suas contribuições para o desenvolvimento infantil”, desenvolvido em um centro municipal de educação infantil, no município de Miracema, Tocantins. O jogo heurístico é baseado na livre exploração de materiais não estruturados e na autonomia da criança em espaços educativos previamente planejados e organizados por adultos. O estudo com abordagem qualitativa utilizou como referencial teórico os trabalhos de: Majem; Ódena (2010) e Goldschmied; Jackson (2006). Constatamos que os jogos heurísticos trazem uma metodologia inovadora para as práticas pedagógicas na educação infantil: as crianças, em interação entre elas e com os materiais disponíveis, exploram, descobrem, inventam, criam e aprendem. A possibilidade de trabalhar diretamente com as crianças pequenas na unidade de educação infantil trouxe contribuições significativas para a formação docente.*

Palavras-chave: Brincadeiras. Crianças Pequenas. Aprendizagem.

Abstract: *this article presents the result of the experiences built with the pedagogical project: “heuristic play and its contributions to child development”, developed in a municipal center for early childhood education, in the municipality of Miracema, Tocantins. The heuristic game is based on the free exploration of unstructured materials and the child’s autonomy, in educational spaces previously planned and organized by adults. The study with a qualitative approach used the works of: Majem as a theoretical reference; Ódena (2010) and Goldschmied; Jackson (2006). We found that heuristic games bring an innovative methodology to pedagogical practices in early childhood education: children, in interaction with each other and with the available materials, explore, discover, invent, create and learn. The possibility of working directly with young children in the early childhood education unit brought significant contributions to teacher training.*

Keywords: Jokes. Small Children. Learning.

1 Estudante do Curso de Pedagogia, Universidade Federal do Tocantins, Câmpus Miracema. E-mail: adenise847@gmail.com

2 Estudante do Curso de Pedagogia, Universidade Federal do Tocantins, Câmpus Miracema. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3536873033701630>. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1853-4508>. E-mail: lorrainerochapereira@gmail.com.

3 Estudante do Curso de Pedagogia, Universidade Federal do Tocantins, Câmpus Miracema. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1097480885925668>. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3212-1213>. E-mail: andradets@live.com

4 Supervisora PIBID. Graduação em Pedagogia pela Universidade Federal do Tocantins. Professora da Rede Municipal de Ensino de Miracema do Tocantins. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2477020446685458>. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3351-7749>. E-mail: cleidivaniaalvessouza@hotmail.com

5 Coordenadora PIBID. Doutora em Educação. Professora da Universidade Federal do Tocantins, Câmpus Miracema. Curso de Pedagogia. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4213090151645878>. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3212-1213>. E-mail: drumond@uft.edu.br

Introdução

Este artigo busca contribuir com as investigações a respeito de uma abordagem pedagógica para a Educação Infantil que valoriza a dimensão lúdica das crianças. Nessa perspectiva, a finalidade é discutir o brincar heurístico e suas contribuições para o desenvolvimento infantil, e apresentar de forma sistematizada referências teóricas e práticas pedagógicas com os jogos heurísticos.

A oportunidade para colocar em prática o projeto sobre os jogos heurísticos deu-se por meio do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). O programa do governo federal tem como intuito proporcionar aos estudantes da primeira metade do curso de licenciatura, uma aproximação com o cotidiano das escolas públicas de educação básica e com o contexto em que elas estão inseridas. É importante ressaltar que tal programa tem por finalidade elevar a qualidade da formação inicial de professores(as) nos cursos de licenciatura, ou seja, visa valorizar a formação de docentes para a educação básica (BRASIL, 2018a).

Com a temática dos Jogos heurísticos apresentamos o trabalho desenvolvido no Centro Municipal de Educação Infantil (CMEI) Dona Maracaípe, localizado em Miracema do Tocantins, TO. Para o desenvolvimento do projeto pedagógico: “O brincar heurístico e suas contribuições para o desenvolvimento infantil”, elegemos como objetivo: observar e compreender a relação do brincar heurístico com o desenvolvimento infantil, a partir da exploração de brinquedos não estruturados e da interação entre as crianças no espaço da Educação Infantil. A proposta foi desenvolvida com crianças da primeira infância, com idade entre 1 ano e 06 meses a 3 anos e 11 meses.

A investigação com abordagem qualitativa envolveu a pesquisa bibliográfica e de campo. De acordo com Flick (2013) os métodos qualitativos não são caracterizados por coletar fatos concretos ou números, mas sim, por observação e interpretação de fatos, fenômenos e análise. Este estudo ainda tem profunda preocupação com a contextualização e com os aparatos legais da Educação Infantil (BRASIL 2018b, 2012, 2010) com embasamento teórico nas autoras Majem e Òdena (2010); Kishimoto (2003) e Goldschmied; Jackson (2006).

Assim, o artigo apresenta o contexto da unidade educativa pesquisada, discute a importância dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil, descreve a proposta dos jogos heurísticos e sua aplicação: os materiais utilizados e a organização do ambiente. Por fim, analisa o brincar heurístico e suas contribuições para a Educação Infantil no CMEI Dona Maracaípe.

Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil

A Educação Infantil é uma fase importante na vida de todas as pessoas, por isso é cada vez mais imprescindível procurar práticas pedagógicas que provoque contribuições para o desenvolvimento e formação das crianças nos diferentes aspectos. Diante disso, os profissionais da educação, principalmente os que trabalham diretamente com a primeira infância, precisam conhecer os benefícios que as atividades lúdicas oportunizam às crianças.

Percebe-se que as brincadeiras estão cada vez mais presentes na Educação Infantil, pois são através dos jogos e brincadeiras que as crianças lidam com situações adversas e dessa forma aprendem resolver conflitos e enfrentar desafios. Ao trabalhar a ludicidade com as crianças os profissionais estarão proporcionando a elas que expressem sentimentos, que realizem experiências significativas e que façam descobertas.

Deste modo, realizar atividades lúdicas significa possibilitar que as crianças se sintam livres para escolher a melhor forma de brincar. Ademais, é uma maneira de promover o aprendizado, despertar o interesse e apropriar-se da cultura. No entanto, é preciso ficar claro que as brincadeiras não devem ser impostas às crianças, pois se assim ocorrer, elas podem perder o interesse pela atividade, já que o brincar é algo natural e espontâneo nas crianças.

O termo ludicidade não abrange apenas os jogos e as brincadeiras, mas condiz também com atividades diversas que proporcionem conhecimento e prazer ao mesmo tempo. Sendo relevante enfatizar que as características da ludicidade estão presentes primordialmente no processo, uma vez que, são nas vivências e experiências adquiridas ao longo do ato de jogar e brincar, que acontece a apropriação cultural e simbólica, a imaginação e a criatividade.

Para Kramer (2010), os seres humanos constituem-se a partir da relação com o outro, por meio da interação social, sabendo que as dimensões cognitivas e afetivas são indissociáveis. Deste modo, no momento em que as crianças aprendem, criam e transformam suas ações são maneiras de reelaborar e recriar o mundo.

É preciso, no momento que o(a) profissional escolhe uma metodologia de ludicidade para desenvolver ações educativas com as crianças, demonstra compreensão sobre a importância do brincar no processo educativo. Desta forma, fica evidente que as brincadeiras infantis e os jogos oportunizam o desenvolvimento da capacidade física, intelectual, emocional, social e moral do ser humano.

Os Jogos Heurísticos

O brincar heurístico é uma abordagem criada na década de 1980 por Elinor Goldschmied, visa o trabalho com bebês e crianças, sabendo que é um jogo lúdico que proporciona diversos desenvolvimentos para as crianças. Essa criação teve colaboração de profissionais da educação de alguns países europeus, sendo eles: Inglaterra, Escócia, Itália e Espanha (GOLDSCHMIED; JACKSON, 2006). É necessário enfatizar que essa abordagem metodológica, quando utilizada na Educação Infantil, proporciona resultados positivos no desenvolvimento da criança. Para melhor entendimento, observamos,

A palavra heurística vem do grego eurisko e significa descobrir, alcançar a compreensão de algo. Logo, o foco do brincar está na descoberta e também na manipulação de objetos como sementes, caixas, tapetes de borracha, bolas de pingue-pongue, novelos de lã etc. (BORDIM, SOUZA, KUNZ, 2014, p.04)

Tendo em vista que, o “uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil” (KISHIMOTO, 2003, p.36), portanto, proporcionar o acesso das crianças às atividades heurísticas é possibilitar também o acesso a noções básicas dos materiais.

Elinor Goldschmied, juntamente com suas colaboradoras, realizou uma pesquisa com crianças de dois anos de idade, para compreender de que forma os jogos heurísticos influenciam na formação da criança. Deste modo, como resultado as pesquisadoras constataram que as crianças escolhiam livremente os objetos não estruturados descobrindo por si só quais as funções e as formas das diversas maneiras de brincar (GOLDSCHMIED; JACKSON, 2006).

As atividades dos jogos heurísticos são destinadas para a primeira infância, pois é nesta fase que a criança está descobrindo o mundo, descobrindo as infindáveis possibilidades de tudo que habita o seu meio. A curiosidade aguçada da criança é a melhor ferramenta para se chegar ao novo, para construir novas formas de pensar e enxergar o mundo. O brincar heurístico, oferece a elas uma nova forma de aprender, no caso, aprender a lidar com os diferentes objetos e ainda ressignificar valores.

O acesso a diferentes materiais não estruturados atribui novos sentidos, novas formas de relação com os objetos, que produzem diversão e descobertas. Além disso, ainda que indiretamente, este tipo de

brinquedo contribui com a preservação do meio ambiente ao reutilizar objetos que seriam descartados.

Esta forma de brincar não ocorre de forma isolada, isto é, a brincadeira “cesto dos tesouros”, antecede-a, entretanto, não necessariamente se faz obrigatória. O cesto dos tesouros que também foi desenvolvido pela Elinor Goldchmied e colaboradoras, não é apenas mais um jogo, ele é uma atividade sensorial em que os bebês terão o acesso aos materiais não estruturados, e assim, por meio da manipulação estarão trabalhando alguns sentidos, como: tato, visão e a audição. Esta atividade é indicada para bebês que já conseguem sentar sozinhos, de modo que geralmente refere-se às crianças que estão na faixa de seis a doze meses. A partir de um ano a criança já tem condições de participar dos jogos heurísticos. Quando a criança se volta a esta nova forma de brincar, ela se torna protagonista do seu próprio aprendizado, possuindo como resultado, a descoberta e a investigação de todos os materiais e também do ambiente em que ela se encontra (GOLDSCHMIED; JACKSON, 2006).

As crianças pequenas e bem pequenas quando ficam à vontade, desenvolvem suas capacidades: criatividade, corporeidade e outros. Para que isso ocorra de forma plena, é necessário que o adulto compreenda que a criança não é um ser formado de pura fragilidade, ou um ser intocável, ela necessita conhecer e experimentar todas as sensações e possibilidades.

Os materiais usados para o desenvolvimento da brincadeira favorecem a imaginação da criança, a partir dos objetos elas podem empilhar, ordenar, montar e desmontar, fazer combinações diversas. Trata-se de um material rico e de fácil acesso, toda e qualquer criança, proveniente de qualquer classe ou grupo social pode usufruir dos benefícios.

Sobre os brinquedos, verificamos que, “quando a criança tem a possibilidade de explorar materiais e brinquedos que permitam a ela curiosar, criar e imaginar, ela tem a oportunidade de interagir com o mundo, com os outros e com ela mesma” (BORDIM, SOUZA, KUNZ, 2014, p. 2). O fato é que, da forma como os brinquedos convencionais se apresentam na atualidade, na maioria das vezes, infelizmente, não despertam os conhecimentos das crianças.

Os Jogos Heurísticos e sua aplicação

Para que a brincadeira com os jogos heurísticos funcione é necessário primeiramente a atuação de um adulto que fará o papel de organizador, realizando a manutenção de todos os materiais que serão utilizados. No entanto, o papel do adulto nesta brincadeira não consiste apenas na organização, o responsável deve estar atento ao jogo e as ações das crianças para que a estratégia do jogo permaneça sempre em boa harmonia.

Os(As) profissionais da educação devem ter controle no progresso das crianças como também na evolução da tarefa educativa, além disso, devem ter total consciência de que resultado quer obter, e se esses objetivos estão sendo realmente alcançados.

Materiais Utilizados

Para a realização da brincadeira, é necessário a seleção de materiais não estruturados, que serão organizados em três grupos: os objetos, os recipientes e as sacolas. Para a escolha dos materiais é indispensável que os objetos não sejam estruturados com uma finalidade lúdica, mas que eles possibilitem diversas formas de brincar. Deste modo, esses objetos são de fácil aquisição, pois podem ser encontrados na natureza, recolhidos em casa, no comércio ou confeccionados para a brincadeira.

Nos jogos heurísticos, é interessante constar grandes variedades de cada objeto, pois quanto maior a diversidade mais variada às escolhas de combinações que as crianças poderão fazer.

Segue abaixo exemplos de objetos indicados para o uso no jogo heurístico:

Quadro 01. Lista de objetos

OBJETOS DA NATUREZA	OBJETOS INDUSTRIALIZADOS
Concha – Esponjas – Pinhas – Buchas – Seixos – Gravetos	Anéis de madeira para cortina – Prendedores de roupas – Rodelas de borracha de cafeteira – Rolos de cabelo – Bolas de cortiça – Bolas de pingue-pongue
OBJETOS CONFECCIONADOS	OBJETOS DE DIVERSAS PROCEDÊNCIAS
Pedaços de tecido – Retalhos – Pompons de lã	Barbantes, cintos, faixas, cordões, correntes – Caixas de madeiras, de papelão ou metal - Porta guardanapos – Cones de papelão – Chaves – Rolhas – Chaveiros – Entre outros.

Fonte: (MAJEM; ÒDNA, 2010, p. 40).

Sabe-se que os recipientes são os materiais que vão estar disponíveis para receber os objetos, por isso necessitam ser sólidos, duradouros e fáceis de manejar. Os recipientes podem ser sacolas, caixas ou outros.

Um dos aspectos principais dos jogos heurísticos está relacionado à parte final, que é o momento de recolher e organizar todos os objetos utilizados durante a brincadeira. Para isso, as sacolas são essenciais, de modo que contribuem para a conservação dos materiais e ainda permite que as crianças aprendam a colocar cada tipo de material em sua devida sacola. As sacolas devem ser confeccionadas de tecidos, com o tamanho proporcional de acordo com a quantidade de materiais a serem colocados. E o adulto tem a função de segurar as sacolas, e receber os materiais devidamente separados, sendo mediador.

Organização do Ambiente

Sabe-se que as atividades heurísticas contribuem para o desenvolvimento do pensamento, da linguagem e das relações sociais pessoais e das ações das crianças. Nelas, o jogo tem duas fases: a primeira refere-se ao processo em que as crianças têm a oportunidade de explorar o material fazendo suas próprias escolhas. A segunda fase é orientada pelos adultos para recolherem os materiais separadamente. A execução dos jogos heurísticos ocorre por meio de objetos não estruturados no qual oportuniza ações espontâneas de meninos e meninas ao entrar em contato com os materiais (MAJEM; ÒDNA, 2010).

No início da atividade é necessário que o profissional prepare a sala deixando o espaço livre, apenas com os objetos que serão usados, em seguida, é preciso que escolha entre três a cinco tipos do material selecionado, isso de acordo com a quantidade de crianças. É importante usar a mesma quantidade de objetos e também de recipientes, e assim, dispor de aproximadamente cinco focos. Na hora da atividade heurística o adulto deve observar as diversas maneiras que as crianças utilizam os brinquedos, como elas exploram e interagem com os objetos.

O brincar heurístico não se reduz apenas ao fornecimento de materiais não estruturados para as crianças, além disso, é a livre exploração do brinquedo, permitindo que essas crianças possam expressar de maneira mais clara sua criatividade e curiosidade. Para que o brincar heurístico aconteça de forma adequada é necessário que apenas em momentos de riscos ocorram intervenções dos adultos, mas não influenciando na forma de brincar das crianças, e sim estar em alerta para observar, registrar, interpretar e compreender a forma como as crianças estão interagindo na brincadeira.

CMEI Maracaípe: Um Espaço de Aprendizagem

Dedicamos este momento, para apresentar⁶ de forma mais detalhada nosso espaço de atuação, local onde tivemos a oportunidade de conhecer e trocar conhecimentos a partir de experiências práticas. Tais informações são relevantes para este estudo, principalmente por estar vinculado significativamente ao projeto desenvolvido na unidade educacional. Além disso, acreditamos que esta é uma forma de reconhecer todo o acolhimento e liberdade que tivemos para a realização de todo o trabalho previsto.

Para iniciar, faz-se necessário saber que, o Centro Municipal de Educação Infantil (CMEI) Dona Maracaípe, e está localizado no município de Miracema do Tocantins (TO). A unidade é mantida pela Secretaria Municipal de Educação e atende na modalidade de Educação Infantil, sendo crianças de 1 ano e 06 meses a 3 anos e 11 meses, em horário integral, das 08h às 17h.

Em relação a sua estrutura física, apontamos que a unidade possui um ambiente amplo, disponibilizando das seguintes dependências: 01 sala para coordenação/direção/secretaria, 01 sala para cada uma das turmas, totalizando quatro salas: maternal I, maternal II e o maternal III – A e B, 01 refeitório amplo com mesas e cadeiras com capacidade para atender 80 crianças, 01 banheiro para funcionários, 02 banheiros para as crianças (masculino e feminino), 01 cozinha com depósito e 01 lavanderia.

Apontamos que de um modo geral, no CMEI Dona Maracaípe, atende as necessidades básicas das crianças e possui estrutura para o trabalho com os pequenos, verificamos por exemplo, móveis adaptados, como as mesas e cadeiras do refeitório, a estrutura dos banheiros também contam com essas adaptações, com isso, a criança desenvolve sua autonomia. Por outro lado, algumas questões nos inquietam, como o fato de não haver mobiliários nas salas para acomodar as crianças, há apenas armários, mesa e cadeira para a professora, as crianças sentam-se no chão. Como elas ainda são bem pequenas, o uso de mesinhas e cadeirinhas não seria o mais adequado, porém, um tapete emborrachado com almofadas, por exemplo, traria mais conforto às crianças.

Além disso, o CMEI não dispõe de um parque infantil para os momentos de brincadeiras e diversão, sua área externa também não possui jardins e árvores ou um pátio coberto, dificultando atividades nas áreas externas. Diante disso, nosso trabalho no CMEI – Dona Maracaípe, ocorreu na parte interior do prédio, nas salas de cada turma e utilizamos também o rol de entrada.

O quadro de funcionário conta com uma equipe técnica formada por: diretora, professoras, servidores administrativos, auxiliar de limpeza, auxiliar de sala e outros. Nosso contato com a unidade, e com todo o funcionamento do local, permitiu-nos observar que todos os profissionais da unidade contribuem para o cuidar e educar, em outras palavras, todos que integram a Educação Infantil têm um papel importante na formação da criança pequena.

De acordo com o PPP da unidade, ao final de cada bimestre é elaborado um relatório de acompanhamento do desenvolvimento de cada criança, que é socializado com os pais. O CMEI visa proporcionar à comunidade o bem estar das crianças e das famílias, e ainda se empenha em construir uma educação plena com a participação de todos os profissionais que compõem o espaço. Ressaltamos ainda que a unidade atende em torno de 80 crianças, com 20 crianças em cada turma, sendo que todas as turmas participaram do projeto jogos heurísticos.

6 Apresentaremos o CMEI - Dona Maracaípe com base em informações coletadas a partir de nossas próprias observações no local e, também, com base no Projeto Político Pedagógico da unidade (PPP - Miracema do Tocantins, TO/2018).

O Brincar Heurístico no Centro Municipal de Educação Infantil

Deixamos agora as informações estruturais no CMEI - Dona Maracaípe, para adentrarmos ao desenvolvimento do projeto. Com a intenção de elaborar e aplicar o projeto da melhor forma possível, de modo que atendesse nossas expectativas e também o maior nível de aceitação pelas crianças, dedicamos os primeiros encontros para a observação. A ideia consistiu em reconhecer os espaços da unidade, aproximar-nos das crianças e identificar caminhos para a realização do trabalho de forma satisfatória.

Sabemos que nesta etapa inicial, a observação do espaço educativo é extremamente necessária, por caracterizar-se como um momento rico para a formação do(a) professor(a) e para o planejamento. A observação contribui para uma melhor reflexão da atuação pedagógica e integra o processo de iniciação à docência onde se pode planejar, ordenar e organizar as ações. Em defesa desta afirmação, colocamos a seguinte reflexão.

A prática de observação pode ser entendida como uma ferramenta fundamental para relacionar a teoria com a prática, possibilitando que o futuro licenciado entre em contato com a realidade escolar e a prática docente, fazendo um diagnóstico da mesma como forma de identificar as principais dificuldades e se preparar melhor para exercer a futura profissão (GOMES; ZINKE, 2015, p. 02).

Diante de todas as experiências com os jogos heurísticos, podemos afirmar que o CMEI Dona Maracaípe é, sim, um espaço facilitador para o aprendizado. A aproximação com as educadoras, por exemplo, proporciona um olhar coerente do fazer pedagógico, pois as orientações e o acompanhamento destas profissionais direcionam cada momento da ação prática, gerando um sentimento de entusiasmo e satisfação, diante as ações realizadas.

Quando se fala da formação acadêmica é importante pontuar que estas experiências vividas na escola-campo, geram influências significativas e indispensáveis. Sabemos que uma formação de qualidade se constrói a partir do conhecimento teórico e de experiências práticas, seguidas de reflexões. Neste sentido, profissionais da educação devem observar que, “parte do trabalho do educador é refletir, selecionar, organizar, planejar, mediar e monitorar o conjunto das práticas e interações, garantindo a pluralidade de situações que promovam o desenvolvimento das crianças” (BRASIL, 2018b).

A concretização do brincar heurístico, no CMEI, surgiu como algo inovador, e até mesmo como um refúgio para as crianças, uma vez que, a rotina diz respeito às salas, e atividades repetidas, as mudanças são esporádicas, ocorrendo apenas em datas comemorativas. A partir do projeto jogos heurísticos, identificamos a pertinência em inserir no cotidiano das crianças, propostas pedagógicas inovadoras e diferenciadas, pois, a criança pequena necessita de uma rotina⁷, mas também, do contato com o novo, de conhecer formas diferenciadas, com as quais atribuem significados e sensações diversas. No trabalho desenvolvido no CMEI utilizamos por exemplo uma cortina confeccionada com garrafas pet pequenas. Observem a imagem:

⁷ Cabe destacar a importância das rotinas na creche para as crianças e professoras. Pois, a repetição de atividades como: higiene, alimentação, hora do sono, da brincadeira e outros, constituem-se como elementos importantes no processo de cuidar e educar. A criança pequena precisa desde muito cedo iniciar o contato com atividades rotineiras, para assim, compreender os aspectos de organização, do tempo, adquirir hábitos e desenvolver sua autonomia.

Imagem 01: Cortina de garrafas



Fonte: Registro das autoras

Nosso trabalho, além de proporcionar novidades e descobertas, tinha como primazia garantir o brincar como um direito da criança. O primeiro contato com os materiais organizados no ambiente e consequentemente com o brincar heurístico foi de adaptação, pois tudo que estava disponível diferenciava-se das brincadeiras já conhecidas por elas na creche. Então é perfeitamente compreensível que elas queiram primeiramente entender e conhecer as diversas possibilidades de exploração, para assim, sentirem-se mais confortáveis e a vontade com o uso dos materiais e brinquedos heurísticos.

Todo o trabalho desenvolvido buscou o alinhamento aos dispositivos da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), quando diz que: “a interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças” (BRASIL, 2018b). A base do brincar heurístico é a exploração, a descoberta, porém, vários outros fatores fazem que esta brincadeira seja importante e necessária.

O foco de nossa atuação sempre esteve pautado na criança, de modo que sua imaginação e capacidade de criação fossem aguçadas, as crianças apresentam infinitas possibilidades para aprender e possuem um vasto desejo pelo novo. Durante os primeiros encontros, algumas crianças buscavam a utilidade dos objetos, por se tratar de itens que não faziam parte das brincadeiras tradicionais, tais como: bolas, bonecas, carrinhos e outros. Por algumas vezes, elas questionavam, “Tia, como se brinca com isso?”, “O que é isso?”, “O que é isso faz?”.

A imagem abaixo evidencia outros materiais inseridos na brincadeira. É possível perceber o modo como a criança se empenha para conseguir construir algo, neste momento ela assume um momento de conhecer-se, é um momento só dela e de sua construção, as inúmeras tentativas para empilhar as latas em conectividade consigo mesma, contribuirá para o fortalecimento da autoconfiança, da segurança em seus feitos, pois ela tomará nota de sua própria capacidade.

Este mesmo material, também foi utilizado de forma coletiva. As crianças reuniam-se, e juntas construía torres de vários tamanhos, cada criança contribuía com o empilhar das latas. Como se pode notar, nossas ações pedagógicas permanecem estritamente norteadas pelas interações e brincadeiras.

Imagem 02. Latas empilhadas



Fonte: Registro das autoras

O uso de materiais como as latas vazias, por exemplo, favorece a estruturação do pensamento da criança, com estes objetos em mãos, ela imagina (campo das ideias) inúmeras possibilidades de uso, posteriormente, ela coloca em execução seus pensamentos (parte prática), neste momento a criança constrói algo e aprecia o que criou (satisfação pelo sucesso), ao final, ela repete todo o processo, mas buscando outras formas de empilhar, tais como: formato circular, triangular, torre e várias outras.

Todos os materiais inseridos nos momentos de brincadeiras foram escolhidos com o propósito de somar nos diferentes aspectos do desenvolvimento da criança, com isso, as atividades visavam garantir, entre outros fatores o, “incentivo a curiosidade, a exploração, o encantamento, o questionamento, a indagação e o conhecimento das crianças em relação ao mundo físico e social, ao tempo e à natureza” (BRASIL, 2010, p. 26). Seguindo então, as indicações das Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil.

Então, guiadas pela curiosidade, as crianças acabavam por descobrir, e, descobriam brincando. Criavam diferentes usos para o mesmo objeto e em alguns momentos narravam a brincadeira, isto é, criavam histórias que seguia cada passo do que faziam. Nossas intervenções eram restritas, ocorrendo apenas para a reorganização do material espalhado, ou quando uma criança estava de fora, com isso, ela era convidada a participar das brincadeiras.

As professoras catalãs Majem e Òdena (2010) sugerem que para manter o jogo equilibrado, em que as crianças não desanimem e conseqüentemente percam o interesse, é preciso que, após a primeira parte que tem durabilidade determinada pelo interesse das crianças, podendo continuar ou não de acordo com sua animação, os profissionais responsáveis decidirão o momento de finalizar e iniciar a segunda e última parte que se refere a recolher os objetos.

Os educadores têm intervenção ativa nesta segunda fase, utilizando principalmente da linguagem, deve direcionar os pequenos para organizar o material em seus devidos lugares. Para as autoras este é um momento importante pois,

Exercita a mobilidade das crianças, já que, para recolher todas as peças, é preciso deslocar-se de um lado para o outro. Essa situação auxilia as crianças a estruturar o pensamento ao classificar os objetos para introduzi-los, um a um, na sacola correspondente, e também quando repete a palavra pronunciada pelo adulto sobre cada um dos objetos com os quais atuaram e sobre cada uma das próprias ações (MAJEM e ÒDENA, 2010, p. 57).

O educador tem uma função crucial nos jogos heurísticos, sua dedicação pode determinar o suces-

so ou fracasso desta atividade.

Considerando agora os benefícios, esclarecemos que com esse jogo, obtivemos um elevado êxito, aos quais podem ser observados nas relações que envolvem a criança pequena. O brincar heurístico é desenvolvido de forma coletiva, portanto propicia a convivência e a socialização. Em se tratando deste quesito, interatividade, o manual que orienta as ações pedagógicas na creche, realiza alguns apontamentos aos quais compartilhamos em um quadro para melhor compreensão. Vejamos.

Quadro 2: A interatividade sob a ótica das crianças

AS CRIANÇAS E AS PROFESSORAS/ADULTOS	AS CRIANÇAS ENTRE SI
Essenciais para dar riqueza e complexidade as brincadeiras	A cultura lúdica ou a cultura infantil só acontece quando as crianças brincam entre si, com idades iguais ou diferentes (maiores com bebês, crianças pequenas com as maiores)
AS CRIANÇAS E OS BRINQUEDOS	AS CRIANÇAS E O AMBIENTE
Por meio das diferentes formas de brincar com os objetos/brinquedos	A organização do ambiente facilita ou dificulta a ação de brincar. Uma estante na altura do olhar das crianças facilita o uso independente dos brinquedos.

Fonte: (BRASIL, 2012, p.15)

É importante considerar todas as formas em que ocorrem a interatividade no olhar da criança pequena, e além disso, facilitar as aproximações com todas as dimensões, uma vez que os diferentes contatos são essenciais nesta fase já que cultiva o respeito, limites, linguagem e cuidado entre as diversas culturas.

A capacidade lógica, em outras palavras, a estruturação do pensamento também foi aguçada com as atividades, aos poucos as crianças davam algum sentido para os objetos, em muitos casos um único item era utilizado para diferentes tipos de brincar. Na imagem abaixo, podemos verificar alguns dos objetos utilizados, neste caso, frascos cortados e tampas de diferentes tamanhos e cores.

Imagem 03: Objetos de encaixe



Fonte: Registro das autoras

Este material foi produzido a partir de vários frascos destinados ao descarte. No decorrer das atividades constatamos que este material além de obter grande aceitação pelas crianças, também, oportunizava o desenvolvimento do pensamento lógico. Por meio do brincar, a criança empenhava-se para identificava cores correspondentes – frasco e tampa – tamanhos proporcionais, persistência ao rosquear diferentes tampas em um mesmo frasco, a criança atribuía calma e dedicação até conseguir combinar todas as possibilidades sem esgotar o seu interesse, ao final, a criança desfazia todo o processo com intenção de retomá-lo novamente.

Observamos ainda que os recursos passavam por várias análises, os materiais de estrutura maleáveis por exemplo, eram desmontados na tentativa de conhecê-los e entendê-los de forma mais profunda, ou seja, seu modo de construção e funcionamento. Esta forma de agir da criança, deixa nítida toda sua curiosidade, algo essencial ao seu aprendizado. A concentração em determinadas atividades também foi um fator alcançando, as crianças se mostravam atentas ao que faziam e trabalhavam juntas, sem a necessidade da presença do adulto, o que evidenciava sua capacidade de autonomia. O jogo também permeava o âmbito dos sentimentos, pois as crianças experimentavam sensações de alegria e satisfação em cada encontro realizado.

Na sequência temos mais uma imagem que retrata um dos itens essenciais para o brincar heurístico, no caso, as sacolas. Da mesma forma que a escolha dos objetos é importante para o desenvolvimento da brincadeira, as sacolas se fazem relevantes para o processo de finalização de cada momento.

Imagem 04: Sacola para organizar os objetos



Fonte: Registro das autoras

Ao término da brincadeira as crianças participam da organização do material, guardando-os em sacolas específicas para cada item. Neste momento, com a proposta das sacolas constatamos que as crianças além de vivenciarem momentos de diversão compartilhada elas experimentam corporalmente diferentes movimentos, pois, as crianças precisam se locomover de um ponto a outro para recolher os itens, elas agacham, levantam, sentam, correm, percebem a noção de espaço e vários outros fatores que corroboram para o equilíbrio e a motricidade da criança. O corpo está em constante movimento e com isso as meninas e os meninos aprendem noções de direção: esquerda, direita, alto, baixo, entre outros.

Diante do exposto, podemos afirmar que o processo de atuação no CMEI enquanto acadêmicas e integrantes do PIBID significou de forma imensurável em nossa formação profissional e, também, em nossa forma de olhar para a criança pequena. As experiências adquiridas tornam-se bases para nosso fazer pedagógico, compreendendo a partir da aproximação com as crianças pequenas que o brincar, imaginar,

criar é algo natural e que deve ser preservado e considerado em qualquer atividade. As crianças são fonte de curiosidade e quando não são limitadas elas descobrem o mundo.

Considerações Finais

A partir desse estudo, constatamos que toda criança gosta de participar de jogos e brincadeiras, uma vez que estas atividades permitem que ela explore e descubra o mundo a sua volta. Assim, assimilar a seriedade dos jogos heurísticos, que são jogos educativos é entender como o brincar tem a capacidade de influenciar o processo de desenvolvimento da criança.

Portanto, a abordagem dos jogos heurísticos traz uma metodologia inovadora para as práticas pedagógicas na educação infantil, uma vez que as crianças tem livre acesso aos materiais não estruturados. Neste processo a criança é ativa e criativa, na interação com as outras crianças e com os materiais ela explora, descobre, inventa, cria, dialoga, troca e aprende. Assim, cabe ao adulto acompanhar e incentivar as descobertas infantis e não inibir os movimentos e ações espontâneas das crianças.

É importante destacar que a participação no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) trouxe contribuições para nossa formação docente, pois possibilitou-nos desenvolver um projeto pedagógico com as crianças e, assim, aprender mais sobre elas e com elas. Além disto, a experiência de aprender os conceitos na prática é uma das melhores abordagens de formação profissional; o contato direto com a realidade do campo educacional nos permitiu compreender a complexidade que envolve o trabalho pedagógico no cotidiano de instituições educativas.

Referências

BRASIL. **PIBID**: Apresentação. Ministério da Educação. 2018a. Disponível em: portal.mec.gov.br/pibid. Acesso em: 29 jun. 2020.

_____. **Base Nacional Comum Curricular**. Ministério da educação. 2018b. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#infantil>. Acesso em: 20 jun. 2020.

_____. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. **Brinquedos e Brincadeiras de Creches**: manual de Orientação Pedagógica. Brasília: MEC/SEB, 2012. 158 p. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=12451_publicação_brinquedo-e-brincadeiras-completa-pdf&category_slug=janeiro-2013-pdf&Itemid=30192. Acesso em: 09 jul. 2020.

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Brasília: MEC, SEB, 2010. 36 p. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=9769-diretrizescurriculares-2012&category_slug=janeiro-2012-pdf&Itemid=30192. Acesso em: 10 jul. 2020.

BORDIN, R. SOUZA, C. A. de. KUNZ, E. O Brincar Heurístico: pensando a educação física para bebês. **VII Congresso Sul Brasileiro de Ciências do Esporte**. Matinhos/PR, 2014. 12. p. Disponível em: <http://congressos.cbce.org.br/index.php/7csbce/2014/paper/viewFile/5887/3137> Acesso em: 28 jun. 2020.

FLICK, U. **Introdução à metodologia de Pesquisa**: um guia para iniciantes. Porto Alegre: Pense, 2013.

KRAMER, S. CRIANÇA. In: **DICIONÁRIO Trabalho, Profissão e Condição Docente**. Belo Horizonte: UFMG, Faculdade de Educação, 2010. Disponível em: <https://gestrado.net.br/index.php>. Acesso em: 22 jun. 2020.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7ª Ed. São Paulo: Cortez, 2003.

GOLDSCHMIED, E.; JACKSON, S. **Educação de 0 a 3 anos**: o atendimento em creche. 2. ed. Porto alegre: Artmed, 2006.

Recebido em 30 de novembro de 2020.

Aceito em 11 de dezembro de 2020.