



# **O JOGO HEURÍSTICO COMO ALTERNATIVA PARA O DESENVOLVIMENTO DA AUTONOMIA DE CRIANÇAS BEM PEQUENAS: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA**

Beatriz Costa Pinto<sup>1</sup>  
Ana Paula Fernandes da Silveira Mota<sup>2</sup>

## **INTRODUÇÃO**

A raiz etimológica do termo "heurístico" deriva da palavra grega "heúreka", que se traduz como "encontrei" ou "descobri". Na Educação Infantil, o jogo heurístico é realizado em um ambiente onde a criança pode tomar suas decisões a partir do que deseja, sem que tenha um adulto direcionando e interferindo na brincadeira. É um ambiente preparado pelo professor para as crianças, que dispõe diferentes tipos de materiais e os organiza em tapetes, tendo a preocupação de que todas terão os mesmos elementos. De acordo com Goldschmied e Jackson (2006), é um caminho para conduzir aprendizagens significativas, que ocorrem quando novas ideias se relacionam aos conhecimentos prévios, sendo assim uma atividade muito importante para educação infantil, pois proporciona um ambiente rico de experiências práticas e desafiadoras que contribuem para o desenvolvimento integral da criança.

O objetivo do relato é explicitar a forma como as crianças investigaram os materiais e analisar a interação social propiciada durante o jogo heurístico, a partir da análise de cinco sessões, realizadas em uma turma de uma escola de Educação Infantil, localizada na cidade do Recife, com 16 crianças, entre 2 e 3 anos que eram divididas em três grupos, sendo dois de cinco crianças e um de seis. Nas vivências, foram oferecidos diversos materiais dispostos em um tatame quadrado. Entre os objetos estavam: feijões, cuscuz, pedrinhas, pegadores de roupa, argolas, potes com tampa, receptores de diversos tamanhos e colheres. As sessões tinham duração de meia hora, sendo 20 minutos de investigação da criança e 10 de arrumação do espaço para o próximo grupo. É importante ressaltar que todos os tapetes eram organizados igualmente, para que todas as crianças tivessem a oportunidade de explorar os objetos oferecidos.

---

<sup>1</sup> Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, beatriz.pinto@ufpe.br;

<sup>2</sup> Professora Doutora do Departamento de Ensino e Currículo, Centro de Educação, Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, ana.fsilveira@ufpe.br



Foi possível perceber que as experiências individuais estimularam a criatividade das crianças, uma vez que os materiais oferecidos não possuíam um propósito explícito, permitindo a livre imaginação. Em todas as sessões, as crianças criavam brincadeiras. Também foi perceptível a capacidade de resolução de problemas que as crianças conseguiram desenvolver.

## **METODOLOGIA**

A metodologia utilizada foi o relato de experiência. Diferentemente de um relato de pesquisa acadêmica, o relato de experiência confere o registro de experiências vividas em um dado contexto, podendo ser originária de pesquisa, ensino, extensão e de outras possibilidades (Ludke; Cruz, 2010). No caso do relato apresentado, sua origem deriva de uma experiência de estágio extracurricular que potencializou o processo formativo inicial de docência da autora. O relato é de caráter descritivo, que de acordo com Gil (1946) tem como objetivo a descrição de determinadas características de um fenômeno, fazendo uso de técnicas padronizadas de coleta de dados. Nesse caso, foram utilizados registros fotográficos, previamente autorizados, e escritos da observação de cada sessão. Segundo Alves e Santana (2018), a observação é um grande instrumento para o desenvolvimento do trabalho pedagógico, e, juntamente com as anotações e as fotografias, está presente no dia a dia escolar.

Foram acompanhadas cinco sessões de jogo heurístico que ocorreram nos meses de março e abril do ano de 2023, em uma escola de Educação Infantil localizada na cidade do Recife, a turma possuía 16 crianças entre 2 e 3 anos que eram divididas em três grupos, sendo dois de cinco crianças e um de seis. As vivências fazem parte da rotina da escola e acontecem na sala de movimento, organizada com 6 tapetes individualizados distribuídos de forma que as crianças veem umas às outras.

Também foi realizada uma entrevista semiestruturada com 4 educadoras do grupo com crianças de 2 e 3 anos, com o objetivo de identificar a compreensão das profissionais sobre o sentido do jogo heurístico. Segundo, Barros e Lehfeld (2000), a entrevista semiestruturada é uma conversa entre o pesquisador e o entrevistado para buscar dados que possam ser utilizados em uma análise qualitativa.

## **REFERENCIAL TEÓRICO**

### **Jogo Heurístico**



Segundo Meirelles (2016), o jogo heurístico é uma forma das crianças desfrutarem de uma atmosfera que foi preparada para que elas brinquem e explorem de maneira autônoma os objetos oferecidos. Nesse contexto, um espaço é provido, permitindo que as crianças tomem decisões com base em suas próprias inclinações, portanto ao longo da sessão, as crianças gradualmente elaboram concepções, tornando crucial que a educadora permita uma exploração desinibida do momento.

O jogo heurístico, embora centrado na exploração autônoma da criança, exige uma preparação cuidadosa e criativa. Segundo Bitencourt et al. (2018), a seleção de materiais considera aspectos tanto qualitativos quanto quantitativos. Os materiais não são escolhidos aleatoriamente ou dispostos sem critério; ao contrário, devem ser escolhidos com relevância mútua, formando um conjunto coeso. Antes do início da sessão, é essencial que o educador reúna as crianças para explicar as diretrizes, fornecer orientações necessárias para a atividade e revisar as regras acordadas. As sessões de jogo heurístico requerem um ambiente apropriado, bem preparado e ventilado, isolado da movimentação de pessoas e interrupções.

É fundamental garantir o conforto das crianças, incluindo a verificação de fraldas limpas ou a ida ao banheiro para as que já não usam fraldas. Além disso, é aconselhável que as crianças estejam alimentadas antes da atividade para uma melhor experiência. As sessões costumam ter cerca de 40 minutos, com 20 a 25 minutos destinados à exploração das crianças – a duração pode variar dependendo da atenção delas. O restante do tempo é utilizado para organizar o espaço. Idealmente, o jogo heurístico é conduzido em pequenos grupos de 5 a 6 crianças de cada vez. Essa configuração visa minimizar distrações entre as crianças e possibilita que o adulto responsável observe e oriente a atividade através de questionamentos pertinentes.

### **Brincar livre**

O brincar livre é uma atividade em que as crianças exploram e interagem com seu entorno sem regras rígidas ou objetivos definidos. Eles têm a liberdade de escolher como interagir com brinquedos, objetos e ambientes, seguindo sua curiosidade e imaginação. Santos (2021) destaca que a brincadeira livre oferece ao educador uma oportunidade única para entender as particularidades, singularidades e características individuais das crianças. Isso cria um espaço propício para o educador observar momentos que envolvem dimensões individuais e coletivas, nos quais a criança expressa sua criatividade. Essa fase é relevante para analisar as preferências da criança, proporcionando um vislumbre profundo de seu mundo interior e exterior.



Tanto o jogo heurístico quanto o brincar livre são abordagens valiosas na educação infantil, o jogo heurístico oferece uma estrutura que incentiva a exploração direcionada, enquanto o brincar livre proporciona uma liberdade total para as crianças explorarem e expressarem sua criatividade. Ambas as abordagens são complementares e contribuem para o desenvolvimento integral das crianças.

### **Autonomia da criança**

A promoção da autonomia das crianças é um objetivo intrínseco ao processo educativo na primeira infância, visando à formação de indivíduos independentes, responsáveis e autoconfiantes, conforme enfatizado por Vieira (2007), uma abordagem importante para desenvolvê-la é conceder oportunidades de escolha, esta prática propicia às crianças não apenas um senso de voz ativa em suas experiências, mas também as coloca em uma posição de protagonismo em seu próprio processo de aprendizagem e desenvolvimento. Ao selecionar entre alternativas viáveis, as crianças são expostas à tomada de decisões, fomentando a capacidade de avaliar diferentes opções e discernir as implicações de suas escolhas.

A autonomia é um dos grandes objetivos do jogo heurístico, uma vez que a exploração independente é encorajada, as crianças aprendem por meio da experiência direta de diferentes texturas, tamanhos, pesos, formas e materiais. São encorajadas a encontrar soluções para os desafios encontrados por conta própria desenvolvendo suas habilidades de lidar com novas situações.

### **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Ao analisar as respostas das educadoras nas entrevistas, foi possível comprovar que as sessões do jogo heurístico eram previamente planejadas, estas consideravam diferentes objetivos para as sessões, em certos momentos colocavam elementos contáveis e em outras incontáveis, adicionavam ou retiravam certas texturas e/ou materiais de acordo com a reação das crianças. Também foi ressaltado que havia uma preocupação estética ao organizar os tapetes para que fossem mais convidativos para as crianças. Foi mencionada também a importância do momento das consignas.

Em resumo, o jogo heurístico desempenha um papel essencial no cultivo da autonomia infantil, ao proporcionar ambientes ricos e estimulantes. Através de decisões próprias, superação de desafios, experimentação e interações autônomas com materiais e colegas, as crianças cultivam autoconfiança, independência e autoconsciência, fundamentais



para a formação de indivíduos seguros e autônomos. O brincar livre também fortalece essa ideia, ao permitir que as crianças explorem suas próprias ideias e interesses, fomentando ainda mais a independência e a criatividade. Ambas as abordagens, jogo heurístico e brincar livre, contribuem de forma complementar para o desenvolvimento completo das crianças, impulsionando aprendizado significativo e crescimento pessoal.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise das respostas das educadoras e das observações do jogo heurístico evidencia uma abordagem cuidadosamente planejada para promover o desenvolvimento das crianças, levando em consideração diferentes objetivos pedagógicos e reagindo às respostas dos educandos em tempo real. A ênfase na estética dos materiais e a importância das consignas destacam a intenção de criar um ambiente convidativo e orientado para o aprendizado.

Além disso, as ações das crianças durante as sessões revelaram um amplo leque de interações e descobertas, demonstrando habilidades sociais, como cooperação, orientação e resolução de conflitos. As narrativas de superação de dificuldades, como a frustração transformada em brincadeira ou a ajuda mútua para resolver impasses, refletem um ambiente que encoraja a resiliência e o apoio entre os pares.

Nas experiências acompanhadas, o jogo heurístico se apresenta como uma ferramenta pedagógica poderosa na rotina das crianças. Ele não apenas promove a autonomia individual, mas também oferece oportunidades para o desenvolvimento de habilidades sociais, cognitivas e emocionais. E assim como o brincar livre, enfatizam a importância da exploração, descoberta e criatividade no desenvolvimento infantil. Ao criar um espaço seguro para a exploração, tomada de decisões e interação entre as crianças, o jogo heurístico se revela como uma estratégia educacional valiosa para enriquecer a aprendizagem e o desenvolvimento integral na educação infantil.

## REFERENCIAL TEÓRICO

ALVES, K. M.; SANTANA, N. A. R. Fotografia na educação infantil: inquietações e possibilidades para uma prática pedagógica reflexiva. *In*: Freitas, Anita Viudes C.; Pelizon, Maria Helena; Chaves, Rosa Silvia Lopes (org.). **Olhares em diálogo na educação infantil: aproximações com a abordagem de Emmi Pikler**. Sá Editora. Porto Alegre, 2018.

BARROS, A. J. S. e LEHFELD, N. A. S. **Fundamentos de metodologia: Um Guia para a Iniciação Científica**. 2 Ed. São Paulo: Makron Books, 2000.



BITENCOURT, Alexandra F; RIBEIRO, Fabiana M. R.; MARQUES, Ivana V.; CERON, Liliane; FOCHI, Paulo; PAULI, Vanessa B.; HECK, Viviane Z. In: FOCHI, Paulo. **O brincar heurístico na creche: percursos pedagógicos no Observatório da Cultura Infantil – OBECI**. Porto Alegre: Paulo Fochi Estudos Pedagógicos, 2018.

GIL, Antônio Carlos, 1946 - **Como elaborar projetos de pesquisa**/Antônio Carlos Gil. - 4. ed. - São Paulo : Atlas, 2002.

GOLDSCHMIED, Elinor; JACKSON, Sonia. **Educação de 0 a 3 anos: o atendimento em creche**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2006.

LÜDKE, M.; CRUZ, G. B. DA. **Contribuições ao debate sobre a pesquisa do professor da educação básica. Formação Docente** – Revista Brasileira de Pesquisa sobre Formação de Professores , v. 2, n. 3, p. 86 - 107, 18 dez. 2010. Disponível em: <https://revformacaodocente.com.br/index.php/rbpf/article/view/20/18>. Acesso em 19 ago. 2023.

MEIRELLES, Darciana da Silva. **Brincar Heurístico: a brincadeira livre e espontânea das crianças de 0 a 3 anos de idade**. Orientador: Maria da Graça Horn. 2016. Trabalho de Conclusão do Curso de Especialização (Especialista em docência na educação infantil) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2016.

SANTOS , M. A. G. N. dos .; CORREA , E. Ângela M. **Revisão Integrativa da Literatura: o brincar livre na educação infantil**. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, [S. l.], v. 7, n. 9, p. 945–964, 2021. DOI: 10.51891/rease.v7i9.2298. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/2298>. Acesso em: 19 ago. 2023.

VIEIRA, Viviane. **A construção da autonomia na educação infantil: uma experiência a partir da cultura corporal**. 2007. Dissertação (Mestrado em Educação) - Faculdade de Educação, University of São Paulo, São Paulo, 2007. doi:10.11606/D.48.2007.tde-22022008-154640. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/48/48134/tde-22022008-154640/en.php> Acesso em: 19 ago. 2023.