



IMPLICAÇÕES DO “JOGO DAS EXPRESSÕES” COM CRIANÇAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL NO RETORNO AO ENSINO PRESENCIAL

Marcelo Moura Magalhães 1, moura.magalhaes@aluno.uece.br; Regilane Neco Tomé 2, regilane.tome@aluno.uece.br; Adelino Barbosa da Silva 3, adelino.barbosa@aluno.uece.br; Darline Bezerra da Costa 4, darline.bezerra@aluno.uece.br; Hozana Barbosa Teixeira 5, hozana.barbosa@aluno.uece.br; Ana Luisa Nunes Diógenes 6, luisa.diogenes@uece.br.

RESUMO

Entende-se que o brincar possibilita a interação das crianças com o meio no qual estão inseridas, contribuindo para conhecerem-se e conhecê-lo. Partindo do campo de experiência o eu, o outro e nós, desenvolvemos um recurso visando que as crianças manifestem suas emoções. Assim, objetiva-se apresentar e compreender como o “Jogo das expressões” pode auxiliar as crianças da Educação Infantil a expressarem e reconhecerem suas emoções relacionadas ao retorno ao ensino presencial. O estudo baseou-se em Brasil (2018); Fochi (2015); Kishimoto (2010) e Oliveira (2010). Desse modo, o jogo proposto auxilia o professor a entender os sentimentos e emoções das crianças.

Palavras-chave: Jogo; Educação Infantil; Ensino presencial.

1. INTRODUÇÃO

Esse trabalho foi desenvolvido a partir de inquietações propostas durante a disciplina de Educação Infantil, transcorrida na Faculdade de Educação de Itapipoca (FACEDI), campus da Universidade Estadual do Ceará (UECE) e tem como objetivo apresentar e compreender como o “Jogo das expressões” pode auxiliar as crianças da Educação Infantil a expressarem e reconhecerem suas emoções relacionadas ao retorno ao ensino presencial.

Nesse contexto, entendemos que o brincar está inteiramente ligado ao desenvolvimento da criança e corrobora para a percepção de suas emoções, contribuindo assim com as relações consigo e com os outros. Diante disso, conforme a Base Nacional Comum Curricular (BNCC): “É na interação com os pares e com adultos que as crianças vão



constituindo um modo próprio de agir, sentir e pensar e vão descobrindo que existem outros modos de vida, pessoas diferentes, com outros pontos de vista. [...]” (BRASIL, 2018, p. 40).

Em vista disso, o jogo escolhido visa a facilitar a interação do aluno com o meio no qual está inserido, buscando identificar e expressar suas emoções, angústias, medos, alegrias e ansiedades, nas quais foram, de certa forma, bastante presentes em meio à pandemia. O jogo fundamentou-se no livro “Cara de quê?”, cuja narrativa permite às crianças perceberem e demonstrarem suas emoções de acordo com sua vivência social e pessoal.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O brincar é essencial para a criança, de modo que esta interação auxilia em seu desenvolvimento e sua aprendizagem. Diante disso, o brincar não é uma forma de “passar o tempo”, como muitos pensam, e pode ser uma maneira da criança aprender a lidar com suas emoções e com o meio no qual está inserida. Dessa forma, Kishimoto (2010, p. 1) nos diz que “[...] O brincar é uma ação livre, que surge a qualquer hora, iniciada e conduzida pela criança; dá prazer, não exige como condição um produto final; relaxa, envolve, ensina regras, linguagens, desenvolve habilidades e introduz a criança no mundo imaginário.”

Assim, o despertar para a utilização de jogos e brincadeiras ocorre a partir das mais variadas situações e dos diversos contextos em que a criança está inserida. Neste sentido, a aprendizagem está predisposta diante do contato da criança com o mundo e com suas particularidades, de querer explorar e transformar por meio das interações em seu entorno. Com base nisso, Fochi (2015, p. 223) destaca que

[...] a produção de conhecimento pelas crianças está diretamente envolvida com a manipulação e exploração dos objetos, em admirar e se perguntar sobre os fenômenos do seu entorno, em transformar, olhar, tocar, narrar sobre aquilo que emerge de suas experiências no mundo.

Diante disso, percebe-se que a interação da criança com os objetos e pessoas ao seu redor ocorre de maneira espontânea e desafiadora, uma vez que ela explora, transforma, constrói e reconstrói o espaço ao seu redor. Assim, utilizar o “jogo das emoções” pode ser algo



fundamental para auxiliar a própria criança a perceber a si mesma e compreender suas características e sentimentos, além de ser uma experiência necessária na construção da identidade da mesma. Perante esse aspecto, Oliveira (2010, p. 6), enfatiza que

[...] As situações cotidianas criadas nas creches e pré-escolas podem ampliar as possibilidades das crianças viverem a infância e aprender a conviver, brincar e desenvolver projetos em grupo, expressar-se, comunicar-se, criar e reconhecer novas linguagens, ouvir e recontar histórias lidas [...] compreender suas emoções e sua forma de reagir às situações, construir as primeiras hipóteses, por exemplo, sobre o uso da linguagem escrita, e formular um sentido de si mesmo.

Diante do exposto, observa-se a importância do convívio escolar e social para o desenvolvimento e da aprendizagem do aluno, visto que ela estará explorando, aprendendo e se desenvolvendo frente a uma conjuntura disposta a interagir, estabelecendo assim, uma relação construtiva com os outros, facilitando a convivência em sociedade.

3. METODOLOGIA

O recurso pedagógico proposto, intitulado “Jogo das expressões” foi fundamentado no livro “Cara de quê”, das autoras Ivanke e Clenci Mey (2020). Para sua elaboração utilizou-se os seguintes materiais: cartolina; EVA; tesouras; cola; régua; papel kraft; canetas e pincéis. A partir disso, o jogo foi produzido de forma conjunta e sistematizado de maneira que todos pudessem participar. Desse modo, destacamos algumas fotos de antes, durante e depois da produção:



Fonte: os próprios autores.



Esse jogo tem como finalidade fazer com que as crianças demonstrem suas emoções e expressem seus sentimentos e impressões frente ao processo do ensino remoto, após a retomada do ensino presencial, visto que no decorrer da pandemia a saúde mental das crianças, principalmente, foi bastante comprometida, pois as mesmas foram privadas de suas atividades de lazer e de seu relacionamento social de modo presencial.

Dessa forma, o jogo escolhido visa ser abordado em turmas da pré-escola, após a contação da história do livro “Cara de quê”, durante a qual terão indagações referentes às expressões emocionais narradas no desdobrar da leitura. Assim, as crianças utilizarão as diversas expressões destacadas nas placas produzidas que estarão disponíveis para demonstrar as várias feições possíveis.

4. RESULTADOS

Por intermédio do estudo realizado, destaca-se a importância das crianças conseguirem expressar, por meio da brincadeira, suas emoções e seus sentimentos, além de facilitar sua comunicação e sua relação interpessoal com o meio no qual está inserida. Neste sentido, o educador poderá trazer indagações frente a que sentimentos e sensações as crianças expressam em relação ao retorno às aulas presenciais, no qual as mesmas poderão utilizar os caracteres para manifestar sua felicidade, medo ou receio ao retorno dessas aulas. Assim, o jogo proposto auxilia o professor a entender o que as crianças estão sentindo para que ele possa desenvolver ações para ajudá-las de alguma maneira.

5. CONCLUSÃO

O assunto abordado no decorrer deste trabalho propõe o aprendizado das crianças em expressar e reconhecer seus próprios sentimentos e suas emoções, além de proporcionar a valorização entre os pares por meio da interação com o jogo sugerido. Em vista disso, entende-se a importância das atividades lúdicas e o ganho que essa causa nos educandos. Assim, o



recurso desenvolvido busca contribuir para a relação professor-aluno, fortalecendo a comunicação e o diálogo entre ambos.

O estudo desenvolvido por meio deste trabalho também contribuiu de forma significativa para nossa formação inicial docente, tendo em vista um maior aprofundamento no campo de experiência abordado, tornando palpáveis experiências pedagógicas na construção de um método de ensino.

6. REFERÊNCIAS

BRASIL. (BNCC) **Base Nacional Comum Curricular**. p. 35-56. Versão final (2018).

Disponível em:

http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_-versaofinal_site.pdf.

Acesso em 07 de Jan. de 2022.

FOCHI, Paulo Sergio. Ludicidade, continuidade e significatividade nos campos de experiência. *In*: FINCO, Daniela. BARBOSA, Maria Carmen Silveira. FARIAS, Ana Lúcia Goulart de. **Campos de experiências na escola da infância: contribuições italianas para inventar um currículo de educação infantil brasileiro**. Campinas, SP: Edições Leitura Crítica, 2015, p. 221-232.

IVANKE; CLENCI, Mey. *Cara de quê?*. Cotia-SP: Catapulta, 2020.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Brinquedos e brincadeiras na educação infantil. *In*: SEMINÁRIO NACIONAL: CURRÍCULO EM MOVIMENTO, 1, 2010, Belo Horizonte. **Anais** [...] Belo Horizonte. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2010-pdf/7155-2-3-brinquedos-brincadeiras-tizuko-morchida/file>. Acesso em: 06 de jan. de 2022.

OLIVEIRA, Zilda de Moraes Ramos de. **O currículo na educação infantil: o que propõem as novas diretrizes nacionais?** *in*: I SEMINÁRIO NACIONAL: CURRÍCULO EM MOVIMENTO - Perspectivas Atuais. 2010, Belo Horizonte. **Anais** [...] Belo Horizonte. Disponível em:

http://portal.mec.gov.br/component/docman/?task=doc_download&gid=7153&Itemid=

Acesso em: 06 de Jan. de 2022.