



Serviço Público Federal
Ministério da Educação

Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul



“OFICINA EXPRESSANDO OS SENTIMENTOS”: UMA ESCUTA SENSÍVEL COMO TRABALHO PEDAGÓGICO NA BRINQUEDOTECA DA FAED/UFMS¹

Luciano da Silva²

Resumo:

Este trabalho de conclusão de curso tem por objetivo analisar o desenvolvimento das expressões e da comunicação por meio da escuta sensível, em duas oficinas aplicadas na Brinquedoteca da Faculdade de Educação (FAED), da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS), com crianças de idade entre 05 (cinco) e 08 (oito) anos. Para atingir esse propósito, realizei pesquisas bibliográficas e estudos sobre a abordagem pedagógica das escolas em Reggio Emilia e o planejamento sistemático e aplicação de duas Oficinas com contação de história e um jogo. O desenvolvimento das Oficinas Expressando os Sentimentos permitiu a apropriação de uma abordagem voltada para validação de sentimentos, acolhimento e escuta sensível da criança e a mediação do educador/professor, no caso da Brinquedoteca, do monitor. Por meio das oficinas, a criança teve oportunidade de expressar a compreensão de sentimentos como medo, raiva e amor, contribuiu ainda para a comunicação e interação entre pares e monitores.

Palavras-chave: Brinquedoteca. Abordagem Reggio Emilia. Escuta sensível.

1. Introdução

A “Brinquedoteca Aberta: Centro de Formação” da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS) tem como objetivo criar um ambiente dinâmico e integrado que promova o desenvolvimento das crianças e inspire estudantes universitários a refletir e aprender sobre a importância do brincar, da interação e do direito de brincar.

¹ Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de licenciado em Pedagogia, realizado sob orientação da Profa. Dra. Stella Sanches de Oliveira Silva. E-mail: stella.oliveira@ufms.br.

² Acadêmico do curso de Pedagogia da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS). E-mail: luciano.s@ufms.br.

A brinquedoteca da UFMS iniciou os trabalhos em 2017 por meio de um projeto de extensão, com crianças de 4 a 10 anos, uma vez por semana. As propostas de intervenção incluíam o desenvolvimento de jogos, brincadeiras e oficinas planejadas pelas monitoras, auxiliando na integração entre os conhecimentos advindos do curso e as possibilidades da prática pedagógica. (De Lima et al, 2022. p. 928)

No ano de 2022, o projeto expandiu sua cobertura, proporcionando atendimento nos períodos matutino, vespertino e noturno. Isso permitiu a participação de cerca de 50 crianças, com idades entre 2 e 10 anos, sendo filhos de funcionários da UFMS e estudantes. Em 2023, o projeto continua, beneficiando aproximadamente 45 a 50 crianças nos períodos da manhã e tarde, de segunda a quinta-feira. Cada dia da semana é planejado com atividades como brincadeiras, atividades artísticas, jogos e histórias.

O projeto é coordenado pelas professoras Prof. Dra. Milene Bartolomei Silva/ Prof. Dra. Daniela Cristina Marcato e Prof. Dra. Luciene Cléa da Silva do Curso de Pedagogia, o projeto envolve encontros a cada quinze dias para discussões e planejamento, com participação de bolsistas e voluntários da brinquedoteca que são de outros cursos como Educação física, Educação do Campo, Psicologia, Direito, Pedagogia e outros. Além de proporcionar experiência prática para os acadêmicos, a brinquedoteca é relevante para a formação de professores, permitindo que os estudantes planejam, dirijam e autorregulam seu próprio desenvolvimento como futuros docentes.

O projeto destaca a importância do olhar sensível para potencializar o desenvolvimento infantil por meio de atividades lúdicas, estabelecendo a brinquedoteca como um espaço de integração entre teoria e prática, além de promover a produção e socialização de conhecimentos.

O presente Trabalho de Conclusão de Curso que apresento ao curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS) visa trazer uma análise sobre o desenvolvimento da comunicação, expressões e linguagens das crianças através da interação que deve existir na relação com seus educadores, estes, profissionais na construção do conhecimento e na visão de mundo que coloca a criança no centro de seu aprendizado.

Na elaboração deste trabalho considerei a abordagem de Reggio Emilia e a compreensão de autores, que valoriza e enfatiza o papel ativo da criança por metodologias que incluam a ludicidade no ambiente escolar e não

escolar.

O objetivo deste trabalho é analisar o desenvolvimento das expressões e da comunicação por meio da escuta sensível em uma oficina aplicada na Brinquedoteca da FAED (Faculdade de Educação da UFMS), com crianças de idade entre 05 (cinco) e 08 (oito) anos.

A metodologia utilizada foi a de pesquisa bibliográfica e documental com abordagem qualitativa, além de duas Oficinas de escuta sensível por meio da contação de história e a aplicação de um jogo. Para tanto, foi necessário o planejamento, revisão, montagem de materiais, preparação com ensaio de leitura de livro e, finalmente, o desenvolvimento das Oficinas. Em relação às Oficinas, seu desenrolar foi realizado em duas etapas.

Busquei apropriar-me de conhecimentos referentes às possibilidades da prática pedagógica com a utilização de recursos lúdicos como a contação de histórias e os jogos no processo das interações e da brincadeira, essa abordagem contribuiu para o desenvolvimento da comunicação, interação e expressão de sentimentos.

Realizei este levantamento pela consulta eletrônica nas plataformas eletrônicas como o Google Acadêmico e Scientific Electronic Library Online (SCIELO), além de materiais disponibilizados para estudo ao longo do curso de graduação.

O texto organiza-se da seguinte forma: a primeira seção apresenta as interações e a brincadeira como princípio e marcas da infância, a segunda seção trata sobre a abordagem pedagógica em Reggio Emilia de Loris Malaguzzi e a escuta sensível, por fim, os resultados obtidos da aplicação da oficina Expressando os sentimentos com crianças na brinquedoteca da FAED/UFMS.

2. Interações e brincadeira

Após a análise da lei n° 13.257, de 8 de março de 2016, que estabelece o marco legal da primeira infância, nesse contexto, destaca-se que as políticas públicas voltadas para a educação infantil e o ensino fundamental têm como alicerce central as interações e a prática lúdica.

Segundo o Art.5° do Marco Legal da Primeira Infância:

Art. 5º Constituem áreas prioritárias para as políticas públicas para a primeira infância a saúde, a alimentação e a nutrição, a educação infantil, a convivência familiar e comunitária, a assistência social à família da criança, a cultura, o brincar e o lazer, o espaço e o meio ambiente, bem como a proteção contra toda forma de violência e de pressão consumista, a prevenção de acidentes e a adoção de medidas que evitem a exposição precoce à comunicação mercadológica. (Brasil, 2016).

É fundamental ressaltar que a brinquedoteca da Faculdade de Educação/UFMS é considerada um espaço não escolar, reitera a importância da brincadeira e das interações, refletindo, assim, o valor atribuído a esses aspectos tanto no ambiente escolar quanto fora dele. Nesse contexto, a brincadeira é reconhecida como uma fase crucial no processo de desenvolvimento infantil. Ela transcende os limites institucionais e se revela como um espaço essencial na formação da criança. Através da brincadeira, as crianças exploram o mundo, desenvolvem habilidades cognitivas, emocionais e sociais, estimulam a criatividade e a imaginação.

Deste modo, conforme destacado nos documentos das Diretrizes Curriculares para Educação Infantil, na Base Nacional Comum Curricular - BNCC para a Educação Infantil e Fundamental, bem como em outras políticas educacionais pertinentes, reafirma-se a centralidade das interações e brincadeiras no desenvolvimento infantil. Portanto, é crucial reconhecer que a relevância do brincar não se limita ao ambiente não escolar. Mesmo quando a criança está dentro do espaço escolar, é essencial proteger o direito ao brincar.

Segundo o Art. 17º do marco legal da primeira infância:

Art. 17. A União, os Estados, o Distrito Federal e os Municípios deverão organizar e estimular a criação de espaços lúdicos que propiciem o bem-estar, o brincar e o exercício da criatividade em locais públicos e privados onde haja circulação de crianças, bem como a fruição de ambientes livres e seguros em suas comunidades. (Brasil, 2016).

A Brinquedoteca da Faculdade de Educação/UFMS proporciona um espaço adequado para que as crianças possam exercer seu direito de brincar livremente, sem pressões escolares e obrigações. É um ambiente seguro e estimulante, onde elas podem experimentar, criar, interagir com outras crianças e desenvolver sua autonomia. Além disso, a Brinquedoteca também desafia a visão tradicional de que a aprendizagem só ocorre em sala de aula. Ela reconhece que as brincadeiras têm um papel fundamental na construção do conhecimento e na formação integral das crianças. Portanto, esse espaço vai

além do entretenimento e diversão, sendo um local privilegiado para promover o desenvolvimento global das crianças. Assim, a Brinquedoteca se destaca como um ambiente rico em possibilidades educativas, que valoriza a brincadeira como uma atividade essencial para o crescimento saudável e feliz das crianças, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades e competências importantes para a vida.

O brincar é um direito de toda criança, isto é, assim como na instituição escolar e não escolar é fundamental o espaço e direito pelo brincar, pela qual são consideradas como a fase de aprendizagem e desenvolvimento da criança através da brincadeira.

As atividades lúdicas permitem que a criança aprenda conceitos e regras, valores e normas de maneira prazerosa, além de estimular a sua interação com seus pares, desenvolvendo sua capacidade de reconhecimento, reflexão e criticidade.

A autoestima da criança também se eleva enquanto a criança concebe sua importância no grupo a que faz parte e nesse processo de alfabetização e letramento esse brincar possui princípios e objetivos pedagógicos não se constituindo apenas de momentos de descontração, trata-se então de uma metodologia que traz oposição à antiga maneira tradicionalista, estática, repetitiva e/ou mecânica de alfabetizar.

Através do lúdico a criança aprende a agir, pois a curiosidade é estimulada, adquire-se maior autoconfiança e autoestima, melhora significativamente o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração, constituindo uma metodologia de ensino importante para o desenvolvimento e aprendizagem de qualquer criança.

Conforme a forma de como serão aplicadas as atividades com brincadeiras e jogos podem ser desenvolvidos os esquemas de conhecimento, colaborando na aprendizagem de qualquer novo conhecimento, como observar e identificar, comparar e classificar, conceituar e relacionar.

Tendo a didática como um princípio formativo da docência, percebemos na ludicidade uma força motriz que motiva professor e aluno, o professor enquanto as metodologias lúdicas no ensino elevam seu potencial interno ao desenvolver ações que promovam o despertar e o desencadear de novas aprendizagens, obtendo um retorno positivo em suas expectativas referentes ao

desenvolvimento integral de seus alunos, e aos alunos, enquanto o aprender se torna algo instigante e prazeroso.

O lúdico como ferramenta organizativa de situações criativas constitui um eficiente método de ensino ao serem articuladas junto aos conteúdos curriculares.

Para Luckesi (2000):

Brincar, jogar, agir ludicamente, exige uma entrega total do ser humano, corpo e mente, ao mesmo tempo. A atividade lúdica não admite divisão; e, as próprias atividades lúdicas, por si mesmas, nos conduzem para esse estado de consciência. Se estivermos num salão de dança e estivermos verdadeiramente dançando, não haverá lugar para outra coisa a não ser para o prazer e a alegria do movimento ritmado, harmônico e gracioso do corpo. Contudo, se estivermos num salão de dança, fazendo de conta que estamos dançando, mas de fato, estamos observando, com o olhar crítico e julgativo, como os outros dançam, com certeza, não estaremos vivenciando ludicamente esse momento. (Luckesi, 2000, p. 21).

Neste sentido, os jogos e as brincadeiras reforçam sentimentos de motivação, iniciativa e de criação de novas aprendizagens. Possuem também um valor construtivo enquanto realizam uma conjectura com a realidade a qual o aluno está inserido, trabalhando valores culturais e sociais.

Por meio dos jogos e brincadeiras as crianças podem usufruir de sua liberdade de maneira espontânea e sistematizada com a mediação do professor, que irá participar desse processo por situações que promovam diálogo e socialização.

Queiroz (2003) diz:

Os jogos e as brincadeiras precisam fazer parte do dia a dia das crianças. Por meio deles, as crianças podem estimular o desenvolvimento do seu raciocínio lógico, da cooperação, criatividade, coordenação, imaginação e socialização. Os jogos oportunizam os alunos a aprenderem a respeitar regras, discutir, inventar, criar e transformar o mundo onde estão inseridos. Isso porque o jogo constitui uma atividade organizada por um sistema de regras, na qual se pode ganhar ou perder. (Queiroz, 2003, p. 158).

Sendo uma das atividades mais comuns da vida humana, os jogos e as brincadeiras desenvolvem na criança um maior interesse na aprendizagem, principalmente por envolver a possibilidade de expressão e de criação através do faz de conta.

Segundo Brougère (1998), brincar é um direito fundamental de todas as crianças no mundo inteiro, cada criança deve estar em condições de aproveitar as oportunidades educativas voltadas para satisfazer suas necessidades básicas

de aprendizagem.

A aquisição do conhecimento é então conquistada de maneira gradativa através da descoberta, da invenção, da investigação e da participação ativa da criança que vai traçando seu próprio caminho de desenvolvimento e de construção de sua identidade e de sua relação com seus pares.

Na prática educativa o lúdico promove uma integração entre o currículo e mundo, permitindo a exploração e expressão de diversos comportamentos, capacidades e limites que estimulam o raciocínio e a imaginação.

Para Kishimoto (2002):

O jogo é atividade que tem valor educacional, a utilização no ambiente escolar traz muitas vantagens para o processo de ensino aprendizagem, o jogo é um impulso natural da criança, como um grande motivador. É através do jogo que se obtém prazer e realiza um esforço espontâneo e voluntário para atingir o objetivo, o jogo mobiliza esquemas mentais, e estimula o pensamento, a ordenação de tempo e espaço, integra várias dimensões da personalidade, afetiva, social, motora e cognitiva. (Kishimoto, 2002, p. 55).

Ressalto que a ludicidade não se limita aos momentos de recreação, pois a ludicidade envolve uma atividade internalizada, uma vivência que transforma comportamentos e sentimentos por atividades exteriorizadas, uma ação educativa e transformadora”.

3. Abordagem pedagógica em Reggio Emilia – a escuta sensível

A abordagem de Reggio Emilia é um modelo educacional inovador que se originou na cidade de Reggio Emilia, na Itália, tal modelo se caracteriza por focar no desenvolvimento ativo da criança e de possibilitar à criança ser o agente principal na construção de conhecimento e das aprendizagens.

O educador italiano Loris Malaguzzi criou uma proposta de ensino que estimula o processo educativo cultural do compartilhar de saberes, utilizando-se das múltiplas linguagens como o desenho, a pintura, o canto, a dança, a interpretação, a oralidade, a escrita, a escuta entre outras.

Segundo Edwards (1999), a abordagem de Reggio Emilia orienta-se por uma concepção precisa do “ser criança”, reconhecendo-as como cidadãos de transmitem e concebem valores por uma interconexão entre o conhecimento e a realidade vivida pelas crianças, transformando as informações em aprendizado

significativo.

Na Itália, utiliza-se o termo “pedagogistas” ao referenciar ou designar aqueles que assessoram ou são responsáveis por um grupo de escolas de Reggio Emilia, estes, orientados pelas concepções de seu precursor Loris Malaguzzi, reconhecem que se faz necessário possibilitar o desenvolvimento das múltiplas linguagens, quantas forem necessárias e possíveis, principalmente porque a criança se utiliza de muitas para se expressar e a partir dessas linguagens a criança vai criando significado para as coisas do mundo ao seu redor. (Malaguzzi,1999).

Neste sentido, a escuta se configura como uma maneira de promover essas linguagens, ao possibilitar ao educador o observar de gestos, queixas, interesses e emoções.

Ao escutar as crianças e agregar valor ao que elas estão transmitindo, incentivando suas curiosidades, permitindo que elas expressam quais são seus medos, desejos e sentimentos, o educador contribui para apresentar respostas às questões específicas e individuais, além de contribuir para a formulação de novas ideias, valores e princípios.

Malaguzzi (2016) diz:

Em qualquer contexto, elas não esperam para apresentar questões a si mesmas e para formar estratégias de pensamento, ou princípios, ou sentimentos. Sempre e, em todo lugar, as crianças assumem um papel ativo na construção e aquisição da aprendizagem e da compreensão. (As cem [...], 2016, p. 76).

Sendo assim, é de suma importância a criação de vínculos afetivos entre os personagens que compõem o contexto não escolar e escolar, ao ser nessa interação que a criança irá aprender.

Para Malaguzzi (2016) todos os envolvidos devem compartilhar suas experiências e aprendizagens:

Sabemos muito bem como todos nós agimos, como se tivéssemos uma ou mais teorias. O mesmo ocorre para os professores: quer as conheçam ou não, eles pensam e agem de acordo com teorias pessoais. O ponto é como essas teorias pessoais estão conectadas com a educação de crianças, com relacionamentos dentro da escola e com a organização do trabalho. Em geral, quando os colegas trabalham juntos e compartilham problemas comuns, isto facilita o alinhamento de comportamentos e uma modificação das teorias pessoais. Sempre tentamos encorajar isto. (As cem [...], 2016, p. 97).

Para Malaguzzi (2016) os ambientes também devem ser facilitadores das aprendizagens, sendo assim, os espaços são tidos como um “terceiro professor”

que deve ter por objetivo estimular as crianças e desafiá-las

Nas escolas em Reggio Emilia a organização e estrutura dos espaços são planejados pelos próprios professores, coordenadores e a comunidade. Os espaços são construídos e planejados para serem acolhedores e agradáveis, e que atendam as rotinas diárias tanto das crianças como dos adultos que ali exercem sua interação.

Conforme Edwards (2016), em *As cem linguagens da criança*:

Os educadores em Reggio Emilia falam sobre o espaço como um “container” que favorece a interação social, a exploração e a aprendizagem, mas também vêem o espaço como tendo um “conteúdo” educacional, isto é, contendo mensagens educacionais e estando carregado de estímulos para a experiência interativa e a aprendizagem construtiva. (Filippini, 1990 apud *As cem* [...], 2016, p. 147).

O professor/educador possui um papel fundamental enquanto é este o profissional que irá realizar a mediação entre a criança e os objetos, tornando-se um agente mediador de ideias e de conflitos, sempre buscando a figura da alegria e da motivação a fim de construir relações que envolvem o bom afeto, essencial para aquisição das aprendizagens significativas.

4. A “Oficina expressando os sentimentos” na Brinquedoteca aberta: centro de formação da Faculdade de Educação/UFMS

A oficina foi realizada na Brinquedoteca da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (FAED/UFMS) em duas sessões: uma no período matutino e uma no período vespertino. A abordagem foi desenvolvida de forma repetida pela manhã com crianças diferentes no período da tarde. Sob o título “Expressando os sentimentos”, na primeira sessão, apresentei a oficina às crianças pela explanação das atividades que seriam realizadas.

Em seguida, conduzi a contação de história, utilizando materiais lúdicos como fantoches, livro físico do “monstro das cores”. Isso proporcionou às crianças a oportunidade de explorarem a obra, uma vez que contei a história sem depender da leitura direta do livro. Antecipadamente, preparei-me para narrar a história de maneira personalizada, garantindo uma experiência única.

As segundas sessões registradas neste trabalho foram dedicadas à

aplicação do jogo “Baralho das Emoções“, onde mais uma vez motivei as crianças a expressarem suas emoções, vivências e temores.

Os registros das interações foram conduzidos por meio de gravações de áudio, fotografias e anotações escritas, documentando as narrativas das crianças.

Figura 1: O livro “O monstro das cores”, de Anna Llenas. | Figura 2: Contação de história.



Fonte: Arquivo pessoal de Luciano da Silva.

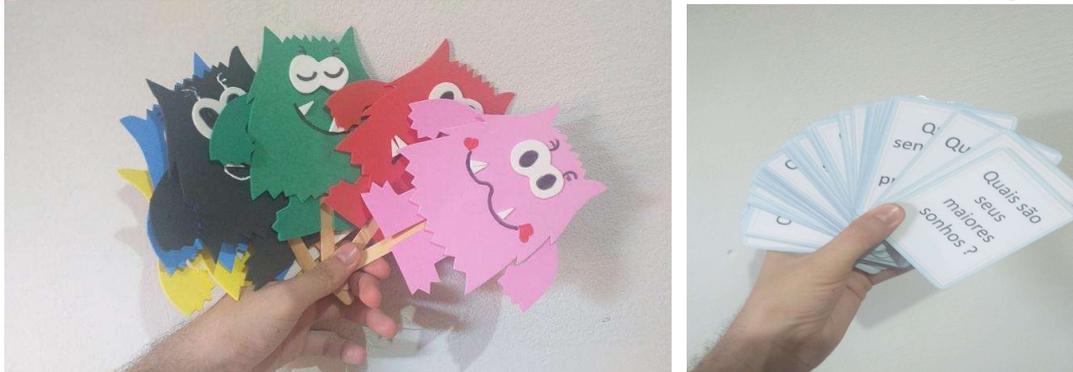
A contação de história vai muito além de uma simples ferramenta de interação, demandando do contador um exercício de preparo, para que de fato auxilie a criança educativamente na construção de sua identidade e no seu desenvolvimento imaginário.

Conforme Albano (2018):

O ato de contar histórias, ao longo do tempo, tem ganhado inúmeras conotações, tendo sido o entretenimento, a distração, uma das que mais perdurou e que ainda está associada, muitas vezes, ao ato de ler. Contudo, no presente século, a figura do contador de histórias tem ressurgido estando associada também ao âmbito educacional e seus respectivos desdobramentos no desenvolvimento da criança. (Albano, 2018, p. 67).

O autor reforça a contação de histórias como uma ferramenta didática mediadora e fortalecedora dos laços da construção intelectual infantil que reforça a capacidade de criação da criança, ampliando suas aprendizagens e as habilidades de criação.

Figura 3: Recurso de expressão de sentimento. | Figura 4: Recurso de cartas com perguntas.



Fonte: Arquivo pessoal de Luciano da Silva.

Durante a contação da história, perguntei para as crianças de acordo com cada cor de monstrinhos, o que deixa elas/eles com raiva, o que deixa eles tristes, o que deixa eles alegres, o que deixa eles com medo e o que deixa eles calmos. Conforme alguns registros transcritos abaixo:

O que deixa vocês alegre?

- *“Muitas coisas, quando eu vejo meu álbum, eu lembro de uma conquista que eu consegui ganhar muitas cartas pokemon, quando eu faço coisas que eu gosto”.* (T)

- *“Quando eu vou para a casa da minha avó”.* – (M)

- *“Prof, tem outra coisa que me deixa alegre também, que é o jogo do pirata”.* (E)

- *“Quando eu vou para a casa do meu pai”.* (J L)

- *“Jogar videogame, ir na casa do meu amigo e ir na piscina dele”.* (R)

O que deixa vocês com raiva?

- *“Quando alguém bate em mim eu bato de volta com raiva”.* (T)

- *“Quando meu pai não deixa eu assistir tv de noite”.* (M)

- *“Eu fico com muita raiva quando o meu pai não deixa eu assistir tv de dia”.* (F)

- *“Quando minha mãe me faz apanhar”.* (MF)

- *“Quando minha mãe me bate e quando meu pai briga comigo”.* (B)

- *“Quando meu amiguinho grita”.* (B)

- *“Eu fico com raiva porque eu nunca sou o primeiro”. (N)*
- *“Eu fico com raiva quando meus amigos atrapalham eu fazer a tarefa”. -*

(J L)

- *“Quando falam mal das minhas professoras preferidas”. - (H)*

Para Galvão (2008), as três principais emoções que são mais comumente observadas em momentos de socialização nos ambientes escolares são: a alegria, o medo e a cólera (raiva), para o autor:

A cólera, por exemplo, vincula-se a um estado de hipertonia, no qual há excesso de excitação sobre as possibilidades de escoamento. A alegria resulta de um equilíbrio e de uma ação recíproca entre o tônus e o movimento, é uma emoção eutônica. Na timidez verifica-se hesitação na execução dos movimentos e incerteza na postura a adotar, há um estado de hipotonia. Com base nesta relação, resulta até mesmo uma classificação das emoções segundo o grau de tensão muscular a que se vinculam. (Galvão, 2008, p. 62).

O que causa ou deixa você com medo?

- *“Eu não tenho medo de nada, só de escorpião”. (N)*
- *“Quando eu durmo sozinha na minha casa”. (Mv)*
- *“Eu tenho medo de barata”. (F)*
- *“Nada”. (J L)*
- *“Eu tenho medo de rato”.(B)*
- *“Eu não tenho medo de nada, eu que mato as baratas lá de casa”. (H)*

De acordo com Almeida (1999), o medo das crianças costuma ser demonstrado em momentos onde ocorrem situações novas ou aparece em situações às quais elas não podem ter o controle.

Esse momento de escuta é importante para o educador, mas também para a família pois, não são todas as crianças que conseguem expressar esse sentimento que ao ser conhecido pelos adultos poderá ajudá-los a enfrentar e superá-los.

O que te deixa triste?

- *“Quando eu não vou para a casa da minha mãe. Porque eu só vou para a casa do meu pai, porque eles são separados”. - (M F)*
- *“Quando eu não fico com a minha mãe”. - (B)*
- *“Não ver minha irmã, porque tem dias que ela só fica na escola”. - (H)*
- *“Quando eu não tomo sorvete e quando eu não tomo banho de mangueira”. - (B)*

- *“Quando meus amigos da escola brigam comigo”. - (R)*
- *“Quando eu não vou para a casa do meu pai”. - (J L)*
- *“Quando eu vou na casa da minha avó, eu sinto falta do meu pai e fico triste”. - (E)*
- *“Quando meu pai briga comigo”. - (M)*
- *“Quando minha gatinha morreu”. - (M)*
- *“A mesma coisa que o (M) disse, quando meu pai briga comigo”. (T)*

O sentimento da tristeza faz parte da vida emocional de uma criança que a sente em algum momento. A tristeza das crianças pode se manifestar de várias maneiras, desde expressões faciais tristes até lágrimas sinceras, e também pode ser resultado de decepções temporárias, decepções nas brincadeiras cotidianas, separações, desconforto, fracasso ou mal-entendidos que causam sentimentos de isolamento.

De acordo com Zeman et al (2019), a tristeza pode aparecer nas mais diversas situações, como: dor, desconforto, decepção, fracasso, perda, separação, entre outras.

Sentir-se triste é normal, porque a tristeza não é considerada um sentimento negativo. Segundo Izard (1977), esta é a emoção mais comum dentre aquelas consideradas “desagradáveis” de sentir e tem função importante tanto em questões biológicas, quanto psicológicas. Essa emoção nas crianças desempenha um papel importante no seu desenvolvimento emocional.

O que te deixa calmo?

- *“Ir no cinema com todo mundo”. - (H)*
- *“Quando eu tô na praia”. - (B)*
- *“Quando eu vou no cinema max”. - (MF)*
- *“Ir para o cinema e ir para casa da minha melhor amiga”. - (B)*
- *“Quando meu pai deixa eu jogar no celular dele”. - (J L)*
- *“Quando não tem nenhum barulho”. - (R)*
- *“Quando eu descanso”. - (N)*
- *“Eu fico calmo quando eu vejo minhas cartas pokemon ou com que eu sinta de raiva pra felicidade”. - (T)*

- *“Quando eu respiro bem fundo”. - (M)*
- *“Eu fico calma quando eu medito”. - (F)*
- *“Também é meditar, porque eu sou calmo, mas às vezes eu me agito”.
(E)*
- *“Eu fico calma quando eu abraço minha mãe”. - (M)*

Os momentos de calma são importantes para as crianças porque isso permite com que elas tenham uma atenção maior em determinadas situações do dia a dia. Então, essa atenção que a criança terá permitirá que ela controle suas emoções e resolva conflitos. De acordo com Silva e Lopes (2015), o relaxamento é uma prática que estimula a atenção e a concentração com a intenção de diminuir certos comportamentos que influenciam negativamente a criança.

O que é o amor pra você?

- *“Eu sinto amor quando o meu pai brinca comigo”. - (M F)*
- *“Quando eu brinco com o meu pai e quando eu vou no cinema com a minha mãe”. - (B)*
- *“Quando eu fico com a minha família e quando eu como doces com a minha família”. - (B)*
- *“Ir para a praia junto com a minha família”. - (A)*
- *“Quando meu pai me abraça”. - (J L)*
- *“Quando eu tô com minha mãe”. - (M)*
- *“Eu sinto amor quando eu abraço minha mãe”. - (F)*
- *“Eu sinto amor quando eu abraço todo mundo da brinquedoteca”. - (M)*
- *“Eu sinto amor quando eu vou no cinema com o meu avô”. - (E)*
- *“Eu ficar com minha família”. - (N)*
- *“Quando minha mãe viaja e ela volta, eu corro e abraço ela , daí eu sinto amor”. - (T)*

Figura 5 e 6 - Crianças escolhem a expressão que representa seu sentimento.



Fonte: Arquivo pessoal de Luciano da Silva.

Cada cor de monstrinho representava uma emoção distinta, sendo propostas questões específicas às crianças, tais como identificar as causas de sua raiva, tristeza, alegria, medo e tranquilidade.

Figura 7 - Contação da história.



Fonte: Arquivo pessoal de Luciano da Silva.

O momento de contação de histórias impulsiona a criança a identificar-se com vários aspectos elaborados pelo contador, vai ao longo do tempo construindo a própria noção de bondade, maldade, beleza, simplicidade, altruísmo, vai concebendo diversos significados às coisas ao seu redor.

Para Bettelheim (2002):

Quanto mais tentei entender a razão destas histórias terem tanto êxito no enriquecimento da vida interior da criança, tanto mais percebi que estes contos, num sentido bem mais profundo do que outros tipos de leitura, começam onde a criança realmente se encontra no seu ser

psicológico e emocional. Falam de suas pressões internas graves de um modo que ela inconscientemente compreende e - sem menosprezar as lutas interiores mais sérias que o crescimento pressupõe - oferecem exemplos tanto de soluções temporárias quanto permanentes para dificuldades prementes. (Bettelheim, 2002, p. 6).

Percebo que a literatura infantil torna-se extremamente familiar às crianças e enquanto os educadores incentivam as expressões de opiniões e de ideias sobre a leitura, valorizando os pensamentos e sentimentos expressos nas histórias, colabora para as crianças reconhecerem suas emoções, construindo assim seu senso crítico-reflexivo.

A segunda parte da oficina envolveu a atividade do “Baralho das Emoções”³. A metodologia consistiu em um momento onde as crianças foram convidadas a se reunir em uma mesa redonda, estruturando um ambiente propício à interação e discussão.

Figura 8 - Crianças jogam o baralho das emoções.



Fonte: Arquivo pessoal de Luciano da Silva..

A dinâmica do jogo foi cuidadosamente explicada às crianças, com a apresentação do “Baralho das Emoções”, composto por cartas que retratam diferentes expressões faciais, simbolizando várias emoções, além de incluir perguntas relacionadas ao tema da oficina.

³ Durante o jogo, contei com o apoio dos monitores da Brinquedoteca do curso de Psicologia da UFMS. Eles desempenharam um papel importante na acolhida e ofereceram suporte, conforme as necessidades e expressões emocionais individuais de cada criança.

Conforme Rapport (2009):

A proposta de trabalho deve ser de familiarização, integração e de socialização, atividades com menor cobrança cognitiva e menos conteudistas, privilegiando tarefas mais livres de exploração do contexto, de materiais e das potencialidades presentes no educando. (...) ricas em recursos simbólicos e exploratórios a fim de aguçar a curiosidade infantil para a busca em aventurar-se pelo mundo do conhecimento científico que ocorrerá gradativamente ao longo do Ensino Fundamental. (Rapport, 2009, p. 28).

Ao longo da oficina, busquei incentivar a criança a selecionar uma carta aleatoriamente, lê-la em voz alta para todos os presentes ou permitir que o monitor o fizesse. Em seguida, incentivei o compartilhamento de histórias pessoais que remetesse às emoções descritas nas cartas selecionadas, como momentos de tristeza, felicidade ou raiva.

Figura 9 - Registro de atividade: "Baralho das Emoções"



Fonte: Arquivo pessoal de Luciano da Silva.

Essa abordagem teve por objetivo facilitar a conexão das emoções abordadas nas histórias anteriores com as experiências pessoais das crianças, permitindo-lhes uma compreensão mais profunda de suas emoções e experiências.

Piaget (1976) afirma que:

O jogo é uma atividade influente para o exercício da vida social e da atividade construtiva da criança. É possível observar que todo jogo, mesmo os que envolvem regras ou uma atividade corporal, abre espaço para a imaginação, a fantasia e a projeção de conteúdos afetivos, além de toda a organização lógica implícita. Por isso devemos compreender também as manifestações artísticas e simbólicas propostas pelas atividades lúdicas de maneira a adequá-las de acordo com o tempo e as necessidades das crianças. (Piaget, 1976, p.48).

O jogo "Baralho das Emoções" desempenhou um papel relevante na

discussão de conflitos ou desafios que as crianças poderiam enfrentar em suas vidas.

5. Considerações finais

Minha pesquisa teve como objetivo analisar o desenvolvimento das expressões e da comunicação por meio da escuta sensível em uma oficina aplicada na Brinquedoteca da FAED (Faculdade de Educação da UFMS), com crianças de idade entre 05 (cinco) e 08 (oito) anos.

O desenvolvimento das Oficinas “Expressando os Sentimentos” permitiu a apropriação de uma abordagem voltada para validação de sentimentos, acolhimento e escuta sensível da criança e a mediação do educador/professor, no caso da Brinquedoteca, do monitor.

Por meio das oficinas, a criança teve oportunidade de expressar a compreensão de sentimentos como medo, raiva e amor, contribuiu ainda para a comunicação e interação entre pares e monitores.

A oficina de contação de história que explora expressões emocionais como o livro do monstro das cores desempenharam um papel vital no meu desenvolvimento, promovendo conexões profundas entre as crianças e narrativas compartilhadas.

Essas experiências não são apenas uma forma de entretenimento, mas também uma ferramenta poderosa para explorar e expressar emoções de forma saudável e criativa.

A Brinquedoteca Aberta: Centro de Formação/UFMS oferece um espaço lúdico para essas oficinas que não permite que as crianças tenham diferentes facetas, mas proporciona um ambiente seguro para a expressão de emoções complexas.

Essa prática não apenas inspira a criatividade, mas também me promoveu uma compreensão mais profunda de si mesmo e dos outros. Por meio da contação de histórias, as crianças não só partilharam as suas experiências, mas também exploram uma gama de emoções que são difíceis de expressar de outras formas.

No contexto da brinquedoteca da FAED/UFMS, o papel do monitor da brinquedoteca da FAED/UFMS foi fundamental, pois o monitor tem um papel importante na facilitação desse processo de enriquecimento. Na presença do

monitor, cria-se um ambiente acolhedor e encorajador onde as crianças são incentivadas a se expressarem livremente.

Por fim, compreendi que a preparação de contexto específicos permitiram que a criatividade da criança florescesse e histórias se tornassem uma ferramenta poderosa para a expressão de suas emoções. Essa capacidade de expressar pensamentos e sentimentos pela narração de histórias foi uma habilidade valiosa adquirida que pode ajudar a preparar as crianças para uma comunicação significativa ao longo da vida.

6. Referências Bibliográficas

ALBANO, Ronaldo. **Interação educador-criança na hora da leitura: um estudo em creches públicas na cidade de João Pessoa-PB.** 2018. 240 f. Tese (Doutorado em Psicologia Social) Universidade Federal da Paraíba.

ALMEIDA, Ana Rita Silva. **A emoção na sala de aula.** São Paulo: Edição Papyrus, 1999.

AS CEM linguagens da criança, v. 2: a experiência de Reggio Emilia em transformação. 3. Porto Alegre: Penso, 2016. 1 recurso online. ISBN 9788584290659.

BETTELHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fadas.** Editora Paz e Terra, 2002.

BRASIL. **Lei n. 13.257, de 8 de março de 2016.** Dispõe sobre as políticas públicas para a primeira infância e altera a Lei n. 8.069, de 13 de julho de 1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente), o Decreto-Lei n. 3.689, de 3 de outubro de 1941 (Código de Processo Penal), a Consolidação das Leis do Trabalho (CLT), aprovada pelo Decreto-lei n. 5.452, de 1º de maio de 1943, a Lei n.11.770, de 9 de setembro de 2008, e a Lei n. 12.662, de 5 de junho de 2012. Brasília, DF: Presidência da República [2016].

BROUGÈRE, Gilles. **A Criança e a Cultura Lúdica in O Brincar e suas Teorias.** Kishimoto T.M.(organizadora).São Paulo:Pioneira,1998.

DE LIMA, Luciano da Silva; Fernanda Lube de Almeida; Izadora Perez Amarilha; Renan Dos Santos Roberto Gonçalves; Viviane Roseti Schmitt; Daniela Cristina Barros De Souza Marcato; Milene Bartolomei Silva; Luciene Cléa Da Silva; Hellen Jaqueline Marques; Jaqueline Marques. Trajetória histórica da brinquedoteca: a importância do projeto como unidade de apoio para a formação docente, integra UFMS [recurso eletrônico]. **Anais 2022/** Universidade Federal de Mato Grosso do Sul. – Campo Grande, MS: Ed. UFMS, 2022, p. 928. Disponível em: <https://integra.ufms.br/anais-2022/> . Acesso em:20/11/2023.

GALVÃO, Izabel. **Henri Wilton: uma concepção dialética do desenvolvimento infantil**. Rio de Janeiro: Vozes, 2008.

IZARD, C., E. (1977). 1977 **Human emotions**. New York, Plenum (P. 495). ISBN 0306309866, 9780306309861

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2002.

LUCKESI, Cipriano.C. **Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese** in *Educação e Ludicidade*, Coletânea Ludopedagogia Ensaios 01. GEPEL, Programa de Pós-Graduação em Educação, FAGED/UFBA, 2000.

LUCKESI, Cipriano. **Estados de consciência e atividades lúdicas**. In: PORTO, Bernadete. *Educação e Ludicidade. Ensaios 3*. Salvador: UFBA, 2004.

MALAGUZZI, Loris. **História, Ideias e Filosofia Básica in As Cem Linguagens da Criança: a abordagem de Reggio Emilia na educação da primeira infância**. Porto Alegre, Editora Artmed, 1999.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar prazer e aprendizado**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

PIAGET, Jean. **Psicologia e pedagogia**. Tradução Editora Forense Universitária - Dirceu Accioly Lindos e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

QUEIROZ, T. D.**Dicionário Prático de Pedagogia**. 1.ed. São Paulo: Rideel,2003.

RAPOPORT, Andrea. **A criança de 6 anos no ensino fundamental**. 1ª ed. Porto Alegre: Mediação, 2009.

SILVA, H. S. & LOPES, J. (2015). **Eu, professor, pergunto: 18 respostas sobre necessidades e capacidades dos alunos, gestão da sala de aula e desenvolvimento profissional do docente**. Lisboa: Pactor.

ZEMAN, J., Cameron, M., & Price, N. (2019). Sadness in Youth: Socialization, Regulation, and Adjustment. **Handbook of Emotional Development** (p. 227-256). Springer, Cham.