

## **Dominó gigante das amizades.**

### **Giant domino of friendships.**

Aline Roberta Paula  
Audria Hemiliana Doria  
Fernanda Martinazzo  
Kesia Cristina da Silva Guizi  
Laira Vitória Fernandes de Oliveira  
Luciana Torres da Silva Granata  
Maria Águeda Rosane da Silva Souza  
Tatiane Chaca Rosa Santana

#### **RESUMO**

Este projeto integrador foi desenvolvido a partir da temática “O brincar na construção socioafetiva na Educação Infantil”. O objetivo é que através do brincar, seja proporcionado um ambiente inclusivo, promovendo o respeito, empatia e a integração de todas as crianças. Para a execução deste projeto foi feita uma pesquisa exploratória em salas de educação infantil, com o intuito de identificar quais dificuldades elas enfrentam nas brincadeiras e sobre os brinquedos que utilizam. Para isso, a proposta central do projeto foi a criação do Dominó Gigante das Amizades, construído com papelão e outros materiais de baixo custo. Este estudo proporcionou reflexões acerca das dificuldades enfrentadas em sala de aula para promover a interação entre alunos, independente de suas diferenças ou dificuldades numa brincadeira, mas também constituiu uma

oportunidade rica, que revelou ser possível promover o desenvolvimento de habilidades socioafetivas e cognitivas de crianças através do brincar.

**Palavras-chaves:** Brincar; Educação Infantil; Socioafetividade; Aprendizagem; Integração.

## **ABSTRACT**

This integrative project was developed based on the theme “Playing in socio-affective construction in Early Childhood Education”. The objective is that through play, an inclusive environment is provided, promoting respect, empathy and integration of all children. To carry out this project, exploratory research was carried out in early childhood education classrooms, with the aim of identifying what difficulties they face when playing and the toys they use. To achieve this, the central proposal of the project was the creation of the Giant Dominó das Amizades, built with cardboard and other low-cost materials. This study provided reflections on the difficulties faced in the classroom to promote interaction between students, regardless of their differences or difficulties in playing, but it also constituted a rich opportunity, which revealed that it is possible to promote the development of children's socio-affective and cognitive skills through playing.

**Keywords:** Play; Early Childhood Education; Socio-affectivity; Learning; Integration.

## **1 INTRODUÇÃO**

O conceito de infância é resultado de uma construção social e histórica. Embora crianças sempre tenham existido, a ideia de infância como uma fase específica da vida só passou a ser reconhecida progressivamente. Durante muitos séculos, a criança era vista como um “adulto em miniatura”, recebendo cuidados básicos da família ou sendo acolhida por instituições de caridade. Até o século XVI, predominava um cenário de pobreza, abandono e alta mortalidade infantil, o que fazia com que a perda de crianças fosse tratada como algo comum.

Somente a partir do século XX a infância começou a ser valorizada como uma etapa única e essencial do desenvolvimento humano. A criança passou a ser

reconhecida como sujeito de direitos, necessitando de proteção, cuidados específicos e oportunidades de aprendizagem. Com isso, surgiram as primeiras instituições de Educação Infantil, inicialmente voltadas ao atendimento de crianças órfãs ou em situação de vulnerabilidade, marcando o início da concepção contemporânea de infância.

A Educação Infantil é uma etapa fundamental do desenvolvimento, pois é nela que a criança constrói sua identidade, forma vínculos e aprende a conviver socialmente. Nesse processo, o brincar ocupa um papel central, funcionando como uma linguagem própria da infância. Por meio das brincadeiras, a criança explora o mundo, expressa emoções, desenvolve a imaginação e aprende a se relacionar. Essas experiências favorecem a autonomia e ampliam o desenvolvimento socioafetivo. Assim, reconhecer o brincar como elemento estruturante da prática pedagógica é essencial para garantir uma aprendizagem significativa e respeitar o direito da criança de se expressar de forma lúdica.

Piaget (1971, p. 67) diz que "Quando brinca, a criança assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois a sua interação com o objeto não depende da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe atribui".

Nesse contexto, o presente projeto foi desenvolvido com alunos do Maternal II de uma escola municipal de Vinhedo/SP, com o objetivo principal de criar um brinquedo que proporcione uma integração colaborativa e harmônica entre as crianças. A estratégia pedagógica centraliza-se no fortalecimento do respeito no convívio social e na promoção de habilidades socioemocionais. Para que as crianças alcancem plenamente sua capacidade criativa, é imprescindível que as instituições de educação infantil ofereçam vivências ricas e diversificadas, tanto em brincadeiras livres quanto em atividades de aprendizagem guiadas.

Considerando a relevância do brincar na construção socioafetiva da criança, este estudo objetivou criar e implementar o jogo o Dominó das Amizades. Esta ferramenta lúdica e educativa revela-se valiosa para as crianças, contribuindo para o desenvolvimento de diversas habilidades essenciais para o seu crescimento integral. O jogo proposto com a finalidade de promover a

aprendizagem por meio da interação e do brincar, além disso, ao interpretar as imagens e associá-las às ações, as crianças desenvolvem habilidades cognitivas e de linguagem. Outro aspecto importante é o desenvolvimento emocional e social. O jogo incentiva o compartilhamento, o respeito às regras, a espera pela vez e o trabalho em grupo. As interações propostas, como abraçar, sorrir, bater na palma da mão do colega, fortalecem vínculos afetivos e promovem empatia harmoniosa entre as crianças

O brincar não se limita a uma atividade de entretenimento para as crianças; ele constitui um poderoso instrumento de aprendizagem e desenvolvimento. Quando incorporado de forma intencional ao planejamento pedagógico, o lúdico transforma-se em um aliado fundamental no processo educativo, contribuindo para o fortalecimento de competências cognitivas, sociais e emocionais. Além disso, a presença de práticas lúdicas não beneficia apenas os alunos: também favorece o trabalho docente, tornando o processo de ensino mais dinâmico, prazeroso e eficaz.

Dessa forma o brincar é a atividade primordial da infância, manifestando-se sempre que as necessidades básicas estão atendidas. É uma experiência envolvente, instigante e enriquecedora (Macedo, 2005), essencial para o desenvolvimento pleno e saudável das crianças.

## **2 DESENVOLVIMENTO**

### **2.1 OBJETIVOS**

O objetivo geral deste projeto é promover a integração e o desenvolvimento habilidades socioemocionais das crianças da Educação Infantil por meio da criação e aplicação do jogo Dominó das Amizades, favorecendo a empatia, o respeito mútuo e a convivência harmoniosa no ambiente escolar. Para alcançar esse propósito, foram definidos objetivos específicos que orientaram cada etapa do trabalho. Primeiramente, buscou-se identificar as principais dificuldades de convivência entre as crianças durante as brincadeiras e levantar os tipos de brinquedos e atividades lúdicas mais utilizados nesse contexto. Em seguida, procurou-se caracterizar o perfil das interações sociais observadas nas turmas participantes e descrever o processo de criação do brinquedo com materiais acessíveis e

sustentáveis. Por fim, o projeto se propôs a analisar os impactos do jogo na resolução de conflitos e no fortalecimento dos vínculos afetivos, avaliar a contribuição das atividades lúdicas para o desenvolvimento socioemocional das crianças e verificar a eficácia do Dominó das Amizades como recurso pedagógico capaz de estimular empatia, cooperação e respeito às regras.

## **2.2 JUSTIFICATIVA E DELIMITAÇÃO DO PROBLEMA**

As dificuldades de convivência entre crianças na Educação Infantil, especialmente no que se refere à socialização, ao compartilhamento e à resolução de conflitos, constituem um desafio recorrente no cotidiano escolar. Em muitas instituições, observa-se a ausência de práticas pedagógicas intencionais voltadas ao desenvolvimento da empatia, do respeito mútuo e da cooperação, o que impacta diretamente a qualidade das interações entre os alunos.

Nesse contexto, a ludicidade apresenta-se como um recurso pedagógico relevante, uma vez que favorece a construção de significados e o desenvolvimento socioemocional das crianças (PIAGET, 1971; MACEDO, 2005). Quando planejadas de forma intencional, as atividades lúdicas contribuem para a melhoria das relações interpessoais, ultrapassando o caráter meramente recreativo.

A relevância deste projeto reside na promoção de práticas educativas que favoreçam a convivência harmoniosa e o desenvolvimento de habilidades socioafetivas. Destaca-se, ainda, a utilização de materiais acessíveis e sustentáveis, o que possibilita a aplicação da proposta em diferentes contextos educacionais, inclusive em instituições com recursos limitados.

Diante desse cenário, a questão norteadora deste estudo é: como promover a integração e o desenvolvimento socioemocional de crianças da Educação Infantil por meio de atividades lúdicas intencionalmente planejadas? Tal questionamento emerge das dificuldades observadas no contexto escolar e orienta a criação do Dominó das Amizades como recurso pedagógico.

A aplicação do projeto no CEI Marquês de Rabicó concretiza a proposta em um contexto real, contribuindo para o aprimoramento das práticas pedagógicas e para a melhoria das interações entre as crianças. O jogo favorece a participação, a cooperação e o fortalecimento de vínculos, além de incentivar o uso de estratégias simples e acessíveis no trabalho com habilidades socioemocionais.

## 2.3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A ludicidade constitui um elemento central no desenvolvimento infantil, pois integra dimensões cognitivas, sociais e afetivas em experiências significativas. Nesse sentido, o brincar deve ser compreendido não apenas como atividade recreativa, mas como prática estruturante do desenvolvimento, capaz de favorecer a construção de conhecimentos e a formação de vínculos sociais.

A perspectiva construtivista de Piaget (1971) indica que a criança constrói seu conhecimento a partir da interação com o meio, sendo o brincar uma forma de reorganizar e atribuir sentido às experiências vividas. No entanto, essa compreensão se amplia quando articulada à abordagem sociocultural de Vygotsky (1998), que enfatiza o papel das interações sociais e da mediação no desenvolvimento. Assim, enquanto Piaget evidencia a ação da criança sobre o mundo, Vygotsky destaca que essa ação é potencializada pelas relações com o outro, especialmente em contextos coletivos como o ambiente escolar.

Essa articulação teórica permite compreender o brincar como um espaço privilegiado não apenas de experimentação individual, mas também de aprendizagem social. Ao participar de jogos e atividades lúdicas, a criança não apenas constrói conhecimentos, mas aprende a negociar regras, lidar com frustrações e considerar o ponto de vista do outro, elementos essenciais para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais.

A contribuição de Wallon (1975) amplia a análise ao evidenciar que emoção e cognição são indissociáveis no desenvolvimento infantil. Para o autor, as experiências afetivas vivenciadas nas interações influenciam diretamente a forma como a criança aprende e se relaciona. Complementando essa perspectiva, Bee (1996) destaca que o desenvolvimento resulta da interação entre fatores biológicos e ambientais, o que reforça a importância de contextos educativos que promovam tanto a segurança emocional quanto a interação social.

Dessa forma, compreende-se que práticas pedagógicas baseadas no brincar, quando planejadas de forma intencional, contribuem não apenas para o desenvolvimento cognitivo, mas também para a formação de habilidades socioemocionais, como empatia, cooperação e respeito. Estudos recentes corroboram essa perspectiva ao apontar que atividades lúdicas favorecem a construção de vínculos e a redução de conflitos no ambiente escolar (BRITO et al., 2020; REIS; RODRIGUES, 2019).

Além disso, a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2017) reforça o brincar como eixo estruturante da Educação Infantil, especialmente no campo de experiência “O eu, o

outro e o nós”, destacando a importância das interações e da construção de relações baseadas no respeito e na cooperação.

Diante desse referencial, o Dominó das Amizades configura-se como uma proposta pedagógica alinhada às contribuições teóricas apresentadas, ao promover situações de interação em que as crianças são incentivadas a compartilhar, respeitar regras e lidar com emoções. Assim, o jogo não apenas potencializa o aprendizado, mas atua diretamente no fortalecimento das relações interpessoais e no desenvolvimento socioafetivo no contexto escolar.

## **2.4 METODOLOGIA**

A presente seção detalha os procedimentos e caminhos metodológicos adotados para a concepção e estruturação deste Projeto Integrador, cujo tema norteador é "**Educação Infantil: o brincar na construção socioafetiva da criança**".

### **2.4.1. Caracterização do Grupo e Local de Intervenção**

O grupo de trabalho é composto por oito estudantes do curso de Pedagogia da UNIVESP (polos Atibaia, Itapira e Vinhedo). A proposta pedagógica foi desenvolvida para ser aplicada junto a duas turmas de Maternal II da Escola Municipal CEI Marquês de Rabicó, localizada na cidade de Vinhedo – SP.

### **2.4.2. Procedimentos de Design Thinking**

Para a elaboração do projeto, o grupo se reuniu em algumas ocasiões via aplicativo *WhatsApp* e presencialmente, e debateu, utilizando o método *design thinking*, qual seria, dentro do tema proposto, o nosso foco principal e os procedimentos a serem adotados para alcançá-lo. Essa abordagem consiste em uma metodologia focada no ser humano e voltada para a resolução criativa de problemas complexos. Por meio da empatia, procura-se compreender a necessidade do público, utilizando o pensamento colaborativo para propor inovações e a experimentação prática para validar resultados. A aplicação seguiu as seguintes etapas fundamentais:

1. **Imersão e Análise:** Diagnóstico inicial e seleção do segmento de intervenção.
2. **Ideação:** Debate colaborativo para definição do problema e objetivos.

3. **Prototipagem:** Desenvolvimento do recurso pedagógico "Dominó Gigante das Amizades".
4. **Testagem:** Planejamento da aplicação prática junto aos alunos.

#### **2.4.3. Diagnóstico e Pesquisa de Campo**

Nesta etapa, o grupo concentrou-se inicialmente na seleção do segmento da Educação Infantil para a intervenção. Considerando que os Centros de Educação Infantil de Vinhedo (CEIs) subdividem-se em seis estágios, Berçário I e II, Maternal I e II, e Fases I e II, e que a unidade em questão contempla todos esses níveis, optamos por trabalhar com as duas turmas de Maternal II presentes na escola. Em seguida, procedeu-se ao diagnóstico junto às educadoras responsáveis, mediante entrevista presencial. O objetivo foi identificar os principais desafios e demandas pedagógicas locais, garantindo que a proposta do projeto estivesse plenamente alinhada às necessidades reais das turmas atendidas. Investigada a questão dos impasses enfrentados pelas profissionais, os quais recaem, sobretudo, sobre comportamentos das crianças relacionados a dificuldades na divisão dos brinquedos, na interação durante brincadeiras e atividades e na compreensão e seguimento de comandos – mesmo os simples, já esperados para a idade –, passamos à etapa seguinte, à busca por atividades que contemplassem em suas propostas educativas os tópicos a serem trabalhados.

Para exploração de possíveis soluções ao problema levantado em pesquisa de campo realizada junto à escola, foram utilizados alguns processos de pesquisa. Primeiramente, em plataformas digitais, buscaram-se sugestões de intervenção potencialmente adequadas às especificidades do nosso projeto pedagógico. Neste ponto, debateu-se qual das propostas observadas melhor se enquadraria no contexto em que o projeto seria aplicado (tema, demandas específicas e público alvo), e, após uma votação, foi escolhido, para o nosso brinquedo, o formato dominó. Muito utilizado em atividades pedagógicas, esse jogo pode incorporar diversos temas, além do original (números). Por nosso Projeto Integrador ter por foco afetividade, interação e cooperação entre as crianças, intitulamos o brinquedo de Dominó Gigante das Amizades.

#### **2.4.4. Pesquisa Bibliográfica e Tecnológica**

Em seguida, iniciou-se a etapa de revisão bibliográfica para elaboração da fundamentação teórica. A principal vantagem da pesquisa bibliográfica reside no fato de permitir ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente (GIL, 2002, p. 44-45). Para isso, revisitamos a

bibliografia de disciplinas já oferecidas pela UNIVESP no curso de Pedagogia como Psicologia da Educação e Didática, e também disciplinas cursadas atualmente, como Fundamentos de Educação Infantil I e II. Pesquisas em plataformas como Portal de Periódicos da CAPES e Google Acadêmico também foram realizadas, sempre visando fundamentar cientificamente nossa proposta pedagógica e a estruturação do Projeto Integrador como um todo.

#### **2.4.5. Instrumento Pedagógico: Dominó Gigante das Amizades**

Uma vez determinada a atividade central, o Dominó Gigante da Amizade, deu-se início à sua elaboração, resultando-se no seguinte modelo:

O Dominó Gigante das Amizades é um brinquedo pedagógico criado especialmente para crianças da Educação Infantil, com a finalidade de promover a aprendizagem por meio da interação e do brincar. O jogo é confeccionado com materiais reutilizáveis, tendo como base o papelão, o que também contribui para a conscientização ambiental desde a infância. Suas peças possuem aproximadamente 43 cm de comprimento, 30 cm de largura e 3 mm de espessura, sendo adaptadas ao tamanho das crianças para facilitar o manuseio. As ilustrações presentes nas peças têm cerca de 15 cm, garantindo boa visibilidade e fácil identificação dos comandos.

O jogo é composto por 21 peças, organizadas a partir de combinações entre seis comandos representados por imagens: boca (sorrir), mão (bater na mão do colega), sapo (dar um pulinho), coração (dar um abraço), careta (fazer uma expressão engraçada) e estrela (dar um giro). Cada um desses comandos aparece repetido sete vezes de forma aleatória nas peças, permitindo diversas possibilidades de combinações durante a brincadeira.

As combinações são organizadas sem repetição invertida, contemplando pares como:

- Estrela – Estrela, Estrela – Boca, Estrela – Sapo, Estrela – Coração, Estrela – Mão, Estrela – Careta;
- Boca – Boca, Boca – Sapo, Boca – Coração, Boca – Mão, Boca – Careta;
- Sapo - Sapo, Sapo- Coração, Sapo- Mão, Sapo - Careta;
- Coração - Coração, Coração - Mão, Coração - Careta;
- Mão - Mão, Mão - Careta;
- Careta - Careta;

Durante a atividade, as crianças devem observar as imagens das peças e realizar os comandos indicados, o que torna o jogo dinâmico e participativo. Essa proposta estimula a

coordenação motora ampla, a percepção visual, a atenção e a compreensão de regras simples. Além disso, ao interpretar as imagens e associá-las às ações, as crianças também desenvolvem habilidades cognitivas e de linguagem.

Outro aspecto importante é o desenvolvimento social e emocional. O jogo incentiva o compartilhamento, o respeito às regras, a espera pela vez e o trabalho em grupo. As interações propostas, como abraçar, sorrir e bater na mão do colega, fortalecem vínculos afetivos e promovem empatia, cooperação e convivência harmoniosa entre as crianças.

O Dominó Gigante das Amizades é um recurso pedagógico que alia o brincar e aprendizagem de forma significativa. Ao utilizar peças grandes, coloridas e produzidas com material reutilizável, o brinquedo se torna acessível, sustentável e atrativo. Sua aplicação em sala de aula contribui para o desenvolvimento integral das crianças, estimulando habilidades motoras, cognitivas e socioemocionais. Dessa forma, o jogo cumpre sua finalidade de ensinar, ao mesmo tempo em que promove a amizade, o respeito e a colaboração entre os alunos.

#### **2.4.6. Planejamento da Intervenção pedagógica (Plano de Aula)**

Após cumprir-se a formulação teórica do jogo, passou-se ao planejamento de sua aplicação junto às turmas, através da construção de um Plano de Aula. Estruturou-se o percurso de modo a incluir momentos de abertura e conclusão, considerando-se, também, quais recursos didáticos poderiam agregar mais valor à prática. Optou-se por iniciar a intervenção com um momento voltado à literatura infantil, com uma leitura em roda de *O Livro dos Sentimentos*, de Todd Parr. A escolha do livro deu-se por sua dupla adequação: tanto de seu conteúdo, ao tratar de forma lúdica sobre sentimentos e emoções – alinhando-se bem à nossa proposta de trabalho –, quanto de sua forma, à faixa etária dos alunos (3 a 4 anos).

Como atividades complementares, selecionamos, ainda: 1) Caixa de Emoções, a qual consiste em um exercício de empatia e mimetização, pois caberá à criança reconhecer os sentimentos expressos em fotografias e replicá-los através de suas próprias expressões faciais e corporais; 2) Paper Doll dos Sentimentos. Nessa atividade, as crianças precisarão interpretar pequenas orações para definir com qual rosto (sentimento) uma boneca de papel deverá ser “vestida”. Assim, habilidades de escuta, interpretação, coletividade, e interação com os pares serão o foco dessa proposta.

Para encerrar, utilizaremos a canção "Cara de Quê?", do grupo Coração Palpita, promovendo uma dança coletiva. O objetivo é reforçar a interação entre os alunos por meio de uma atividade lúdica e recreativa, consolidando o aprendizado de forma prazerosa.

## 2.5 RESULTADOS FINAIS E ANÁLISE DA INTERVENÇÃO

A aplicação do projeto na escola CEI Marquês de Rabicó se deu nos dias 29 e 30 de abril de 2026, nos períodos matutino e vespertino, tendo a duração de aproximadamente 45 minutos cada encontro com cada turma. Para tal, foi preparado pelo grupo um Plano de Aula no qual constavam todas as atividades planejadas para os dois dias de intervenção. A interação com as turmas M II A e M II B confirmou a hipótese de que a articulação entre a literatura infantil, o movimento corporal e a alfabetização emocional constituem uma estratégia potente para o desenvolvimento integral na Educação Infantil. A intervenção não tratou essas áreas como compartimentos isolados, mas como dimensões que se retroalimentam durante a experiência lúdica.

Esta abordagem encontra sustentação teórica na Psicogênese de Henri Wallon (2007), que postula o desenvolvimento infantil como um processo integrado. Para o autor, a criança deve ser compreendida em sua "unidade viva": as dimensões afetiva, cognitiva e motora são inseparáveis e alternam-se na dominância das atividades infantis.

- **A Dimensão Afetiva:** Foi o ponto de partida através da leitura compartilhada de *O Livro dos Sentimentos*. Ao acolher as emoções das crianças na roda de conversa, estabeleceu-se o "estado emocional" necessário para que elas se sentissem seguras para explorar as etapas seguintes.

- **A Dimensão Motora:** Manifestou-se na "fisiologia do movimento" durante o jogo do Dominó Gigante. Para Wallon, o movimento é a tradução externa da vida psíquica; ao pular, girar e abraçar, a criança não estava apenas exercitando músculos, mas expressando sua alegria e interação com o mundo.

- **A Dimensão Cognitiva:** Foi mobilizada no esforço de decodificação dos símbolos visuais e na compreensão das regras sociais do jogo, exigindo atenção, memória e raciocínio lógico para as combinações das peças.

A integração dessas dimensões permitiu que a aprendizagem fosse significativa. Quando a criança associa o conceito de "alegria" (cognitivo) ao ato de sorrir para um colega (afetivo) e realizar um giro (motor), ela internaliza o conhecimento de forma aprofundada e lúdica.

Os resultados específicos observados durante os dois dias de intervenção, que evidenciam essa tríade walloniana em ação, são detalhados a seguir:

### 2.5.1. Desenvolvimento Socioafetivo e Coletividade

O projeto alcançou seu objetivo principal de fortalecer os vínculos. Durante a montagem do Dominó Gigante das Amizades, observou-se:

- **Colaboração ativa:** As crianças demonstraram uma iniciativa ao auxiliarem seus pares, revelando uma compreensão intuitiva de que o "caminho da amizade" — a trilha física construída com o dominó — era um objetivo comum que dependia do esforço coletivo. Observou-se que os alunos mais desenvolvidos em termos de percepção visual e mobilidade atuaram como mediadores espontâneos. Eles auxiliavam aqueles que apresentavam hesitação frente ao desafio lógico, utilizando estratégias como apontar para as imagens correspondentes ou segurar nas mãos dos colegas para conduzi-los fisicamente ao encaixe correto das peças de papelão.

Essa dinâmica transformou a sala de aula em um rico espaço de tutoria entre pares. É fundamental destacar que, nessa faixa etária, a comunicação transcende a oralidade: a troca de saberes deu-se de forma fluida através de gestos, expressões faciais e olhares de cumplicidade. Quando uma criança "mais experiente" ajuda um colega a realizar uma tarefa que ele ainda não conseguiria completar sozinho, ela está atuando exatamente na Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) desse par.

Essa interação corrobora a tese de Vygotsky (1991), que defende que as funções psicológicas superiores (como o raciocínio lógico e a atenção voluntária) aparecem primeiro no nível social, entre pessoas (interpsicológico), para só depois serem internalizadas pela criança (intrapicológico). O aprendizado em conjunto, mediado pela afetividade e pelo recurso lúdico, permitiu que as crianças do M II A e B experimentassem a colaboração como uma ferramenta de resolução de problemas, consolidando a base para o pensamento crítico e para a convivência democrática dentro do ambiente escolar.

- **Fortalecimento de vínculos:** Comandos como o "abraço" e o "high-five" (toque de mãos) foram executados com entusiasmo, funcionando como catalisadores de uma atmosfera de acolhimento. No Maternal II, é comum que a disputa por espaços ou objetos gere tensões; entretanto, ao transformar o contato físico em uma etapa lúdica do jogo, esses conflitos territoriais foram amenizados no contexto da atividade. As crianças deixaram de ver o colega como um "invasor" de seu espaço pessoal e passaram a percebê-lo como um parceiro necessário para a conclusão da tarefa. Essa dinâmica de proximidade física permitiu que os alunos experimentassem o toque de forma respeitosa e afetuosa, estabelecendo o que chamamos de segurança afetiva. O gesto do abraço, especificamente, serviu para quebrar barreiras de timidez e desarmar posturas defensivas, substituindo o empurrão ou a disputa

pela colaboração e pelo riso compartilhado. Segundo Freire (1996), a educação é, essencialmente, um ato afetivo. No contexto do Maternal, o toque e o acolhimento não são apenas demonstrações de carinho, mas sim ferramentas pedagógicas estratégicas. Elas atuam na regulação emocional da criança, criando um ambiente de acolhimento que reduz o estresse da convivência em grupo e constrói a confiança necessária para que o aprendizado ocorra. Quando a criança se sente afetivamente segura, sua abertura para o novo e para o outro se amplia, consolidando a base para uma socialização saudável e protagonista.

### **2.5.2. Percepção Cognitiva e Alfabetização Emocional**

A transição entre a leitura de *O Livro dos Sentimentos* (Todd Parr) e as atividades práticas permitiu uma compreensão mais aprofundada das emoções:

- **Identificação de Sentimentos:** Na atividade da Caixa de Emoções, a interação das crianças revelou um estágio importante do desenvolvimento da autoconsciência. Ao retirarem as fichas com expressões faciais, a maioria dos alunos demonstrou habilidade em nomear sentimentos primários, como alegria, tristeza e medo. Entretanto, o diferencial pedagógico deu-se no uso do espelho: ao tentarem reproduzir a expressão sorteada, as crianças entraram em um processo de investigação de sua própria imagem.

Esse exercício de observação permitiu que elas associassem sensações abstratas a movimentos musculares concretos, como o franzir da testa para o medo ou o sorriso largo para a alegria. Mais do que apenas imitar, as crianças começaram a associar essas emoções às suas vivências cotidianas, tanto através de questionamentos das integrantes do grupo ou em relatos espontâneos, surgiram falas que conectavam o "rosto de tristeza" à saudade dos pais ou o "rosto de medo" a situações de escuro ou ruídos fortes.

De acordo com a BNCC (BRASIL, 2018), essa capacidade de identificar, nomear e reconhecer as próprias emoções e as dos pares é um pilar fundamental do campo de experiência "O eu, o outro e o nós". Para crianças de 3 a 4 anos, esse aprendizado é crucial porque:

- 1) **Constrói a Identidade:** Ao se reconhecer no espelho expressando uma emoção, a criança fortalece sua autoimagem e percebe-se como um indivíduo com sentimentos próprios.

- 2) **Promove a Alteridade:** Ao identificar a expressão de "tristeza" na ficha e tentar reproduzi-la, a criança desenvolve a base da empatia, preparando-se para reconhecer e respeitar o estado emocional do colega.

3) **Desenvolve a Linguagem Emocional:** A transição do sentimento (sentir) para o conceito (nomear) amplia o vocabulário e oferece à criança ferramentas para a resolução pacífica de conflitos no futuro.

Portanto, a Caixa de Emoções serviu como um processo de reconhecimento emocional, onde o reflexo no espelho mediou a descoberta de que o que sentimos internamente tem uma forma visível e comunicável, essencial para a convivência em grupo.

- **Empatia Situacional:** No uso da Paper Doll dos Sentimentos, os alunos demonstraram uma crescente capacidade de análise e síntese ao correlacionarem eventos hipotéticos a estados internos. A atividade funcionou como um exercício de causalidade emocional: diante das situações narradas (como "hoje vamos ao parque" ou "é hora de guardar o brinquedo"), a criança precisava realizar um esforço de abstração para imaginar o impacto do evento no outro, selecionando, entre diversas opções, a expressão facial que melhor validaria aquela experiência.

Ao escolherem a "alegria" para o momento do parque, por exemplo, os alunos evidenciaram o desenvolvimento do pensamento lógico-emocional. Esse processo vai além do simples reconhecimento de imagens; ele envolve a interpretação de contextos sociais e a associação de causas e efeitos. A criança deixa de apenas "sentir" para começar a "pensar sobre o sentir", o que favorece a maturação das habilidades de empatia.

A dinâmica coletiva de "vestir" a boneca com rostos intercambiáveis permitiu observar:

1) **Decodificação de Símbolos:** A tradução de uma narrativa oral (a frase dita pelo professor) em um símbolo visual (a ficha do rosto).

2) **Validação Coletiva:** O debate entre as crianças sobre qual seria a "melhor cara" para a situação, o que estimula a argumentação e a escuta ativa.

3) **Ponte para a Alteridade:** Ao trabalhar com uma boneca que representa um "terceiro", a criança exercita a projeção emocional, deslocando o foco de suas próprias necessidades para as necessidades e sentimentos do outro.

Essa etapa da intervenção consolidou o que a BNCC define como a percepção de que as pessoas têm sentimentos, necessidades e maneiras próprias de agir e pensar. O recurso tátil da *Paper Doll* serviu, portanto, como uma ferramenta de mediação que transformou situações abstratas do cotidiano em um aprendizado visível, lúdico e profundamente formativo para a inteligência emocional dos grupos M II A e B

### 2.5.3. Coordenação Motora e Expressão Corporal

O engajamento físico foi o ponto alto das intervenções:

**Domínio Corporal:** As crianças demonstraram domínio corporal ao converterem rapidamente as ilustrações do dominó em ações motoras coordenadas, como giros e saltos, evidenciando uma autonomia crescente em relação aos seus próprios movimentos. Para Le Boulch (1982), essa exploração lúdica é vital, pois a educação psicomotora precede as funções cognitivas complexas. Ao brincar, a criança não apenas exercita a musculatura, mas organiza sua imagem corporal e orienta-se no espaço-tempo. Assim, o jogo serviu como um laboratório onde o esquema corporal foi estruturado, permitindo que cada pulo ou gesto se tornasse um meio de apropriação do "eu" físico e de compreensão das possibilidades de interação com o meio.

**Expressividade Livre:** O encerramento, conduzido pela música de 'Cara de Quê?', evidenciou o potencial criativo e a expressividade dos alunos. A exploração expansiva do corpo permitiu que as crianças estabelecessem conexões diretas entre o ritmo musical e o repertório emocional construído durante as intervenções. Dessa forma, a atividade assegurou o direito de Expressar, conforme preconizado pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), consolidando a música como uma linguagem fundamental para a manifestação dos afetos e da identidade."

### 2.5.4. Materiais e Sustentabilidade

A escolha do papelão como matéria-prima para o Dominó Gigante das Amizades transcendeu a funcionalidade técnica, consolidando-se como uma estratégia de Educação Ambiental aplicada. Ao manipular peças de grandes dimensões confeccionadas com material reutilizável, as crianças puderam visualizar, de forma tátil, que objetos comumente descartados possuem potencial para se transformar em recursos lúdicos valiosos. Essa prática desperta a curiosidade sobre o ciclo de vida dos materiais e fomenta um senso de responsabilidade ecológica desde a primeira infância. Segundo as diretrizes pedagógicas contemporâneas, inserir a sustentabilidade no cotidiano escolar permite que o aluno deixe de ser um consumidor passivo para se tornar um agente consciente, compreendendo que o cuidado com o meio ambiente começa na resignificação do que está ao seu alcance, unindo ética e criatividade no chão da sala de aula.

### **2.5.5 Avaliação e Observação**

A avaliação da aplicação prática do projeto deu-se por meio de uma observação atenta das integrantes do grupo durante todas as fases da intervenção (do momento da leitura ao encerramento musical). Foram criados tópicos e perguntas orientadoras para facilitar a análise. O foco, porém, não foi um desempenho técnico, mas sim o envolvimento e a evolução da criança nos seguintes eixos:

#### **1. Eixo Motor e Cognitivo**

- **Ação e Reação: As crianças conseguem converter o estímulo visual (as peças do dominó) em ação corporal com autonomia?**

A maioria das crianças compreendeu com facilidade o intuito da atividade principal, o jogo Dominó das Amizades. Aquelas que tiveram maior dificuldade foram orientadas pelas integrantes do grupo e pela educadora da sala, mas também por outras crianças da turma, que agiram espontaneamente para ajudar seus pares, transformando a intervenção em um momento de aprendizagem ativa e colaborativa, endossando a proposta de nosso projeto que teve por um dos objetivos a convivência harmoniosa e construtiva entre as crianças.

- **Atenção Seletiva: Durante o jogo e a música final, as crianças demonstram foco para acompanhar as mudanças de comandos e ritmos?**

Alguns alunos demonstraram maior dificuldade na transição de ações, porém, essa dificuldade já era esperada por se tratarem de crianças muito pequenas (3-4 anos), não significando um imprevisto ou uma dificuldade específica durante nossa intervenção. Nesses momentos, foram reorientados e, no geral, aderiram novamente à atividade. Nos instantes finais das intervenções – que duraram, no total, uma média de 45 minutos –, a dispersão já era mais generalizada, fato que também não representou uma adversidade pois, como já explicitado, era previsível e considerado para as turmas de Maternal II.

#### **2. Eixo Socioafetivo e de Convivência**

- **Integração e Cooperação: Como a criança se comporta durante a montagem coletiva do dominó? Ela ajuda os colegas ou espera pacientemente sua vez?**

Em sua maioria, as crianças foram capazes de compreender a necessidade de aguardar sua vez no jogo e nas atividades complementares, embora muitas vezes esses momentos de espera tenham resultado em interações alternativas com os materiais (como pular as peças do dominó já dispostas no chão, por exemplo), necessitando algum controle por parte dos adultos

presentes, mas que também foram ações válidas por se tratarem de expressões criativas das crianças. As crianças também agiram ativamente para ajudar colegas com dificuldades.

- **Empatia e Afeto: A criança participa das propostas de interação física (abraço, toque nas mãos, sorriso) de forma espontânea e respeitosa?**

As interações entre as crianças, no geral, foram cordiais e espontâneas, realizaram as ações propostas pelo dominó com colegas e, também, com os adultos presentes. No Maternal II B houve um aluno que preferiu não interagir, mas se manteve em sala de aula, aproximando-se eventualmente da atividade, demonstrando alguma curiosidade, mas se recusando a se envolver de fato, mesmo quando sugeríamos sua participação. Ele foi acolhido pela educadora de referência (Andresa) e permaneceu como observador. Com o Maternal II A, um aluno com TEA precisou do apoio permanente da educadora de referência (Laís) e conseguiu participar e realizar algumas ações propostas pelas atividades.

- **Resolução de Conflitos: Diante de uma disputa por espaço ou por uma peça do brinquedo, a criança utiliza o diálogo ou busca a mediação do professor?**

Durante o desenvolvimento do projeto, os conflitos se fizeram presentes, manifestando-se principalmente por meio de disputas para ser o primeiro a realizar as atividades, episódios em que algumas crianças não conseguiram aguardar a sua vez devido à ansiedade em participar, e pequenos desentendimentos no momento de recolher o material utilizado.

No entanto, a resolução dessas situações ocorreu de forma construtiva: em alguns momentos, as próprias crianças conseguiram resolver as divergências entre si; em outros, foi necessária a intervenção dos adultos, que atuaram como mediadores através do diálogo.

É importante ressaltar que esses momentos de frustração surgiram ao longo das dinâmicas, mas configuraram um resultado perfeitamente esperado e previsto para o processo. Longe de ser um problema, essas ocorrências funcionaram como oportunidades práticas e reais para que os alunos pudessem exercitar a regulação emocional e a convivência comunitária propostas pelo projeto.

### **3. Eixo de Linguagem e Expressão Emocional**

- **Identificação de Sentimentos: Na "Caixa de Emoções" e no "Paper Doll", a criança consegue nomear e associar corretamente as expressões faciais aos contextos apresentados?**

De maneira geral, as crianças conseguiram nomear e associar de forma satisfatória as expressões faciais aos contextos apresentados tanto na atividade da "Caixa de Emoções" quanto no "Paper Doll", demonstrando boa compreensão da maioria dos sentimentos.

Contudo, cabe uma ressalva importante: observou-se uma dificuldade específica no reconhecimento do sentimento de raiva, na atividade Paper Doll, na qual as crianças precisaram interpretar situações hipotéticas e associá-las a um sentimento. Nesses momentos, em ambas as turmas do Maternal II, os alunos tenderam a classificar a expressão de raiva como tristeza, o que pode demonstrar que a diferenciação contextual entre sentimentos de frustração (como a raiva) e de desamparo (como a tristeza) ainda está em processo de maturação e desenvolvimento para o grupo.

- **Expressividade Corporal: No encerramento musical ("Cara de Quê?"), a criança utiliza o corpo e o rosto de forma criativa para representar as emoções sugeridas pela letra?**

Durante o encerramento musical com a canção "Cara de Quê?", as crianças, em sua maioria, demonstram expressividade corporal e facial, engajando-se de forma ativa e criativa na proposta.

Ao acompanharem a letra da música, elas utilizaram o próprio corpo como ferramenta de comunicação, moldando feições, gestos e posturas para representar sentimentos como alegria, raiva, medo ou tristeza. Essa resposta motora e mimética não apenas evidencia a compreensão das emoções abordadas, mas também reflete o desenvolvimento da autopercepção e da empatia, consolidando o aprendizado de forma divertida, interativa e significativa para a faixa etária.

### **3. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O objetivo geral deste projeto foi o de promover a comunhão saudável e o desenvolvimento de habilidades socioemocionais das crianças da Educação Infantil da CEI Marquês de Rabicó por meio de jogos e brincadeiras, através da utilização de materiais desenvolvidos pelo grupo de trabalho especificamente para esse propósito.

A escolha por trabalhar as questões da convivência comunitária e da gestão das emoções com as crianças deu-se após uma investigação junto às educadoras do Maternal II sobre as maiores dificuldades enfrentadas perante as turmas. O intuito desse diálogo inicial foi criar um projeto que proporcionasse uma experiência significativa para alunos e professoras, por meio de uma proposta que pudesse auxiliar nos desafios educacionais das turmas

abordadas. Por se tratar de uma aplicação pontual — e não de um projeto a longo prazo que acompanhe as turmas por período suficiente para consolidar mudanças comportamentais perenes —, o trabalho apresenta resultados limitados quanto à superação real do problema. Apesar disso, acredita-se que a iniciativa tenha contribuído como uma proposta inicial, abrindo margem para desdobramentos pedagógicos e para a continuidade do tema com os alunos.

Apesar das limitações já mencionadas, pudemos observar que a intervenção pedagógica realizada demonstrou que a articulação entre a ludicidade e a intencionalidade educativa é o caminho para uma prática transformadora na Educação Infantil. Ao alinhar as atividades aos direitos de aprendizagem estabelecidos pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018) — especificamente o *Brincar, Participar e Expressar* — o projeto transcendeu a simples execução de tarefas mecânicas, consolidando-se como um espaço de vivências significativas. Como bem aponta Kishimoto (2011), o brinquedo e a brincadeira não são meros passatempos para entreter os alunos, mas sim ferramentas pedagógicas complexas que permitem à criança construir conhecimentos, externalizar emoções e internalizar regras sociais de forma prazerosa e autônoma.

A utilização de recursos táteis e não estruturados, como o Dominó Gigante de papelão e o *Paper Doll*, provou ser um diferencial metodológico. Esses materiais permitiram que as crianças do Maternal II A e B abandonassem a posição de espectadoras passivas da ação docente para assumirem o verdadeiro protagonismo de suas descobertas. Sob a ótica de Wallon (2007), o desenvolvimento da criança ocorre de maneira integrada através da sinergia entre a afetividade, a motricidade e a inteligência. No manuseio físico das peças e na interação expressiva com o espelho, o aprendizado deixou de ser uma abstração teórica e tornou-se concreto, respeitando o tempo, o corpo e o ritmo de desenvolvimento biopsicossocial característicos da faixa etária das crianças envolvidas.

Paralelamente, os registros pedagógicos — compostos por fotos, vídeos e anotações escritas durante e após a aplicação do PI — confirmam que as turmas de ambos os períodos avançaram substancialmente na construção da identidade e da alteridade. A experiência evidenciou que a percepção do "Eu" é indissociável da experiência com o "Outro". Essa constatação corrobora a tese sociointeracionista de Vygotsky (1991), a qual defende que o desenvolvimento cultural da criança se apoia em funções que se manifestam primeiramente em nível social (interpsicológico) para, depois, consolidarem-se no plano individual (intrapsicológico). Através do toque, do olhar compartilhado no momento da leitura, do abraço e de outras interações estimuladas pelo jogo, a criança pôde reconhecer no colega

sentimentos e reações espelhadas, fortalecendo a empatia, o acolhimento da diversidade e a convivência harmônica.

O feedback das educadoras reforçou que o projeto dialogou de forma orgânica com o contexto local e com os objetivos de aprendizagem propostos. A experiência foi descrita por elas como um processo enriquecedor tanto para o desenvolvimento integral dos alunos quanto para a própria práxis docente, oferecendo novas perspectivas de estratégias e confecção de materiais. Essa dinâmica de mútua aprendizagem valida as contribuições de Imbernón (2010) sobre a formação continuada reflexiva, demonstrando que o crescimento do professor ocorre na reflexão sobre a sua própria prática e na capacidade de ressignificar o chão da sala de aula a partir das respostas e manifestações dos próprios educandos.

Em suma, o projeto reafirma que educar para a sensibilidade e para a afetividade é tão fundamental quanto estimular o desenvolvimento motor e cognitivo. Ao finalizar esta etapa, observa-se que um espaço de desenvolvimento emocional, construído coletivamente no cotidiano escolar, reflete a base de uma formação humana integral. Conforme sustentava Freire (1996), uma prática educativa verdadeiramente progressista baseia-se na amorosidade, na escuta legítima e na crença na autonomia do sujeito. O brincar assume-se, portanto, como o fio condutor irrenunciável para a alfabetização emocional, a emancipação e a cidadania nascente.

#### 4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

**BEE, Helen. A criança em desenvolvimento.** Porto Alegre: Artmed, 1996.

**BRASIL.** Decreto nº 99.710, de 21 de novembro de 1990. Promulga a Convenção sobre os Direitos da Criança. Disponível em: <<https://www.jusbrasil.com.br/legislacao/114072/decreto-99710-90#art-31>>. Acesso em: 27 mar. 2026.

**BRASIL.** Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 11 maio. 2026.

**BRITO, R. A. C.; MONTEZUMA, S.; MELO, A. K.; MOREIRA, V. A psicoterapia infantil no setting clínico: uma revisão sistemática de literatura.** Contextos Clínicos, v. 13, n. 2, p. 234-250, 2020. Disponível em: <[https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1983-34822020000200016#end](https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1983-34822020000200016#end)>. Acesso em: 27 mar. 2026.

**FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários à Prática Educativa.** São Paulo: Paz e Terra, 1996.

**GIL, Antonio Carlos. Como elaborar projetos de pesquisa.** 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002

**IMBERNÓN, Francisco. Formação continuada de professores.** Porto Alegre: Artmed, 2010.

**KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação.** 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

**KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil.** São Paulo: Pioneira, 1994.

**LE BOULCH, Jean. O Desenvolvimento Psicomotor: do nascimento aos 6 anos.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1982.

**MACEDO, L. (2005). O brincar: A atividade primordial da infância.** São Paulo: Casa do Psicólogo.

**PARR, Todd. O Livro dos Sentimentos.** São Paulo: Panda Books, 2007.

**PIAGET, Jean.** A formação do símbolo na criança: imitação, jogo, e sonho, imagem e representação. 2.ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

**REIS, A. F.; RODRIGUES, D. S.** Psicologia do desenvolvimento: da infância até a adolescência. Revista de Psicologia, 2019. Disponível em: <  
<https://repositorio.unipora.edu.br/index.php/psi/catalog/download/251/267/1241?inline=1>.

Acesso em: 27 mar. 2026.

**VYGOTSKY, L. S.** A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

**WALLON, Henri. A Evolução Psicológica da Criança.** Lisboa: Edições 70, 2007.

**WALLON, Henri. Psicologia e Educação da Infância.** Lisboa: Estampa, 1975.

APÊNDICE A- Registro fotográfico da coleta de dados na Construção do Dominó

**Figura 1 - Base de papelão revestida com papéis coloridos**

**Figura 2 - Detalhe da divisão central preta em peça com fundo rosa**



Fonte: Autoria própria (2026).



Fonte: Autoria própria (2026).

**Figura 3 - Visão geral das figuras**



Fonte: Autoria própria (2026).

**Figura 4 -Peça de composição para conclusão da atividade**

**Figura 5- Peça com diferentes combinação de cores**



Fonte: Autoria própria (2026).

**Figura 6 - Peças de coração em construção**



Fonte: Autoria própria (2026).

**Figura 7 - Processo de corte organização**



Fonte: Autoria própria (2026).

**Figura 8 - Conjunto final de seis estímulos visuais e táteis**



Fonte: Autoria própria (2026).

**Figura 9 - Organização para montagem das imagens**



Fonte: Aatoria própria (2026).



Fonte: Aatoria própria (2026).

**Figura 10 - Peças finalizadas exibindo cores e estímulos**



Fonte: Aatoria própria (2026).

**Figura 11- Recorte das figuras**



Fonte: Aatoria própria (2026).

## APÊNDICE B- Primeiro dia de aplicação da atividade

Figura 1 -Desenho do protótipo e mapeamento das interações



Fonte: Autoria própria (2026).

Figura 2 -Apresentação de figuras que representa as emoções



Fonte: Autoria própria (2026).

**Figura 3 - Interação e atividades**



Fonte: Autoria própria (2026).

**Figura 4 - Curiosidades**



Fonte: Autoria própria (2026).

## APÊNDICE C- Segundo dia de aplicação da atividade

Figura 1 - Interação Social



Fonte: Autoria própria (2026).

Figura 2 - Participação



Fonte: Autoria própria (2026).

**Figura 3- Inclusão**



Fonte: Autoria própria (2026).

### Plano de Aula: Imagem em Movimento

Público-alvo: Educação Infantil

Duração estimada: 40 a 50 minutos (duas intervenções)

Áreas de Conhecimento: Corpo, Gestos e Movimentos; Traços, Sons, Cores e Formas; Escuta, Fala, Pensamento e Imaginação.

#### 1. Objetivos de Aprendizagem

Coordenação Motora Ampla: Explorar diferentes formas de deslocamento e movimentos corporais a partir de estímulos visuais.

Percepção Visual e Atenção: Identificar detalhes em imagens e associá-los a ações específicas com rapidez.

Compreensão de Regras: Seguir comandos sequenciais e respeitar o tempo de cada etapa do jogo.

Socioafetividade: Fortalecer os vínculos através do brincar compartilhado, respeitando o ritmo e as limitações do outro.

Desenvolvimento de Linguagem: Nomear as ações e descrever o que veem nas peças do jogo.

## 2. Recursos Necessários

Literatura e Alfabetização Emocional:

Livro infantil: O Livro dos Sentimentos, de Todd Parr.

Tapete ou almofadas para organizar a roda de conversa/leitura.

Recurso Pedagógico Central (Dominó Gigante das Amizades):

21 peças de papelão reutilizável (dimensões: 43 cm x 30 cm x 3 mm).

Ilustrações dos comandos (aprox. 15 cm cada) fixadas nas peças:

Boca (sorriso);

Mão (toque/high-five);

Sapo (pulo);

Coração (abraço);

Careta (expressão engraçada);

Estrela (giro).

Atividades Complementares (Caixa de Emoções):

1 caixa.

Fichas de papel-cartão com fotografias ou ilustrações de rostos humanos expressando diferentes sentimentos (alegria, tristeza, medo, raiva, surpresa, etc.).

1 espelho seguro.

Atividades Complementares (Paper Doll dos Sentimentos):

Papel Kraft ou material similar (para a confecção da boneca plana em tamanho real).

Moldes de rostos intercambiáveis com diferentes expressões faciais.

Fita adesiva ou velcro para fixação das expressões na boneca.

Lista de "frases situacionais" preparadas pelo professor (ex.: "Ganhou um presente", "Perdeu um brinquedo").

Espaço e Logística:

Espaço amplo e livre de obstáculos (pátio ou sala de aula adaptada) que permita a montagem do dominó no chão e a movimentação física das crianças.

## 3. Desenvolvimento da Atividade Pedagógica

Fase 1: O Despertar (Acolhida e Alfabetização Emocional)

(Realizado no primeiro dia de intervenção)

Iniciamos a intervenção com um momento dedicado à literatura infantil, utilizando a leitura em roda de O Livro dos Sentimentos, de Todd Parr.

Por que esta obra? O conteúdo aborda sentimentos e emoções de forma lúdica — alinhando-se à proposta de integração e empatia — e sua forma visual (cores contrastantes e traços simples) é ideal para a faixa etária de 3 a 4 anos.

A dinâmica da leitura: Durante a contação, o professor deve incentivar as crianças a identificarem as expressões dos personagens através de perguntas mediadoras (Ex. “Como esse personagem parece estar se sentindo? Feliz, triste, assustado? O que sua expressão parece demonstrar?”)

Ponte para a ação: Ao finalizar a leitura, conectamos as emoções do livro com as "Peças Mágicas" da atividade motora.

A mediação também pode incentivar os alunos a imitarem as expressões e movimentos apresentados pelas personagens nas ilustrações.

Benefícios Pedagógicos desta Integração:

Contextualização: A leitura prepara o terreno psicológico para a atividade física, tornando o jogo dinâmico menos "mecânico" e mais expressivo.

Reconhecimento do Outro: Ao discutir as emoções de Todd Parr, as crianças começam a desenvolver o vocabulário necessário para a solução de conflitos que possa surgir nas fases seguintes.

Segurança Afetiva: O momento da roda cria um ambiente de confiança, essencial para que a criança se sinta à vontade para explorar movimentos amplos e interagir com os colegas de forma cooperativa.

Fase 2: Exploração do Recurso Pedagógico

(Realizado no primeiro dia de intervenção)

Apresentamos as 21 peças do dominó, destacando que foram confeccionadas com material reutilizável (papelão), promovendo a conscientização ambiental.

Dimensões Adaptadas: As peças possuem 43 cm x 30 cm, facilitando o manuseio por crianças pequenas, com ilustrações de 15 cm que garantem a visibilidade dos comandos.

Comandos e Símbolos: Exploramos coletivamente os seis comandos representados nas peças:

Boca: Sorrir para o grupo.

Mão: Bater na mão do colega (High-five).

Sapo: Dar um pulinho.

Coração: Dar um abraço.

Careta: Fazer uma expressão engraçada.

Estrela: Dar um giro.

### Fase 3: O Jogo Dinâmico (Execução)

(Realizado no primeiro dia de intervenção)

As crianças são organizadas para o jogo de dominó, no qual devem observar as imagens e realizar as combinações (ex.: Estrela com Estrela, Sapo com Coração).

Ação e Reação: Ao realizar o encaixe de uma peça, a criança (ou o grupo) deve executar os comandos indicados nas imagens.

Dinâmica Coletiva: A atividade exige atenção e percepção visual para associar as imagens, estimulando habilidades cognitivas e de linguagem ao interpretar os símbolos.

### Fase 4: Integração, Cooperação e Socioafetividade

(Realizado no primeiro dia de intervenção)

O jogo funciona como um laboratório social, onde as interações físicas — como o abraço, o sorriso e o toque nas mãos — fortalecem os vínculos afetivos.

Trabalho em Grupo: As crianças precisam colaborar para encontrar as peças que se encaixam, desenvolvendo a paciência e o respeito à vez do outro.

Mediação de Conflitos: Através das ações de empatia propostas pelo brinquedo (sorrir e abraçar), incentivamos a convivência harmoniosa e a solução de pequenos impasses territoriais ou de escolha de peças.

### Fase 5: Encerramento do primeiro dia de intervenção e reflexão sobre a atividade Dominó Gigante das Amizades

(Realizado no primeiro dia de intervenção)

Ao final da montagem do dominó gigante no chão, as crianças observam a trilha construída coletivamente. O professor reforça como a colaboração de cada um foi essencial para que o "caminho da amizade" ficasse completo, unindo o desenvolvimento motor e cognitivo ao fortalecimento do grupo.

### Benefícios Centrais do Recurso:

Motor: Estímulo à coordenação motora ampla através de pulos, giros e abraços.

Cognitivo: Atenção seletiva para identificar pares e seguir regras simples.

Socioemocional: Prática direta de empatia, compartilhamento e cooperação.

## Fase 6: Atividades Complementares (Aprofundamento e Fixação)

(Realizadas no segundo dia de intervenção)

Para consolidar o aprendizado iniciado com a literatura e o jogo motor, propomos duas atividades focadas na expressão facial e no raciocínio lógico-emocional:

### 1. Caixa de Emoções: O Espelho do Eu

Esta atividade foca no autorreconhecimento e na consciência das próprias expressões.

Dinâmica: Em uma caixa, são arquivadas fichas com fotos de pessoas expressando diversos sentimentos. Cada criança, em sua vez, retira uma ficha e deve reproduzir a expressão facial sorteada.

O uso do espelho: Um espelho é disponibilizado para que a criança observe sua própria imagem enquanto tenta imitar a foto, permitindo que ela se reconheça e perceba como seus músculos faciais traduzem suas emoções.

Materiais: Fichas de papel com fotos de rostos, caixa de papelão e um espelho seguro para crianças.

### 2. Paper Doll dos Sentimentos: Empatia Situacional

Esta atividade trabalha a interpretação de contextos sociais e a associação de causas e efeitos emocionais.

Dinâmica: Utiliza-se uma boneca de papel plana, em tamanho aproximado ao das crianças (confeccionada em papel Kraft). O professor lê frases curtas que descrevem situações cotidianas, como: "Maria ganhou um chocolate" ou "Pedro caiu e ralou o joelho".

Interpretação Conjunta: A partir da leitura, as crianças discutem qual rosto (expressando alegria, tristeza, surpresa, etc.) melhor se encaixa na situação. Após a decisão coletiva, o rosto escolhido é "vestido" (afixado) na boneca.

Materiais: Papel Kraft (corpo da boneca), impressões de expressões faciais variadas e fita adesiva.

### Conclusão das atividades complementares:

Estas atividades complementares garantem que a criança não apenas execute movimentos físicos, mas também reflita sobre a origem das emoções e como elas se manifestam no outro, fechando o ciclo de desenvolvimento integral proposto: motor, cognitivo e socioemocional.

## Fase 7: Encerramento (Celebração e Integração Musical)

(Realizadas no segundo dia de intervenção)

Para finalizar a intervenção de forma festiva e coletiva, realizaremos um momento de expressão corporal livre guiado pela música.

Dinâmica Musical: Faremos tocar a música "Cara de Quê?", do grupo infantil Coração Palpita. A letra da música convida as crianças a transformarem suas expressões faciais e movimentos corporais de acordo com diferentes sentimentos e bichos, consolidando de forma lúdica tudo o que foi explorado com o dominó e as atividades complementares.

Dança Coletiva: Todos os alunos são convidados a dançar juntos, observando as "caras" uns dos outros e celebrando a amizade e a convivência em grupo.

Materiais Necessários:

Caixa de som com conexão Bluetooth.

Aparelho celular com acesso à internet e serviço de streaming de música.

Fechamento Pedagógico: Este momento de "extravasamento" permite que as crianças relaxem após as atividades de foco e atenção, encerrando o dia com uma memória afetiva positiva e reforçando a alegria do ambiente escolar.

#### 4. Avaliação e Observação

A avaliação será realizada de forma contínua e processual, por meio da observação atenta do professor durante todas as fases da intervenção (do momento da leitura ao encerramento musical). O foco não é o desempenho técnico, mas sim o envolvimento e a evolução da criança nos seguintes eixos:

##### 1. Eixo Motor e Cognitivo

Ação e Reação: A criança consegue converter o estímulo visual (as peças do dominó) em ação corporal com autonomia?

Atenção Seletiva: Durante o jogo e a música final, a criança demonstra foco para acompanhar as mudanças de comandos e ritmos?

##### 2. Eixo Socioafetivo e de Convivência

Integração e Cooperação: Como a criança se comporta durante a montagem coletiva do dominó? Ela ajuda os colegas ou espera pacientemente sua vez?

Empatia e Afeto: A criança participa das propostas de interação física (abraço, toque nas mãos, sorriso) de forma espontânea e respeitosa?

Resolução de Conflitos: Diante de uma disputa por espaço ou por uma peça do brinquedo, a criança utiliza o diálogo ou busca a mediação do professor?

### 3. Eixo de Linguagem e Expressão Emocional

Identificação de Sentimentos: Na "Caixa de Emoções" e no "Paper Doll", a criança consegue nomear e associar corretamente as expressões faciais aos contextos apresentados?

Expressividade Corporal: No encerramento musical ("Cara de Quê?"), a criança utiliza o corpo e o rosto de forma criativa para representar as emoções sugeridas pela letra?

Registro Pedagógico: Recomenda-se que o professor faça breves anotações após as atividades (ou utilize registros fotográficos e em vídeo) para compor o portfólio da turma, evidenciando como cada criança lidou com os desafios de socialização e a alfabetização emocional proposta.

### Relação com os Campos de Experiência (BNCC)

#### 1. O Eu, o Outro e o Nós

Este é o campo central do projeto, focado na construção da identidade e na subjetividade.

Aplicação no Plano: A leitura de O Livro dos Sentimentos, a dinâmica do abraço e sorriso no Dominó, e a atividade do "Paper Doll".

Habilidades Relacionadas: Demonstrar empatia pelos outros, perceber que as pessoas têm sentimentos diferentes e agir de maneira cooperativa em jogos e atividades coletivas.

#### 2. Corpo, Gestos e Movimentos

O plano utiliza o corpo como ferramenta de expressão e interação com o meio.

Aplicação no Plano: As ações motoras do Dominó (pular, girar), a mímica na "Caixa de Emoções" e a dança final com a música "Cara de Quê?".

Habilidades Relacionadas: Criar movimentos, gestos e mímicas em brincadeiras; coordenar habilidades motoras amplas (equilíbrio, salto, giro) e desenvolver a consciência corporal frente ao espelho.

#### 3. Escuta, Fala, Pensamento e Imaginação

A linguagem é estimulada tanto na recepção quanto na produção de significados.

Aplicação no Plano: A roda de leitura, a interpretação das "frases situacionais" e a nomeação das emoções observadas nas peças e fotos.

Habilidades Relacionadas: Expressar ideias e sentimentos; relatar experiências; interpretar símbolos e imagens; e demonstrar interesse e atenção ao ouvir a leitura de histórias.

#### 4. Traços, Sons, Cores e Formas

A estética e a ludicidade visual são exploradas na confecção e no uso dos materiais.

Aplicação no Plano: A apreciação das ilustrações de Todd Parr, o uso de cores vibrantes nas peças do dominó e a expressão rítmica/musical no encerramento.

Habilidades Relacionadas: Utilizar diferentes fontes sonoras para acompanhar danças e brincadeiras; expressar-se livremente por meio de gestos e ritmos musicais.

#### 5. Espaços, Tempos, Quantidades, Relações e Transformações

Embora menos central, este campo aparece na organização lógica e ambiental.

Aplicação no Plano: A consciência ambiental ao utilizar materiais reutilizáveis; a percepção espacial necessária para montar o dominó no chão e a sequência lógica das combinações das peças.

Habilidades Relacionadas: Identificar relações espaciais (perto, longe, dentro, fora) e demonstrar curiosidade e cuidado com o meio ambiente (sustentabilidade).

#### Síntese Pedagógica

Ao unir a literatura infantil (teoria/emoção) com o "Dominó Gigante" (prática/corpo), o plano atende ao direito de Brincar e Participar, que são eixos estruturantes da BNCC. A proposta não apenas ensina "sobre" sentimentos, mas permite que a criança os vivencie através do toque, do movimento e da relação com o colega.