

A UTILIZAÇÃO DO LÚDICO COMO FERRAMENTA FACILITADORA PARA PROMOVER O DESENVOLVIMENTO DAS COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS NA ESCOLA

THE USE OF PLAY AS A FACILITATING TOOL TO PROMOTE THE DEVELOPMENT OF SOCIOEMOTIONAL SKILLS AT SCHOOL

Greice Zanotto Bonamigo¹

Julia Ricardo²

Resumo: Este artigo tem como propósito destacar as contribuições do lúdico para o desenvolvimento das Competências Socioemocionais na escola, dada a relevância desta temática. Para isso, será conduzida uma revisão bibliográfica que enfatiza as abordagens teóricas de pesquisadores renomados na área da educação, tais como Jean Piaget, Lev Semenovitch Vygotsky e Kishimoto, explorando suas análises sobre o impacto do lúdico no desenvolvimento infantil. Além disso, serão analisadas pesquisas que ressaltam a importância das Competências Socioemocionais na escola, estabelecendo uma relação com o papel do lúdico nesse processo. Por fim, serão apresentadas algumas iniciativas realizadas no contexto brasileiro, evidenciando resultados positivos obtidos.

Palavras-chave: Elementos lúdicos, habilidades socioemocionais, ambiente escolar.

Abstract: This article aims to highlight the contributions of play to the development of Socio-Emotional Skills at school, given the relevance of this topic. To this end, a bibliographical review will be conducted

1 Professora de História Licenciatura Plena pela Universidade de Passo Fundo – UPF. Pedagoga pela Faculdade Educacional da Lapa - FAEL. Psicopedagoga com ênfase em Educação Especial pela Faculdade Educacional da Lapa – FAEL. Psicopedagoga Institucional e Clínica pela Faculdade Venda Nova Do Imigrante - FAVENI

2 Licenciatura em Pedagogia pela FABE

that emphasizes the theoretical approaches of renowned researchers in the field of education, such as Jean Piaget, Lev Semenovitch Vygotsky and Kishimoto, exploring their analyzes of the impact of play on child development. Furthermore, research will be analyzed that highlights the importance of Socio-Emotional Skills at school, establishing a relationship with the role of play in this process. Finally, some initiatives carried out in the Brazilian context will be presented, highlighting the positive results obtained.

Keywords: Playful elements, socio-emotional skills, school environment.

INTRODUÇÃO

Este artigo explorará as contribuições do elemento lúdico como facilitador no desenvolvimento das competências socioemocionais no ambiente escolar. É amplamente reconhecido que o lúdico proporciona às crianças a oportunidade de aprender de maneira prazerosa e significativa, por meio da brincadeira, tornando-se, portanto, uma ferramenta fundamental para práticas pedagógicas eficazes.

A preocupação com a integração do lúdico no ambiente escolar tem sido objeto de discussão entre especialistas há algum tempo. Observa-se uma diminuição do espaço dedicado às brincadeiras, aos jogos, à música e ao faz-de-conta, elementos intrínsecos à infância, na rotina escolar. Frequentemente, tais atividades são vistas como simples entretenimento, desprovidas de significado, ou são valorizadas apenas para os alunos considerados exemplares.

Diante dessa informação, o cerne que impulsiona este trabalho é a constatação de que diversos métodos e materiais estão disponíveis para auxiliar a prática pedagógica. No entanto, o lúdico se destaca como especialmente relevante, pois, além de despertar o interesse, o prazer e a curiosidade das crianças, promove o desenvolvimento das competências socioemocionais, essenciais para a consolidação do processo de aprendizagem.

Baseando-se nas contribuições de Jean William Fritz Piaget, renomado psicólogo e epis-

temologista suíço, considerado um dos mais influentes filósofos do século XX, e Lev Semenovich Vygotsky, psicólogo soviético e pioneiro da psicologia histórico-cultural, estudiosos defendem que as atividades lúdicas promovem o alívio de problemas emocionais e de comportamentos agressivos, estimulando o desenvolvimento da segurança e da autoestima.

Diante da evidência sobre a relevância do lúdico para o desenvolvimento integral da criança, torna-se justificada a análise dos fatores que influenciam sua contribuição para o desenvolvimento das Competências Socioemocionais no ambiente escolar.

A DIMENSÃO LÚDICA AO LONGO DOS TEMPOS

Desde tempos imemoriais, há registros de que os seres humanos brincam e utilizam a brincadeira não apenas para recreação, mas também para interagir com o mundo ao seu redor.

Conforme definido pelo dicionário Ferreira (2003), brincar é “divertir-se, recrear-se, entreter-se, distrair-se, folgar”, além de poder ser “entreter-se com jogos infantis”. Portanto, pode-se afirmar que o ato de brincar é uma parte intrínseca da cultura da infância.

Conforme Luckesi (2004), o conceito de brincar presente em nosso dia a dia é frequentemente permeado por uma visão moralista. Em diversas ocasiões, ouvimos ou dizemos expressões como: “Agora chega de brincadeira; é hora de trabalhar”; “Este não é um lugar para brincadeiras”; “Isso não é uma brincadeira”; “Vocês estão brincando, mas precisam levar isso a sério”. Tais afirmações e outras semelhantes não refletem adequadamente o verdadeiro significado de brincar. Pelo contrário, desvalorizam-no.

Jean Piaget (1896-1980) dedicou uma parte significativa de sua obra à importância do brincar no desenvolvimento infantil, descrevendo distintas etapas do brincar na infância. Nesse sentido, ele identificou três tipos de estruturas que caracterizam o brincar: jogos de exercício, jogos simbólicos e jogos de regras.

Jogos de exercício: Representa a primeira fase do brincar, caracterizada principalmente pelo

movimento e pelo exercício. Nessa etapa, as crianças têm a oportunidade de explorar o mundo por meio dos sentidos. Esta fase geralmente ocorre nos primeiros anos de vida. Durante esse período, as crianças brincam livremente com bolas, brinquedos e objetos sonoros.

Jogos simbólicos: Esta fase marca o surgimento da linguagem e geralmente ocorre por volta dos sete anos de idade. Sua característica principal é a capacidade de simbolizar a realidade, permitindo que a criança reproduza atividades do mundo adulto através do faz de conta, da imitação e da representação. Dessa forma, as crianças experimentam e exploram o mundo ao seu redor, o que facilita a compreensão do mesmo.

Jogos de regras: Esta fase geralmente se inicia por volta dos sete anos de idade, quando as crianças têm uma compreensão mais avançada das regras. Os jogos com regras definidas, ou até mesmo elaboradas pelas próprias crianças, assumem um papel importante nesse período, contribuindo para sua integração na vida em sociedade, além de estimular a cooperação e o senso competitivo.

A RELEVÂNCIA DO LÚDICO

A brincadeira desempenha um papel fundamental na comunicação da criança com o mundo, proporcionando-lhe a oportunidade de expressar sentimentos e pensamentos por meio da ludicidade. Além disso, a prática de brincar contribui significativamente para o desenvolvimento de habilidades essenciais em seu crescimento psicológico, físico, social, afetivo, emocional e cognitivo.

Consideremos o documento Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, que ressalta a importância do brincar:

“O brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. Desde muito cedo, a criança pode se comunicar por meio de gestos, sons e, posteriormente, representar papéis na brincadeira, o que promove o desenvolvimento da imaginação. Nas brincadeiras, as crianças têm a oportunidade de desenvolver habilidades importantes, como atenção, imitação, memória e imaginação.” (BRASIL, 1998, p. 22).

Nesse contexto, é importante destacar que o ato de brincar favorece o desenvolvimento de habilidades sociais, especialmente por meio de atividades que envolvem interação e representação de papéis sociais. Muitos autores afirmam que a criança “aprende brincando”, enfatizando assim a importância desse processo lúdico para sua formação.

Imersa no mundo da fantasia e da imaginação, a criança desenvolve competências que a ajudam a compreender o mundo e as interações entre os indivíduos, bem como a reconhecer suas próprias singularidades. O ato de brincar, portanto, facilita a aquisição desses conhecimentos.

No faz-de-conta, as crianças aprendem a se comportar de acordo com a imagem de uma pessoa, personagem ou objeto, assim como em situações que não estão imediatamente presentes ou perceptíveis para elas no momento. Essas situações evocam emoções, sentimentos e significados vivenciados em outros contextos. O ato de brincar funciona como um cenário no qual as crianças não apenas imitam a vida, mas também a transformam. Por exemplo, os heróis não apenas enfrentam seus inimigos, mas também podem cuidar de filhos, cozinhar e até mesmo ir ao circo. (BRASIL, 1998, p. 22).

Dentro do contexto das brincadeiras de faz-de-conta, as crianças se entregam à livre imitação, estimulando a imaginação e a criatividade. Elas representam o mundo e se comunicam de maneira única, utilizando seus próprios conhecimentos e experiências, sem restrições ou preocupações. O faz-de-conta é frequentemente considerado por muitos autores como uma representação da realidade sob a ótica da criança, sendo também uma forma de expressar suas fantasias e desejos sem a influência direta do adulto.

Como anteriormente mencionado sobre a estimulação cognitiva proporcionada pela prática da brincadeira, é importante destacar que a atenção, memória e concentração são continuamente ativadas durante o brincar da criança.

Quando utilizam a linguagem do faz-de-conta, as crianças enriquecem sua identidade ao experimentar diferentes formas de ser e pensar, ampliando suas concepções sobre o mundo e as pessoas ao desempenhar diversos papéis so-

ciais ou personagens. Durante a brincadeira, elas vivenciam de forma concreta a elaboração e a negociação de regras de convivência, assim como a construção de um sistema de representação dos variados sentimentos, emoções e interações humanas. Isso se dá porque a motivação para brincar é sempre individual e depende dos recursos emocionais de cada criança, os quais são compartilhados em situações de interação social. Por meio da repetição de ações imaginadas que se baseiam em diversas polaridades, como presença/ausência, bom/mau, prazer/desprazer, passividade/atividade, dentro/fora, grande/pequeno, feio/bonito etc., as crianças também podem internalizar e elaborar suas emoções e sentimentos, desenvolvendo assim um senso próprio de moral e justiça. (BRASIL, 1998, p. 23).

A partir desse conceito, é importante ressaltar que a ludicidade deveria assumir um papel central na educação, considerando sua significativa contribuição para o desenvolvimento integral da criança, especialmente durante o período de alfabetização.

Ao discutir a importância dos jogos e brincadeiras, é relevante mencionar a contribuição de várias abordagens teóricas de pesquisadores no campo da educação, incluindo Piaget, Vygotsky, Montessori, Bruner, Freinet, Wallon, entre outros. No entanto, destaca-se que os psicólogos Jean Piaget (Epistemologia Genética - 1975) e Lev Semionovitch Vygotsky (Perspectiva sócio-histórica-cultural - 1998) têm sido especialmente influentes no âmbito educacional.

Conforme Vygotsky (1989, p. 109)

[...] é de grande magnitude a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. É por meio do brinquedo que a criança aprende a agir em um plano cognitivo, em vez de reagir apenas a estímulos visuais externos, dependendo de suas motivações e inclinações internas, e não apenas de incentivos fornecidos por objetos externos.

Nesse contexto, percebe-se a conexão íntima entre o ato de brincar e o desenvolvimento cognitivo. Desta forma, fica evidente que durante o período de alfabetização, a integração da ludicidade no processo educacional desempenha um papel significativo na estimulação cognitiva. Essa abordagem pode contribuir para reduzir a ocorrência de dificuldades de aprendizagem nessa fase,

considerando que atualmente tais dificuldades estão em ascensão.

Segundo Tizuko Morchida Kishimoto (FE-USP), para a criança, brincar é a atividade central do dia a dia. Essa prática é fundamental porque concede à criança o poder de tomar decisões, expressar sentimentos e valores, explorar a si mesma, aos outros e ao mundo, além de repetir ações prazerosas, compartilhar, expressar sua individualidade e identidade através de diversas linguagens, utilizar o corpo, os sentidos e os movimentos, resolver problemas e criar. Durante o brincar, a criança experimenta o poder de explorar o mundo dos objetos, das pessoas, da natureza e da cultura, a fim de compreendê-lo e expressá-lo por meio de diferentes linguagens. Contudo, é na esfera da imaginação que o brincar se destaca, mobilizando significados profundos. Em suma, sua relevância está intrinsecamente ligada à cultura da infância, que reconhece a brincadeira como uma ferramenta fundamental para a criança se expressar, aprender e se desenvolver.

A APRENDIZAGEM ALIADA AO LÚDICO

Dado o impacto positivo dos jogos no desenvolvimento infantil e reconhecendo a escola como um ambiente fundamental para aprendizagem, socialização e interação da criança com o mundo, é essencial que os jogos ocupem uma posição de destaque no contexto escolar.

Por outro lado, o que se percebe atualmente é que os jogos, as brincadeiras, a música e o faz-de-conta, elementos intrínsecos à infância, estão perdendo espaço na escola. Muitas vezes, são considerados apenas como simples passatempos, desprovidos de significado, ou são valorizados apenas como recompensa para os bons alunos. De acordo com Friedmann (1996):

Na escola, os educadores frequentemente justificam que “não há tempo para brincar”. Isso se deve ao fato de que existe um programa de ensino a ser seguido e objetivos a serem alcançados para cada faixa etária. Como resultado, os jogos muitas vezes são deixados de lado e são relegados apenas ao pátio ou utilizados para “preencher” intervalos entre as aulas. No entanto, os jogos podem e devem ser incorporados às atividades curriculares, especialmente nos níveis pré-escolar e fundamental, e devem ter um tempo designado durante o

planejamento das aulas na sala de aula. (FRIEDMANN, 1996, p.15).

Um dos fatores que lamentavelmente contribui para essa realidade é a subestimação dos jogos, aliada à supervalorização de conteúdos programáticos e disciplinas técnicas, que não reservam espaço para a inclusão da prática de jogos e brincadeiras no currículo escolar. É importante ressaltar que a falta de compreensão por parte dos profissionais sobre o desenvolvimento infantil também desempenha um papel significativo nessa questão.

A oportunidade de incorporar o jogo no ambiente escolar é uma maneira de conceber a educação de forma criativa, autônoma e consciente. Por meio do jogo, não apenas se abre uma porta para o mundo social e para a cultura infantil, mas também se encontra uma valiosa oportunidade de estimular o desenvolvimento da criança. (FRIEDMANN, 1996, p.56).

Nas séries iniciais do ensino fundamental, os jogos desempenham um papel crucial ao oferecer uma aprendizagem mais prazerosa e significativa. Por meio da brincadeira, as crianças representam papéis sociais, ampliam seu conhecimento de mundo e, conseqüentemente, a aprendizagem se efetiva. Dessa forma, os educadores devem promover o resgate dos jogos por meio da prática do brincar na escola, buscando o desenvolvimento integral da criança.

“A educação lúdica, ao contribuir e influenciar na formação da criança e do adolescente, permitindo um crescimento saudável e um enriquecimento contínuo, alinha-se ao mais alto ideal de uma prática democrática, ao mesmo tempo que investe em uma produção sólida de conhecimento. Sua implementação requer uma participação franca, criativa, livre e crítica, promovendo a interação social e mantendo um compromisso firme com a transformação e a melhoria do ambiente.” (ALMEIDA, 2003, p. 57).

EDUCAÇÃO E COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS

Atualmente, há uma crescente preocupação com as competências socioemocionais, espe-

cialmente após a apresentação do Paradigma do Desenvolvimento Humano proposto pelo PNUD (Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento) e a divulgação do Relatório Jacques Delors, elaborado pela UNESCO, que preconizam uma educação centrada na humanização.

As competências socioemocionais podem ser caracterizadas como um conjunto de habilidades que os indivíduos desenvolvem, contribuindo para diversos aspectos de suas vidas em sociedade. No entanto, há uma escassez de pesquisas devido à falta de referências bibliográficas que dificultam o acesso às informações necessárias para estudos, além do desconhecimento sobre a importância do tema para a formação integral dos indivíduos.

O desenvolvimento das Competências Socioemocionais é de extrema importância para a educação, uma vez que contribui para a aquisição de uma variedade de habilidades que auxiliam os alunos a terem uma experiência escolar mais saudável e gratificante. Assim como o desenvolvimento cognitivo, as Competências Socioemocionais deveriam ser integradas à grade curricular das escolas e aos programas de formação de professores, especialmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

É importante destacar que existem pesquisas que indicam que alunos que desenvolveram competências socioemocionais têm maior habilidade para resolver questões relacionadas à sua formação acadêmica com maior segurança e sucesso.

Embora os envolvidos no processo educativo reconheçam a importância da contribuição das competências socioemocionais para a formação do aluno, nota-se uma falta de iniciativas significativas em prol de sua promoção.

A sociedade atual, globalizada e tecnológica, está passando por transformações e crescimento acelerados, demandando que a educação acompanhe essas mudanças. Nesse sentido, a escola não pode se limitar a métodos e didáticas antiquados, pois os alunos são agentes ativos desse processo de transformação, não apenas receptores passivos de informações.

Em meio ao avanço tecnológico, com a supervalorização dos dispositivos eletrônicos, surge uma grande preocupação com uma educação voltada para a humanização e para os valores essenciais à vida das pessoas, que, infelizmente, têm sido um pouco negligenciados. Alinhadas a essa

perspectiva humanizadora da educação, as competências socioemocionais desempenham um papel fundamental ao promover um maior estreitamento das relações entre os indivíduos e ao enfrentar os desafios da vida em sociedade.

No Brasil, foram iniciadas as primeiras ações relacionadas ao trabalho com as competências socioemocionais, por meio da parceria estabelecida entre o Instituto Ayrton Senna, a Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE) e a Secretaria Estadual de Educação do Rio de Janeiro, com o objetivo de desenvolver uma política pública validada no país. Essa iniciativa é fundamentada na proposta de avaliação de Competências Socioemocionais - Social and Emotional Non-cognitive Nationwide Assessment (SENNA).

Para uma melhor compreensão da temática, Santos e Primi (2014) destacam que:

Nas últimas décadas, os psicólogos chegaram a um consenso de que a maneira mais eficaz de analisar a personalidade humana é observá-la em cinco dimensões, conhecidas como os Cinco Grandes Fatores: Abertura a Novas Experiências, Extroversão, Amabilidade, Conscienciosidade e Estabilidade Emocional. Esses Big Five são construtos latentes obtidos por meio de análise fatorial realizada sobre respostas de amplos questionários com perguntas diversas sobre comportamentos representativos de todas as características de personalidade que um indivíduo poderia ter. Quando aplicados a pessoas de diferentes culturas e em diferentes momentos do tempo, esses questionários demonstraram ter a mesma estrutura fatorial latente, sugerindo que os traços de personalidade dos seres humanos se agrupam efetivamente em torno de cinco grandes domínios.

Com base no modelo Big Five, Santos e Primi (2014) abordam os Cinco Grandes Fatores de forma clara e objetiva, destacando as características de cada um e sua influência na vida das pessoas. Esses fatores são:

Abertura a Novas Experiências é definida como a predisposição para explorar novas experiências estéticas, culturais e intelectuais. Indivíduos com alta abertura a novas experiências são descritos como imaginativos, artísticos, excitáveis, curiosos, não convencionais e com amplos interesses. (SANTOS; PRIMI, 2014).

O primeiro dos Cinco Grandes Fatores refere-se à Abertura a Novas Experiências, que é uma das habilidades fundamentais para lidar com uma sociedade cada vez mais exigente e globalizada. É importante ressaltar que essa característica está intimamente ligada à criatividade e à inteligência, e, portanto, é válido afirmar que pessoas com maior abertura tendem a apresentar um melhor desempenho escolar em comparação com outros.

Conscienciosidade é definida como a propensão a ser organizado, esforçado e responsável. O indivíduo consciencioso é caracterizado como eficiente, organizado, autônomo, disciplinado, não impulsivo e orientado para seus objetivos (trabalhador). (SANTOS; PRIMI, 2014).

Assim como a Abertura, a Conscienciosidade é um dos fatores responsáveis pelo alcance do melhor rendimento escolar entre aqueles que possuem essa característica desenvolvida. Diversos estudos indicam que a Conscienciosidade tem um impacto maior nos resultados acadêmicos positivos do que até mesmo a Inteligência, conforme medida em testes padronizados. São pessoas altamente disciplinadas e comprometidas com as questões escolares.

A Extroversão é definida como a orientação dos interesses e energia em direção ao mundo externo, pessoas e coisas (ao invés do mundo interno da experiência subjetiva). O indivíduo extrovertido é caracterizado como amigável, sociável, autoconfiante, energético, aventureiro e entusiasmado. (SANTOS; PRIMI, 2014).

A extroversão desempenha um papel significativo no sucesso e na permanência do aluno na escola, contribuindo para a redução dos índices de evasão escolar. Os indivíduos extrovertidos tendem a apreciar estar no centro das atenções, cultivam uma ampla rede de amizades, participam ativamente de diversas atividades e, conseqüentemente, interagem mais com os outros; têm inclinação para o novo, pensam em voz alta, expressam suas ideias e demonstram grande independência.

A Amabilidade é definida como a inclinação a agir de forma cooperativa e não egoísta. O indivíduo amável ou cooperativo é caracterizado como to-

lerante, altruísta, modesto, simpático, não teimoso e objetivo (direto ao se dirigir a alguém). (SANTOS; PRIMI, 2014).

O respectivo atributo está intimamente ligado à habilidade social de civilidade, sendo sinônimo de gentileza, elegância, cortesia e benevolência. Contribui de maneira significativa para o processo educacional, especialmente ao proporcionar excelentes resultados em atividades grupais, devido à maior afabilidade com o próximo. Além disso, é considerada uma virtude que estimula o cérebro a liberar endorfinas, neurotransmissores conhecidos como hormônios do bem-estar, auxiliando na prevenção da depressão e de outras enfermidades.

A Estabilidade Emocional (ou neuroticismo) é definida como a previsibilidade e consistência de reações emocionais, sem mudanças abruptas de humor. O indivíduo emocionalmente instável é caracterizado como preocupado, irritadiço, introspectivo, impulsivo, não autoconfiante, podendo manifestar depressão e transtornos de ansiedade. (SANTOS; PRIMI, 2014).

O último grande fator, a Estabilidade Emocional, pressupõe um equilíbrio e harmonia dos anseios e sentimentos, os quais têm, sem dúvida, uma interferência significativa na escolarização. Observa-se que indivíduos estáveis têm melhor rendimento escolar, apresentam raciocínio mais eficiente e desfrutam de boa convivência. Por outro lado, alunos instáveis enfrentam maiores dificuldades de aprendizagem, além de manifestarem maior ansiedade e temperamento instável.

Não é difícil chegar a essa conclusão: aqueles que são emocionalmente estáveis tendem a se dedicar mais aos estudos e por períodos mais prolongados. No entanto, essa afirmação vai além do senso comum. Diversos estudos nos Estados Unidos já demonstraram que alunos emocionalmente estáveis - especialmente aqueles com habilidades de autocontrole - alcançam um maior progresso acadêmico. Um desses estudos, conhecido como “Marshmallow Study”, foi conduzido ainda na década de 1960 pela Universidade de Stanford. Nele, crianças recebiam um marshmallow e eram informadas de que, se esperassem um pouco, receberiam um segundo; caso contrário, teriam apenas aquele. As mesmas crianças foram acompanhadas nos anos seguintes e, para surpresa geral, aquelas que conseguiram esperar pelo segundo marshmallow

obtiveram melhores resultados nos estudos (COSTA, 2014).

Nesse contexto, é válido destacar que a Instabilidade Emocional é frequentemente evidente em crianças, manifestando-se por meio de comportamentos como choro, birras e, em alguns casos, episódios de agressividade, especialmente diante de situações de frustração. No entanto, é importante ressaltar que a estabilidade emocional desempenha um papel significativo no sucesso acadêmico do aluno ao longo de sua jornada escolar.

Nessa perspectiva, destaca-se a realização do Fórum Internacional de Políticas Públicas: Educar para as competências do século XXI, organizado pelo Ministério da Educação, Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep), Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE) e Instituto Ayrton Senna. As discussões foram pautadas por quatro objetivos principais: compreender a importância das competências, entender os processos de formação e promoção delas, avaliar as Competências Socioemocionais e aprimorar políticas públicas e ambientes educacionais, além de desenvolver estratégias para garantir uma abordagem abrangente e consistente no desenvolvimento dessas competências.

É notável o acordo estabelecido entre o MEC, a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes) e o Instituto Ayrton Senna com o propósito de estimular pesquisas sobre o desenvolvimento e a importância das habilidades socioemocionais na educação. Este acordo visa criar um programa de capacitação para pesquisadores e professores no domínio das competências não cognitivas.

Um exemplo significativo é o Colégio Estadual Chico Anysio, localizado no município do Rio de Janeiro, que implementou uma iniciativa inovadora em sua grade curricular, desenvolvida pelo Instituto Ayrton Senna e direcionada aos alunos do ensino médio. Esta escola tem alcançado resultados notáveis, superando outras instituições de ensino do mesmo nível.

Além disso, o Instituto Ayrton Senna estabeleceu uma parceria com o portal Porvir, do Instituto Inspirare, para criar um portal interativo que promove propostas para o aprimoramento das

Competências Socioemocionais.

O PAPEL DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO DAS COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS

É amplamente reconhecido que o lúdico desempenha um papel único no trabalho pedagógico. O que merece discussão são os diversos apoios em favor do desenvolvimento das competências socioemocionais na escola.

Acredita-se que há inúmeras razões para integrar a ludicidade no ambiente educacional. Em primeiro lugar, os alunos têm a oportunidade de aprender enquanto se divertem, ao mesmo tempo em que desenvolvem habilidades como resiliência, liderança, trabalho em equipe, entre outros benefícios. Em segundo lugar, é uma oportunidade propícia para lidar com situações da vida real e promover a convivência interpessoal de forma positiva.

Para ilustrar de forma mais clara como o lúdico contribui para o desenvolvimento das Competências Socioemocionais, serão sugeridas algumas atividades baseadas nos Cinco Grandes Fatores mencionados anteriormente. O objetivo é oferecer suporte adicional aos profissionais da educação nesse trabalho. Vale ressaltar que essas atividades foram adaptadas de fontes confiáveis, incluindo os livros “Atividades para o desenvolvimento da inteligência emocional nas crianças (ALZINA; ESCODA; BONILLA; CASSÀ; GUIU; SOLER; 2009) e Valores para a Convivência (PONS; GONZALES; 2014).

| | |
|---|--|
| 1º FATOR | Novas Experiências |
| ATIVIDADE | Criar, Explorar e Sentir |
| OBJETIVO | Desenvolver a criatividade |
| MATERIAL | Materiais de reciclagem e elementos encontrados na natureza. |
| <p>DESCRIÇÃO: Nesta atividade, os alunos serão incentivados a criar e explorar utilizando materiais recicláveis e elementos da natureza, como frutas, legumes, folhas e pedaços de pau. Esta experiência visa estimular a criatividade e a imaginação. O professor pode orientar os alunos a refletirem sobre o processo de criação, fazendo perguntas como: "O que gostaria de criar?", "Do que preciso para realizar meu brinquedo ou instrumento musical?", "Que emoções surgem ao criar?". É importante promover o trabalho em grupo, incentivando a partilha de materiais e habilidades.</p> <p>Ao término da confecção, o professor pode questionar os alunos sobre seus sentimentos em relação à criação, se enfrentaram alguma dificuldade e como a superaram, bem como suas percepções sobre o trabalho em grupo. É essencial compartilhar as reflexões e parabenizar os alunos pelas suas criações, promovendo emoções positivas. Após a conclusão, as crianças podem brincar livremente de faz-de-conta com suas criações e as dos colegas.</p> | |

Um dos propósitos dessa atividade, além de fomentar a criatividade e a imaginação, é valorizar as criações dos alunos, promover o respeito às opiniões dos colegas e estimular a autoestima, a confiança em si mesmos e o trabalho em equipe, entre outros aspectos. É relevante destacar que o uso de materiais recicláveis e elementos naturais visa sensibilizar as crianças para a importância desses recursos, especialmente em um contexto onde predominam os brinquedos eletrônicos em um mundo cada vez mais tecnológico.

| | |
|--|--|
| 2º FATOR | Consciencia Emocional |
| ATIVIDADE | Observando Emoções |
| OBJETIVO | Reconhecer e compreender as emoções das outras pessoas |
| MATERIAL | Materiais diversos para desenhar as expressões faciais Humanas |
| <p>DESCRIÇÃO: Inicie a atividade propondo uma partida de esconde-esconde para um grupo de crianças. Antes de começar, converse com uma das crianças para que ela represente estar triste e não queira participar da brincadeira. Durante o jogo, oriente o grupo a refletir sobre as emoções envolvidas, fazendo perguntas como: "Como você acha que se sentem as crianças que brincam juntas?", "Como se sente o menino que não quer brincar com os outros?", "O que você faria para ajudar o menino triste e solitário a se sentir melhor?".</p> <p>Em seguida, peça às crianças que representem as expressões faciais do menino triste e de alguma criança que esteja participando do esconde-esconde através de desenhos. Ao final da atividade, o professor pode sugerir às crianças algumas ações, como se aproximar do menino triste e perguntar se ele quer brincar, sentar ao lado dele e conversar, ou convidá-lo para brincar junto com o grupo. Encoraje as crianças a perguntarem ao menino por que ele está triste e se há algo que possam fazer para ajudá-lo.</p> | |

O professor pode sugerir outras atividades lúdicas que estejam no repertório das crianças, desde que sejam realizadas em grupo. Ele facilita a representação da situação exposta e incentiva o grupo a refletir sobre possíveis maneiras de ajudar o menino triste a se sentir melhor.

| | |
|---|--|
| 3º FATOR | Extroversão |
| ATIVIDADE | Eu me valorizo, eu me sinto, eu me amo. |
| OBJETIVO | Experimentar uma imagem positiva de si mesmo |
| MATERIAL | Uso de um espelho e trilha sonora suave |
| <p>DESCRIÇÃO: As crianças serão convidadas a sentar confortavelmente diante de um espelho, ao som de uma música relaxante, para observar cada detalhe do próprio corpo enquanto respiram profundamente e de forma pausada. O professor irá incentivar as crianças a expressarem palavras de apreço para si mesmas diante do espelho, como por exemplo: "Gosto de quem você é. Aprecio, sinto e amo os meus pés (as pernas, a barriga, o peito, o pescoço, o rosto, a cabeça)". Após a atividade, o professor pode questionar as crianças para estimular a reflexão, perguntando como se sentiram durante a experiência (relaxadas, tranquilas, nervosas, etc.) e por quê. Também pode perguntar se foi difícil dizer coisas agradáveis para si mesmas e por quê, e se elas repetiriam essa experiência e por quê.</p> <p>Ao final, o professor organiza as crianças em círculo, promovendo uma troca de experiências e informações entre elas, para que todas tenham a oportunidade de compartilhar os sentimentos experimentados durante a brincadeira.</p> | |

Os benefícios dessa atividade são vastos e podem gerar resultados positivos a longo prazo no desenvolvimento das crianças, especialmente para aquelas que lidam com questões de autoestima e autoconfiança. Nessa ótica, é crucial oferecer mais momentos de diversão para as crianças, contribuindo para que se tornem adultos mais felizes e saudáveis.

| | |
|--|---|
| 4º FATOR | Empatia |
| ATIVIDADE | Atividades Cooperativas |
| OBJETIVO | Promover e enfatizar o valor dos jogos cooperativos |
| MATERIAL | Corda, lenço e giz |
| <p>DESCRIÇÃO: Primeiramente, o professor explicará às crianças o conceito de jogos cooperativos, que visam promover a união entre as pessoas, reforçando a confiança em si mesmas e nos outros, destacando que o foco está na cooperação e não na competição. As crianças participarão de uma partida de Cabo de Guerra, divididas em duas equipes que competirão pelo controle de uma corda.</p> <p>O professor marcará o centro da corda com um lenço e delimitará o espaço com giz para evitar ultrapassar os limites. Quando iniciado o jogo, as equipes puxarão a corda em direção ao seu lado, sendo pontuada a equipe que conseguir trazer a corda para a sua área designada; a equipe vencedora será aquela que alcançar três pontos primeiro.</p> <p>Após o término da brincadeira, o professor destacará os aspectos positivos dos jogos cooperativos, como estímulo, respeito às regras, aceitação da derrota, superação do desânimo e reconhecimento da influência da sorte. Além disso, será enfatizada a importância de amenizar o sentimento de rivalidade entre as equipes.</p> | |

Outro exemplo de atividade cooperativa amplamente apreciada pelas crianças e muito difundida no Brasil é o Futebol, que em sua essência destaca a importância da participação de todos os jogadores (zagueiro, goleiro, lateral, atacante) para alcançar um objetivo comum, o gol. Há uma variedade de jogos disponíveis, e o professor, junto com as crianças, pode escolher e variar de acordo com as preferências do grupo, lembrando sempre que o objetivo principal não é vencer, mas sim se divertir e relaxar.

| | |
|--|--|
| 5º FATOR | Equilíbrio Emocional |
| ATIVIDADE | O Semáforo Emocional |
| OBJETIVO | Desenvolver uma estratégia para lidar com emoções negativas |
| MATERIAL | Cartolina, lápis e tinta guache nas cores verde, amarelo e vermelho. |
| <p>DESCRIÇÃO: As crianças serão incentivadas a desenhar seu próprio semáforo utilizando cartolina ou outro papel disponível, colorindo-o com as cores verde, amarelo e vermelho. O professor orientará as crianças a olharem para o semáforo sempre que se depararem com uma situação que desperte nelas um sentimento negativo ou positivo, identificando as fases que ele representa.</p> <p>Por exemplo: luz vermelha - pare (não grite, não insulte, nem agrida); luz amarela - atenção (respire fundo até que possa pensar com clareza); luz verde - siga (identifique o problema, expresse como se sente e tente encontrar uma solução).</p> <p>Através de jogos de faz-de-conta, as crianças representarão situações de conflito do cotidiano, utilizando o semáforo emocional como uma ferramenta para resolvê-las.</p> | |

A estabilidade emocional é fundamental para a saúde mental das pessoas, especialmente para as crianças, onde a instabilidade se manifesta frequentemente através de birras, choro, estresse e dificuldade em lidar com a frustração. Na escola, crianças com estabilidade emocional demonstram maior atenção e concentração durante as aulas, lidam tranquilamente com situações de conflito e são amáveis com colegas e professores.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Percebe-se que o presente estudo reforça a compreensão acadêmica da importância de ampliar o conhecimento sobre a contribuição do lúdico como mediador para o desenvolvimento das Competências Socioemocionais na escola, especialmente considerando a diminuição da prática lúdica na infância.

Com este estudo, busca-se promover uma ampla reflexão sobre o tema, visando sensibilizar

a sociedade para a importância do lúdico e das competências socioemocionais, conferindo-lhes um papel de destaque na educação e contribuindo para o desenvolvimento integral das crianças, especialmente nas esferas emocional e psicológica.

Para isso, foi conduzida uma revisão bibliográfica que destaca as abordagens teóricas de pesquisadores na área da educação, focalizando as contribuições do lúdico para o desenvolvimento infantil. Em seguida, buscou-se definir as competências socioemocionais, apresentando pesquisas sobre sua relevância na escola e algumas iniciativas brasileiras que obtiveram resultados altamente positivos.

Este estudo, com o propósito de auxiliar na integração do lúdico com o desenvolvimento das Competências Socioemocionais, ofereceu algumas sugestões de atividades baseadas nos Cinco Grandes fatores além de favorecer o trabalho, o estudo buscou proporcionar maior suporte aos profissionais da educação.

Resumindo, dada a importância do tema e a falta de recursos disponíveis sobre o assunto, torna-se essencial realizar pesquisas que orientem e forneçam subsídios para o trabalho sobre a mediação do lúdico no desenvolvimento das Competências Socioemocionais na escola.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABED, Anita Lilian Zuppo. O desenvolvimento das habilidades socioemocionais como caminho para a aprendizagem e o sucesso escolar de alunos da educação básica. São Paulo: 2014.

ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro de. Jogos divertidos e brinquedos criativos. 2ª ed. Petrópolis, SP: Vozes, 2003.

ALZINA, Rafael Bisquerra; ESCODA, Núria Pérez; BONILLA, Montserrat Cuadrado; CASSÀ, Èlia López; GUIU, Gemma Filella; SOLER, Meritxell Obiols. Atividades para o desenvolvimento da inteligência emocional nas crianças. São Paulo: Ciranda Cultural, 2009.

BARRADAS, Ana Miriam. REGO, Cátia. HASSE, Joana. GODINHO, Marli. TEIXEIRA, Miriam.

Atividades para o desenvolvimento de competências socioemocionais na transição para o 1º ciclo. [s.d.] Alunas de Mestrado Integrado em Psicologia da Faculdade de Psicologia e Ciências da Educação - Universidade de Lisboa.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Brasília: MEC/SEF, 1998.

COSTA, Cynthia. Estabilidade emocional: Essa habilidade não cognitiva pode ser trabalhada desde bem cedo na infância e garante mais aprendizado - e felicidade! - para a criança. São Paulo. Editora Abril. Março de 2014. Disponível em <http://educarparacrescer.abril.com.br/comportamento/estabilidade-emocional-778245.shtml> Acesso em: 12 de novembro de 2023.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. Mini Aurélio Escolar Século XXI: o minidicionário da língua portuguesa. 4ª ed. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 2003.

FRIEDMANN, A. Brincar: crescer e aprender - O resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

GONDIM, Sônia Maria Guedes. MORAIS, Franciane Andrade de. BRANTES, Carolina dos Anjos Almeida. Competências Socioemocionais: Fator-chave no desenvolvimento de competências para o trabalho. Revista Psicologia: Organizações e Trabalho, 14(4), out-dez 2014, pp. 394-406.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. Brinquedos e brincadeiras na educação infantil. ANAIS DO I SEMINÁRIO NACIONAL: CURRÍCULO EM MOVIMENTO – Perspectivas Atuais. Belo Horizonte, novembro de 2010.

LUCKESI, Cipriano Carlos, Educação e Ludicidade, Ensaios 01, Coletânea publicada pelo Gepel - Grupo de Estudo e Pesquisa em Educação e Ludicidade, Faculdade de Educação - FACED, Universidade Federal da Bahia, 200 --- artigos: (1) “Educação ludicidade e prevenção de neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese”, pág. 9-42; (2) “Desenvolvimento dos estados de consciência e ludicidade”, pág, 83-102; (3) “Ludopedagogia: partilhando uma experiência e uma proposta”, pág. 119-131.

LUCKESI, Cipriano Carlos. Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna, Educação e Ludicidade, Ensaios 02; ludicidade o que é mesmo isso? publicada pelo Gepel, Faced/Ufba, 2002, pág. 22 a 60.

LUCKESI, Cipriano Carlos, Estados de consciência e atividades lúdicas, em Educação e Ludicidade, Ensaios 03: ludicidade onde acontece? publicado pelo Gepel, FAGED/ UFBA, 2004, pág. 11-20.

PONS, Esteve Pujol I. GONZALES, Inês Luz. Valores para a Convivência. São Paulo: Ciranda Cultural, 2014.

SANTOS, Daniel; PRIMI, Ricardo. Desenvolvimento socioemocional e aprendizado escolar: Uma proposta de mensuração para apoiar políticas públicas. Relatório sobre resultados preliminares do projeto de medição de competências socioemocionais no Rio de Janeiro. São Paulo: OCDE, SEEDUC, Instituto Ayrton Senna, 2014.

VYGOTSKY, L.S. A formação social da mente. 7ª Ed. São Paulo, Martins Fontes: 2007.