

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
Programa de Pós-graduação em Docência para a Educação Básica

**O JOGO NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR
E A APRENDIZAGEM SOCIOEMOCIONAL:
SUPERANDO CONFLITOS ESCOLARES NA ADOLESCÊNCIA**

FLAVIANE DA SILVA MENDES CESÁRIO

Bauru
2023

FLAVIANE DA SILVA MENDES CESÁRIO

**O JOGO NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR
E A APRENDIZAGEM SOCIOEMOCIONAL:
SUPERANDO CONFLITOS ESCOLARES NA ADOLESCÊNCIA**

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre à Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho – Faculdade de Ciências, Campus de Bauru – Programa de Pós-Graduação em Docência para a Educação Básica, sob orientação da Prof.^a Dra. Dagmar Ap. Cynthia F. Hunger.

Bauru

2023

C421j

Cesário, Flaviane da Silva Mendes

O Jogo na Educação Física Escolar e a aprendizagem
socioemocional: superando conflitos escolares na adolescência /

Flaviane da Silva Mendes Cesário. -- Bauru, 2023

57 p.

Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista (Unesp),
Faculdade de Ciências, Bauru

Orientadora: Dagmar Hunger

1. Jogos. 2. Educação Física Escolar. 3. Inteligência
socioemocional. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca da Faculdade de
Ciências, Bauru. Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA

Câmpus de Bauru



ATA DA DEFESA PÚBLICA DA DISSERTAÇÃO DE MESTRADO DE FLAVIANE DA SILVA MENDES, DISCENTE DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DOCÊNCIA PARA A EDUCAÇÃO BÁSICA, DA FACULDADE DE CIÊNCIAS - CÂMPUS DE BAURU.

Aos 28 dias do mês de março do ano de 2023, às 08:00 horas, por meio de Videoconferência, realizou-se a defesa de DISSERTAÇÃO DE MESTRADO de FLAVIANE DA SILVA MENDES, intitulada "O jogo na Educação Física Escolar e a Aprendizagem Socioemocional: superando conflitos escolares na adolescência" e produto educacional "Trabalhando Jogos para desenvolver a inteligência socioemocional". A Comissão Examinadora foi constituída pelos seguintes membros: Profa. Dra. DAGMAR APARECIDA CYNTHIA FRANÇA HUNGER (Orientador(a) - Participação Virtual) do(a) Departamento de Educacao Fisica / Faculdade de Ciencias Unesp Campus Bauru, Prof.ª Dr.ª FERNANDA ROSSI (Participação Virtual) do(a) Departamento de Educacao / Faculdade de Ciencias UNESP Bauru, Prof. Dr. EVANDRO ANTONIO CORRÊA (Participação Virtual) do(a) Faculdades Integradas de Jaú (FIJ). Após a exposição pela mestranda e arguição pelos membros da Comissão Examinadora que participaram do ato, de forma presencial e/ou virtual, a discente recebeu o conceito final APROVADA.

Nada mais havendo, foi lavrada a presente ata, que após lida e aprovada, foi assinada pelo(a) Presidente(a) da Comissão Examinadora.

Profa. Dra. DAGMAR APARECIDA CYNTHIA FRANÇA HUNGER

Dedico este trabalho a minha família, razão da
minha luta para ser cada dia melhor.

AGRADECIMENTOS

À Profa. **Dagmar**, minha orientadora no programa de mestrado, pela oportunidade, que com paciência me orientou tornando esse sonho possível.

Aos membros da banca de qualificação e defesa Prof.^a Dra Fernanda e Prof. Dr. Evandro, pelas contribuições que engrandeceram esse trabalho.

Aos professores e alunos participantes desta pesquisa que viabilizaram à realização desse estudo.

À minha família, meu esposo, minha filha, minha tia Dilma e meus pais pelo apoio e incentivo aos estudos.

Às amigas Simone, Cássia e Micheli por me acompanharem e me incentivarem.

A Deus, pois sem ele, não chegaria aqui!

RESUMO

Os jogos fazem parte da história dos primórdios da humanidade, representando aspectos culturais e sociais de diferentes povos. Estão presentes no ambiente escolar, por vezes, de maneira informal e descontextualizada. A utilização do jogo com objetivos pedagógicos se faz cada vez mais pertinente, envolvendo contextos e necessidades que surgem como desafios para os educadores. Na prática da Educação Física, como a aprendizagem socioemocional através dos jogos pode auxiliar na resolução de conflitos no ambiente escolar? Com esse questionamento inicial, esta pesquisa teve como objetivo geral: Evidenciar as implicações do ensino de jogos nas aulas de Educação Física no desenvolvimento da aprendizagem socioemocional. E objetivos específicos: Levantar os conflitos interpessoais presentes no contexto escolar; Elaborar sequência pedagógica com jogos que ressaltem as emoções, relevando-se os princípios norteadores da aprendizagem socioemocional. A revisão de literatura envolveu conceitos e discussões sobre Educação Física Escolar, Jogos e Aprendizagem Socioemocional. Foram definidos como participantes sete professores de uma escola municipal de uma cidade do interior paulista, Bauru e uma turma de alunos do 8º ano do Ensino Fundamental, com vinte e oito alunos. A pesquisa foi de natureza qualitativa e por intermédio do método da pesquisa-ação. O instrumento de coleta de dados utilizado foi a entrevista com relatos gravados, transcritos e feita a análise de conteúdo. Os dados obtidos indicam que os professores têm pouco conhecimento e formação para propiciar experiências de aprendizagens socioemocionais mesmo sabendo da importância dessa formação para os estudantes do Ensino Fundamental. Esta pesquisa é um pequeno recorte da realidade escolar, mas que indica a necessidade de rever práticas, muitas vezes, perpetuadas mas que não contemplam o desenvolvimento das habilidades socioemocionais estarem presentes com intencionalidade no currículo, assim como o papel principal da educação. O produto educacional é um e-book com o título “Trabalhando Jogos para desenvolver a inteligência socioemocional”. A intervenção com esse produto, registrados com diários de aulas, indicou que os estudantes começaram a refletir sobre suas condutas, agir com mais respeito e melhoraram a convivência com os pares, esses resultados corroboram com a necessidade de pensar em práticas que modifiquem a cultura escolar e o modo que os estudantes e professores analisam e mediam conflitos.

Palavras-chave: Jogos, Educação Física Escolar e Inteligência Socioemocional.

ABSTRACT

The games are part of the history of the beginnings of humanity, representing cultural and social aspects of different peoples. They are present in the school environment, sometimes in an informal and decontextualized way. The use of the game with pedagogical objectives becomes increasingly relevant, involving contexts and needs that arise as challenges for educators. In the practice of Physical Education, how can social-emotional learning through games help in the resolution of conflicts in the school environment? With this initial questioning, this research had as general objective: To evidence the implications of the teaching of games in Physical Education classes in the development of social-emotional learning. And specific objectives: To raise the interpersonal conflicts present in the school context; Produce reflective pedagogical orientations; Elaborate pedagogical sequence with games that highlight the emotions, highlighting the guiding principles of social-emotional learning. The literature review involved concepts and discussions about School Physical Education, Games and Socio-emotional Learning. Seven teachers from a municipal school in a city in the interior of São Paulo, Bauru, and a class of students from the 8th grade of elementary school, with twenty-eight students, were defined as participants.. The research was qualitative in nature and through the method of action research. The data collection instrument used was the interview with recorded reports, transcribed and content analysis. The data obtained indicate that teachers have little knowledge and training to provide experiences of social-emotional learning even knowing the importance of this training for elementary school students. This research is a small excerpt of the school reality, but it indicates the need to review practices, often perpetuated but that do not contemplate the development of socio-emotional skills to be present with intentionality in the curriculum, as well as the main role of education. The educational product is an e-book with the title "Working Games to Develop Social-Emotional Intelligence".The intervention with this product, recorded with class diaries, indicated that students began to reflect on their conduct, act with more respect and improved coexistence with peers, these results corroborate the need to think about practices that modify the school culture and the way students and teachers analyze and mediate conflicts.

Keywords: Games, School Physical Education and Socio-emotional Intelligence.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
CAPÍTULO 1 EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR, JOGOS E APRENDIZAGEM SOCIOEMOCIONAL	16
1.1 JOGO: Apontamentos Iniciais, Definição e Classificação	16
1.2 O Jogo na Educação Física Escolar	19
1.3 Jogos Cooperativos e a Aprendizagem Socioemocional na BNCC	21
1.4 As Inteligências Socioemocionais	24
CAPÍTULO 2 METODOLOGIA	27
2.1 Objetivo Geral	27
2.2 Objetivos Específicos	27
2.3 Natureza da pesquisa e método	27
2.4 Universo de pesquisa	28
2.5 Participantes da pesquisa	29
2.6 Técnica de coleta de dados	29
2.7 Análise dos dados	30
CAPÍTULO 3 CONCEPÇÃO DOCENTE NA ABORDAGEM DA APRENDIZAGEM SOCIOEMOCIONAL	31
3.1 Definição de Inteligência emocional de acordo com os participantes	32
3.2 Intencionalidade da abordagem de conteúdos relacionados à aprendizagem socioemocional nos planejamentos	34
3.3 Formação dos professores para atuação frente à aprendizagem socioemocional	35

3.4 O papel da escola na ação diante conflitos	35
3.5 Ações educativas para a aprendizagem socioemocional	38
CAPÍTULO 4 DESENHO DO PRODUTO	42
4.1 Título do produto	42
4.2 Resumo do produto	42
4.3 Diagnóstico Local	42
4.4 Contexto de ensino	42
4.5 Público-alvo	43
4.6 Proposta de alteração do contexto	43
4.7 Objetivos do produto	44
4.7.1 Objetivos específicos	44
4.8. Metodologia do produto	44
CAPÍTULO 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	45
REFERÊNCIAS	47
APÊNDICES	51
APÊNDICE A	51
APÊNDICE B	53
ROTEIRO DE ENTREVISTA	55

INTRODUÇÃO

O tema habilidades socioemocionais despertou meu interesse a partir da implementação da Base Nacional Comum Curricular, BNCC (BRASIL, 2017), pois, este novo documento de norteio do currículo, instiga questionamentos quanto ao papel dos jogos e da disciplina de Educação Física, componente curricular no qual atuo como professora, na rede municipal e estadual de ensino.

A BNCC orienta as aprendizagens essenciais a serem desenvolvidas por todas as escolas públicas e particulares de Ensino (DIAS e RAMOS, 2022), é um documento norteador da prática pedagógica e propõe que sejam trabalhadas as habilidades socioemocionais em todo o currículo do Ensino Fundamental e Médio e que sejam produzidos materiais de formação e de apoio à prática dos professores.

Quanto às habilidades socioemocionais, têm sido apontadas na literatura como variáveis preditoras de diversos desfechos positivos ao longo do ciclo vital (DAMÁSIO, 2017).

Para a elaboração desta pesquisa, necessitou-se de uma busca sobre as habilidades socioemocionais, relacionadas aos jogos no currículo de Educação Física, para uma maior compreensão sobre o tema.

O produto educacional desta pesquisa, sob o título: Trabalhando Jogos para desenvolver a inteligência socioemocional, refere-se a um e-book educacional com jogos e orientações pedagógicas reflexivas, com o objetivo de o participante vivenciar e refletir sentimentos presentes em situações competitivas e cooperativas e ressaltar atitudes éticas para melhor convívio em grupo.

As pesquisas realizadas para a elaboração do produto, provocaram uma reflexão sobre a importância da Educação Física como promotora de práticas pedagógicas que podem contribuir para o fortalecimento das habilidades em ambiente escolar (DARIDO, 2003).

De acordo com a organização do cronograma desta pesquisa, no ano de 2020, seria realizada a pesquisa em campo com professores de diferentes componentes curriculares e feita a aplicação do produto para avaliação, contudo, devido à pandemia da Covid-19 e à introdução do modelo de ensino remoto para todos os ciclos de aprendizagem, ocorreram modificações quanto ao instrumento e à coleta de dados.

O retorno das aulas presenciais, em 2021, reforçou a importância do desenvolvimento das habilidades socioemocionais em todas as etapas e por todos os

componentes curriculares, visto que muitos estudantes retornaram à escola com dificuldades em interagir socialmente; problemas de comportamento e apresentando algumas questões sociais e emocionais que afetavam a aprendizagem e o convívio com os pares e professores no ambiente escolar (TREZZI, 2021).

Sendo assim, esse cenário pós pandemia, reforçou a necessidade de pesquisas e de práticas pedagógicas que valorizassem as habilidades socioemocionais.

Enquanto professora de Educação Física, o jogo é uma unidade temática do currículo do município de Bauru, em que atuo, sendo um tema recorrente, a partir da implementação da BNCC, privilegiando o papel das habilidades socioemocionais na construção do currículo. A partir disso, comecei a me questionar sobre qual poderia ser o papel da Educação Física para a construção de práticas.

Ao ingressar no programa de mestrado profissional, tive contato com algumas leituras sobre o tema, conectado à proposta da BNCC, sendo possível elaborar e participar de discussões que salientavam a sua importância na prática dos professores.

As recentes modificações no currículo do município de Bauru para adequação à BNCC, bem como a observação em lócus, foram as motivações para o aprofundamento da compreensão sobre as habilidades socioemocionais e sua relação com os jogos.

A pesquisa foi realizada em uma escola do município de Bauru, composta por entrevista com os professores; diário de aula; roda de conversa e feita a aplicação dos jogos com os estudantes.

A participação de professores de diferentes componentes curriculares, permitiu compreender qual a concepção sobre o tema abordado de maneira transversal no currículo e na aplicação do produto no 8º ano, permitindo compreender e mediar a indisciplina e alguns conflitos emergentes.

Este estudo foi bastante impactado pelo contexto da pandemia de Covid-19, haja vista que o ano de 2020, principalmente, apresentou um cenário nunca vivenciado. A pandemia mudou a rotina e o contexto de vida de milhares de pessoas.

Situações rotineiras foram modificadas e novos modelos de trabalho, estudo e interação social foram implementados, concomitantemente a modificações sociais, políticas e econômicas trazidas pelo novo contexto.

A rotina escolar e a aprendizagem em diferentes etapas do ensino, foram uma das estruturas que mais sofreram modificações. Principalmente no ensino fundamental, séries iniciais e finais, totalmente baseadas em um modelo presencial.

Este novo contexto também afetou muitas das pesquisas e projetos universitários, visto que esses necessitam de contato e vínculo presencial entre o pesquisador e os participantes.

Segundo Triviños (1987), o pesquisador que define como seu objetivo, a pesquisa qualitativa, necessita adentrar na realidade do que é estudado, ou seja, vivenciar os contextos, pois estes são ricos em informações complementares.

Diante desta nova perspectiva e da necessidade de novas configurações, algumas já antes emergentes e outras definidas recentemente, a pesquisa presente, teve seu rumo alterado. Visto que estava prevista em ser aplicada a sequência pedagógica de forma presencial no mês de abril de 2020, mas no mês de março as escolas foram fechadas.

Aos poucos a situação foi se estabilizando, algumas intervenções foram realizadas remotamente, mesmo após o retorno às aulas presenciais, considerando os aspectos sanitários e normas estabelecidas pelas instituições de ensino e governos.

A pandemia da Covid -19 impactou todos os setores da sociedade, e entre elas a educação, mesmo após passado o período de isolamento e com a retomada das atividades presenciais e diminuição dos protocolos de saúde, muito deste impacto ainda foi observado no cotidiano das escolas, estudantes e profissionais.

A escola foi se reinventando, momentaneamente as atividades ficaram à distância, mudando, também, a interação professor/aluno. O uso da tecnologia, foi proposto para ajudar nas aulas *on line*, que buscavam manter o contato entre alunos e professores, a fim de aproximar e efetivar o processo de ensino-aprendizagem, mas sabemos que a interação não foi a mesma que as das aulas presenciais, principalmente na Educação Física.

Segundo Moreira e Schlemmer (2020, p. 9), no ensino remoto

[...] o ensino presencial físico (mesmos cursos, currículo, metodologias e práticas pedagógicas) é transposto para os meios digitais, em rede. O processo é centrado no conteúdo, que é ministrado pelo mesmo professor da aula presencial física. Embora haja um distanciamento geográfico, privilegia-se o compartilhamento de um mesmo tempo, ou seja, a aula ocorre num tempo síncrono, seguindo princípios do ensino

presencial. A comunicação é predominantemente bidirecional, do tipo um para muitos, no qual o professor protagoniza vídeo-aula ou realiza uma aula expositiva por meio de sistemas de webconferência. Dessa forma, a presença física do professor e do aluno no espaço da sala de aula geográfica são substituídas por uma presença digital numa sala de aula digital. No ensino remoto ou aula remota o foco está nas informações e nas formas de transmissão dessas informações.

Também deve-se considerar que as experiências vivenciadas nesse período foram novidade para toda a população, pois a última epidemia vivenciada em um patamar semelhante ocorreu há mais de um século (Gripe espanhola).

Neste contexto, muitas famílias tiveram dificuldades para organizar-se com estudos e trabalho remotos, assim como as questões financeiras, e de saúde física e mental.

Considerando as falhas e dificuldades do acesso ao ensino remoto e recursos tecnológicos, os estudantes retornaram ao ensino presencial com déficits na aprendizagem, que requerem pesquisas futuras, com o objetivo de identificar as lacunas e quais estratégias o poder público e a escola poderão tomar.

Segundo dados da PNAD (IBGE, 2018), 20,9% dos domicílios brasileiros não têm acesso à internet, isso significa cerca de 15 milhões de lares. Em 79,1% das residências que têm acesso à rede, o celular é o equipamento mais utilizado e encontrado em 99,2% dos domicílios, mas muitas famílias compartilham um único equipamento.

Não podemos ignorar também a vulnerabilidade socioeconômica do país, além da fragilidade emocional, são muitos desempregados ou mesmo com instabilidade econômica, são muitas famílias sensibilizadas por terem perdido um ente querido ou abaladas por terem contraído a doença, pessoas com problemas psicológicos causados pela sobrecarga do home office, a saúde mental da população está desequilibrada.

Neste cenário, problematizamos diferentes hipóteses de como seria o retorno, encontramos um mundo modificado por diferentes experiências ou uma continuação de onde paramos da pré-pandemia?

Considerando as experiências vividas no retorno, observou-se que, muitas vezes, os protocolos e medidas adotadas foram insuficientes, mas com o avanço das vacinas, o ambiente escolar que conhecíamos foi retornando, com ressalvas, o modelo de ensino tradicional, com pouco acesso à tecnologia e diferentes

metodologias e muitas vezes desconsiderando as vivências e a reestruturação que muitas famílias tiveram que passar.

Retomando ao universo da pesquisa foi investigado a questão: O quanto a aprendizagem socioemocional, por intermédio dos jogos, pode auxiliar na reflexão e resolução de conflitos escolares na adolescência?

Assim, neste contexto é importante destacar que os alunos aguardam ansiosos a aula Educação Física, principalmente os adolescentes, que irão na maioria das vezes mudar de ambiente, se movimentar e jogar. Contudo, esse clima gera uma excitação exacerbada que contribui para muitos conflitos.

A presente pesquisa se faz necessária, uma vez que os conflitos no ambiente escolar estão cada dia mais interferindo negativamente no processo de ensino aprendizagem.

O trabalho com a preocupação no desenvolvimento na aprendizagem socioemocional, ressalta na Educação Física discussões e reflexões sobre determinados comportamentos. Assim, Daniel Goleman (1995) define a inteligência emocional como a capacidade de criar motivações para si próprio e de persistir num objetivo; de controlar impulsos e saber aguardar pela satisfação de seus desejos; de se manter em bom estado de espírito e de impedir que a ansiedade interfira no raciocínio; de ser empático e autoconfiante.

O objetivo geral desta pesquisa é evidenciar as implicações do ensino de jogos nas aulas de Educação Física no desenvolvimento da aprendizagem socioemocional. E os objetivos específicos são: Levantar os conflitos interpessoais presentes no contexto escolar; Elaborar sequência pedagógica com jogos que ressaltem as emoções, relevando-se os princípios norteadores da aprendizagem socioemocional.

Diversos tipos de jogos podem levar os alunos a refletir sobre seus conflitos e condutas e contribuir para o desenvolvimento das habilidades socioemocionais. Diante desse cenário Orlick (1989) define que o objetivo dos jogos cooperativos “é criar oportunidades para o aprendizado cooperativo e a interação cooperativa prazerosa” (p. 123). Assim, em razão do exposto acima, o professor deve se atentar ao papel dos jogos no que diz respeito aos objetivos e intencionalidade, sempre priorizando os princípios de inclusão, respeito, dignidade, humanização valores de cooperação, aceitação, envolvimento e diversão, mudando as características de exclusão, seletividade e agressividade.

O produto é um e-book educacional que apresenta como objetivo geral, discutir por meio de jogos, sentimentos e emoções baseados nos princípios norteadores da aprendizagem socioemocional. E tem como objetivo específico vivenciar e refletir sentimentos presentes em situações competitivas e cooperativas e ressaltar atitudes éticas para melhor convívio em grupo.

No decorrer deste estudo o leitor encontrará, no Capítulo 1, Educação Física Escolar, jogos e aprendizagem socioemocional. No capítulo 2, temos a metodologia onde está retratado o tipo de pesquisa, o local onde foi desenvolvido, as características do público-alvo, a técnica de coleta de dados e os procedimentos para análise dos dados. O Capítulo 3, a Concepção docente na abordagem da aprendizagem socioemocional, estão desenvolvidas as análises dos dados das entrevistas e descrição das intervenções pedagógicas. O capítulo 4 descreve o Produto Educacional, um e-book com o título Trabalhando Jogos para desenvolver a inteligência socioemocional, destacando as características do público-alvo, os objetivos do produto e a metodologia do produto. Por fim, no capítulo 5, estão as considerações finais as quais apresentam conclusões e reflexões da pesquisa realizada.

CAPÍTULO 1

EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR, JOGOS E APRENDIZAGEM SOCIOEMOCIONAL

1.1 Jogo: Apontamentos Iniciais, Definições e Classificação

Os jogos representam uma parcela importante da ação pedagógica nas aulas de Educação Física escolar, e como tal devem estar inseridos no planejamento educacional do professor e fazerem parte da rotina de atividade dos alunos como elemento de aprendizagem e desenvolvimento.

Para Souza (2001), o jogo na Educação Física é uma forma de aprender natural e prazerosa, favorece o desenvolvimento de habilidades como integração com o grupo, locomoção, raciocínio lógico, espírito esportivo, resistência física e psicológica.

Conforme Correia (2006), as práticas escolares envolvendo jogos assumem uma dimensão que vai além da simples modificação e alteração de um conteúdo educativo e da mera intenção de proporcionar momentos de alegria e descontração. O aluno percebe as estruturas cooperativas, vivenciadas e aplicadas nos jogos e transporta essa aprendizagem para os contextos de vida.

Nesse sentido, o jogo é um elemento tradicional da Educação Física, inserido na cultura corporal de movimento e, como tal, deve consistir em uma prática voltada para promover e ampliar o conhecimento dos alunos. Surgindo assim, de acordo com Bracht (2010, p.3), um novo cenário:

[...] passa-se agora a entender a função da disciplina Educação Física como a de introduzir os alunos no universo da cultura corporal de movimento, ou seja, propiciar a construção pelo aluno de um amplo acervo cultural – no caso, de uma dimensão específica da cultura, a cultura corporal de movimento.

Vale destacar que o uso de jogos na educação não é restrito à Educação Física, uma vez que há diversos tipos de jogos praticados em diversas disciplinas escolares, em contextos diversos. Porém o jogo se justifica com um fim em si mesmo na Educação Física Escolar.

Brougère (1998) procurou defender que é possível a combinação entre o jogar e o aprender, no contexto educacional, desde que permaneçam as características do jogo como atividade espontânea, não produtiva e incerta.

Os estudos e as práticas envolvendo jogos são temas inspiradores para diversos autores a se debruçarem sobre o assunto, entre eles está Johan Huizinga que explica que

[...] o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (2007, p.33)

Nesse sentido, para o autor acima mencionado, o jogo apresenta algumas características com aspectos importantes, tais como: tratar-se de uma prática livre e desinteressada, com evasão da vida real, com limitações de tempo e espaço; possuir regras e um caráter eminente de mistério.

O jogo pode ser pensado como meio, uma estratégia e uma metodologia. Se pensar o Jogo apenas como estratégia, pode-se retirar dele e valorizar o seu caráter lúdico e desinteressado, o que é inerente ao jogo. Ele pode servir para várias coisas, mas deve, antes de tudo, ser jogo.

Caillois (1990) define jogo como uma atividade livre, não obrigatória; delimitada em tempo e espaço, com caráter incerto, uma vez que seu desenvolvimento e resultado são indefinidos, regulamentados, por uma ordem a ser seguida, fictício, visto que pressupõe consciência de outra realidade e, por fim, é tido como improdutivo já que não se busca a geração de bens e riqueza.

O autor propôs algumas categorias de jogos: de competição (*agôn*); de sorte (*alea*), de simulacro (*mimicry*) e de vertigem (*ilinx*).

Os jogos mais praticados nas aulas de Educação Física, em geral, são os jogos com características de competição, confirmado por Brotto (2016, p.1-2) que diz que vivemos “em uma sociedade ainda tão marcada pela lógica competitiva e que insiste em naturalizar a competição”. Algo a ser considerado é que o estímulo de competição exagerado pode gerar nos alunos comportamentos violentos, ou ainda, pode desprezar a diversidade de habilidades, fortalecendo por um lado alunos vencedores e, por outro lado, alunos constantemente perdedores, o que não deveria ser enfatizado no meio educacional.

Segundo Caillois (1990), nos jogos de competição há uma busca por igualdade de oportunidades entre os participantes que nunca é alcançada. Dessa forma, na

competição sempre é priorizado um vencedor, a partir de um embate, onde se valoriza o esforço e a persistência.

Um outro aspecto a ser levado em consideração é que a realidade do jogo ao acionar, por exemplo, sentidos como a superação e a autossuperação dentro da escola, podem se enraizar na história de vida dos alunos com inúmeras repercussões morais, estéticas e sociais (RETONDAR, 2011).

Assim, em razão dos aspectos mencionados, o professor deve se atentar às características dos jogos e refletir sobre os objetivos propostos, abordando a organização em equipe e participação de todos.

Há jogos com maior e menor complexidade, no que tange à compreensão de regras e de outros elementos importantes, devendo ser respeitadas no planejamento docente, as diferenças entre os grupos de alunos, considerando as séries em que estão inseridos, bem como suas próprias características (BROUGÉRE, 1998).

Outro aspecto, não menos importante na intervenção docente, na visão de Brougère (1998), são os significados que os jogos devem assumir nas aulas de Educação Física. Para esse autor, a prática de jogos escolares deve se apoiar nas fases de desenvolvimento humano e na possibilidade de compreensão do próprio jogo. Nessa perspectiva, o brinquedo e o jogo podem contribuir e dão acesso ao desenvolvimento infantil, considerando que todas as pessoas, inclusive os adultos, brincam e produzem cultura, sendo justamente aí que consiste a condição de vida humana. Em outras palavras, no jogo os participantes devem entendê-lo e praticá-lo como a atividade que se propõe, partilhando uma cultura lúdica comum entre as pessoas envolvidas.

Brougère (1998) menciona que a cultura lúdica é um conjunto de procedimentos culturais, que se estabelece a partir de um contexto, que torna o jogo possível. Nesse sentido, o autor destaca que se trata de uma parte da cultura que está imerso em códigos sociais públicos. Logo, nas aulas de Educação Física, os jogos devem ser aplicados de diversas formas, em todos os anos escolares, sob uma perspectiva de intencionalidade e sentido, com critérios bem formulados pelo professor, para o melhor aproveitamento de possibilidades de intervenção.

Sobre cultura lúdica o mesmo autor define:

A cultura lúdica compreende evidentemente estruturas de jogo que não se limitam às de jogos com regras. O conjunto das regras de jogo disponíveis para os participantes numa determinada sociedade compõe a cultura

lúdica dessa sociedade e as regras que um indivíduo conhece compõem sua própria cultura lúdica (BROUGÈRE, 1998).

Le Boulch (1987) destaca que os jogos têm significados diferentes para adultos e crianças. Assim, o autor menciona a importância dessa prática no desenvolvimento da criança, pois se trata de uma atividade própria da infância, que toma diferentes formas de acordo com a idade. Por um lado, o jogo está centrado no prazer proporcionado pela sua prática, do mesmo modo, que por outro lado, se constitui como elemento fundamental para o desenvolvimento daquele que o pratica.

O jogo também apresenta um caráter cooperativo, cuja intencionalidade não visa excluir a competição, mas se caracteriza por valores de cooperação, inclusão, aceitação das diferenças, entre outros. Esse modelo de jogo é imbuído por uma condição em que se valorizam os interesses coletivos em detrimento dos aspectos individualistas. O que se busca não é a desclassificação das atividades competitivas, pois essas também são fundamentais nas aulas de Educação Física, mas sim fortalecer padrões em que a realização de jogos competitivos seja praticada com regras claras, discutidas por todos os alunos, e seguidas coletivamente (DARIDO; RANGEL, 2005).

1.2 O Jogo Na Educação Física Escolar

A Educação Física se caracteriza como um componente curricular que compõe o contexto educacional, e como tal deve estar atrelado aos conteúdos pedagógicos e diretrizes educacionais da escola, com a finalidade de impulsionar o desenvolvimento e a aprendizagem dos alunos, em conjunto com as demais disciplinas do currículo escolar.

O Ensino Fundamental compõe uma etapa muito importante para os educandos, pois se trata de uma fase ímpar no desenvolvimento humano, cujas habilidades e competências devem ser altamente estimuladas para a aquisição de aprendizagens que tornam a pessoa apta ao pleno exercício na cidadania, tanto no que diz respeito à aprendizagem e uso social da leitura e escrita, como também a aquisição de conhecimentos socialmente construídos pela humanidade, além do desenvolvimento de habilidades sociais, tornando o indivíduo ao mesmo tempo parte da comunidade social em que está inserido, como também produtor e protagonista da sua própria história de vida.

Contudo, há um vasto campo de conteúdos da Educação Física a ser explorado pelo professor, uma vez que as diversas manifestações corporais, como: jogos, brincadeiras, danças, lutas e outros, são práticas que compõem uma cultura corporal de movimento, de acordo com a BNCC (BRASIL, 2017).

A escola é concebida, portanto, como local de transmissão de conhecimento e de cultura socialmente construída devendo transmitir esses saberes de maneira diversificada e qualitativa, a fim de oferecer um modelo educacional que considera o educando de maneira global, dando-lhe oportunidade de desenvolver e ampliar habilidades e competências que vão além do desenvolvimento acadêmico da leitura e escrita, para a vida.

Nas últimas décadas, no Brasil, o cenário educacional tem passado por inúmeras transformações, de modo que os novos rumos do currículo escolar e da estrutura das disciplinas têm sido uma preocupação constante de estudos e discussões para construção das propostas pedagógicas das redes de ensino. Não obstante, a Educação Física, que está inserida como parte integrante do currículo escolar, e como tal deve atender a um conjunto de princípios de sistematização, não se distancia dessas mudanças requeridas pelo atual contexto educacional, e busca assumir um novo papel fortalecendo a integração do aluno na esfera da cultura corporal de movimento (BRASIL, 1998).

A BNCC (BRASIL, 2017) traz a Educação Física como o componente curricular que trabalha as práticas corporais em suas diversas formas de codificação e significação social, entendidas como manifestações das expressões dos sujeitos, produzidas por diversos grupos sociais na história. Neste componente curricular existem seis unidades temáticas abordadas ao longo do Ensino Fundamental, uma delas é a unidade Brincadeira e jogos:

A unidade temática Brincadeiras e jogos explora aquelas atividades voluntárias exercidas dentro de determinados limites de tempo e espaço, caracterizadas pela criação e alteração de regras, pela obediência de cada participante ao que foi combinado coletivamente, bem como pela apreciação do ato de brincar em si. Essas práticas não possuem um conjunto estável de regras e, portanto, ainda que possam ser reconhecidos jogos similares em diferentes épocas e partes do mundo, esses são recriados, constantemente, pelos diversos grupos culturais. (BRASIL, 2017, p.214)

O currículo do Município de Bauru segue tais diretrizes, porém o professor tem mais liberdade para organização dos conteúdos nos semestres letivos. Mudanças feitas no último alinhamento currículo.

4) a organização dos conteúdos, que antes era bimestral, passa a ser semestral, ampliando a liberdade de sistematização e ajustes pelo professor e apropriação pelo estudante; 5) apesar da especificação dos conteúdos para todos os anos escolares, há a liberdade do professor incluir conteúdos conforme avance ou recue nas experiências de ensino para determinados grupos escolares, respeitando, é claro, a orientação curricular (BAURU, 2022).

Neste cenário, o currículo do município de Bauru preocupa-se com a autonomia dos professores, que devem respeitar o estudante.

É importante ressaltar que o currículo do município apresenta um destaque maior ao jogo, visto que, ele contempla estudantes até o 9º ano do ensino fundamental, enquanto que, o currículo das escolas estaduais do Estado de São Paulo, apresentam o jogo como uma unidade temática até o 7º ano do ensino fundamental.

1.3 Os jogos cooperativos e a aprendizagem socioemocional na BNCC

A sociedade vem buscando cada vez mais identificar e valorizar a cooperação diante a competitividade, individualismo e exclusão de minorias em diferentes contextos sociais. Nesse sentido, cooperar aparenta ser uma forma eficaz de encontrar o equilíbrio em tais relações de forma mais humana, pacífica e igualitária (ORLICK, 1989; CORREIA, 2006).

Para superar o formato de jogo exclusivamente competitivo, o qual é considerado por Orlick (1989), incompatível com princípios de inclusão, respeito e solidariedade, propõe-se jogos cooperativos, para proporcionar um ambiente mais acolhedor, para isso, é preciso modificar a estrutura e principalmente o objetivo dos jogos.

Com os jogos cooperativos na Educação Física, Correia (2006) defende que o professor pode enxergar com maior facilidade a integralidade do ser humano e a necessidade de trabalhar valores como por exemplo, a solidariedade, a liberdade e a cooperação.

A BNCC, documento que pauta e define os currículos escolares, vai em encontro aos novos valores sociais e a sua importância para a construção de uma sociedade mais inclusiva e cooperativa.

Considerar que cada estudante é um indivíduo, possibilita uma educação com foco sobre o ser humano, buscando desenvolver todas as suas dimensões para além do conteúdo. A Base Nacional Curricular Comum (BNCC) é uma política educacional que visa normatizar e orientar o processo de ensino-aprendizagem nacional, nas redes pública e privada de ensino. É o Norte e a referência obrigatória que deve servir como base à construção de todos os currículos pedagógicos da Educação Básica nacional (ensinos Infantil, Fundamental séries iniciais e finais e Médio).

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) contribui com essa perspectiva ao reconhecer e acolher as singularidades e diversidades de todas e todos os estudantes.

Na introdução da BNCC é proposto que os espaços de aprendizagem sejam inclusivos, de não discriminação, de não preconceito e de respeito às diferenças, a favor do desenvolvimento pleno de cada aluno nas dimensões intelectual, física, social, emocional e cultural (BRASIL, 2017).

Pode-se observar a seguintes competências socioemocionais na BNCC

1. Autoconsciência

Se conhecer profundamente é, sem dúvidas, uma das habilidades que poucas pessoas conhecem. Isso porque muitos de nós nunca paramos para pensar em nossas atitudes e até mesmo na forma como enxergamos o mundo.

Entretanto, essa será uma das competências mais importantes para os próximos anos. Em uma sociedade que caminha para a evolução, não haverá mais posição de destaque para que não tiver o conhecimento pleno de quem é.

2. Autogestão

Se o fato de se conhecer pode fazer a diferença, gerenciar as próprias tarefas e o tempo também é uma vantagem e tanto!

Sabemos que essa já é uma virtude mais difundida – seja pelo número de profissionais autônomos no mercado ou até mesmo pelo aumento do trabalho em home office.

Por isso, é válido ir treinando desde agora como você gerencia suas tarefas e como organiza o seu tempo para dar conta de tudo.

3. Consciência Social

Quando pensamos em uma consciência comum, estamos mencionando o fato de conseguir pensar além dos próprios problemas ou da própria vida.

Desenvolver a empatia, por exemplo, é um dos critérios que devem ser avaliados quando pensamos no social. Afinal, é fato que não somos iguais e que precisamos considerar o outro com suas individualidades.

4. Habilidades de Relacionamento

Saber se relacionar é algo que nem todos sabem, não é mesmo? Além de ser importante para conseguir manter uma vida plena e feliz, essa habilidade também pode te colocar em cargos de destaque.

A dica é simples: avalie como você está se relacionando com quem está ao seu redor e veja o que é possível melhorar. Essa é uma técnica para ir treinando essa competência.

5. Tomada de decisão responsável

Tomar decisões responsáveis pode até estar em último na lista, mas possui o mesmo peso das demais. Isso porque essa habilidade envolve diversos fatores, incluindo a senso analítico e a atitude.

Afinal, as decisões são importantes e um simples erro pode impactar diversas pessoas.

A BNCC não apresenta especificações referentes aos jogos cooperativos, no entanto, no quadro “Competências gerais para a Educação Básica” (BRASIL 2017, p. 09), traz alguns itens que mencionam a importância desse tema para a aprendizagem:

8. Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.

9. Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.

10. Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários. (BRASIL, 2017, p. 10).

É importante ressaltar entre os tópicos apresentados, que no item nove são mencionados a cooperação, empatia e o respeito como aprendizagens alvo da educação básica.

Mesmo não trazendo um capítulo específico sobre a temática e a sua importância para a construção de práticas de ensino e aprendizagem, a BNCC é um documento de caráter normativo da política educacional brasileira e portanto, pode influenciar na construção e adequação dos currículos educacionais estaduais e municipais brasileiros.

O período de escolarização é um momento privilegiado para a discussão das questões de conflitos e construção de valores que são importantes para a convivência em sociedade.

Contudo, na maioria das vezes, a escola parece evitar ou limitar este tipo de atividade com o argumento de que elas perturbam a dinâmica da aula, e que as

atividades individuais e competitivas facilitariam o controle da turma pelo professor (DURAN, 2001 apud GÓMEZ; SAMANIEGO, 2008).

1.4. A Inteligência Socioemocional

O papel da escola atual, perpassa a oferta de um currículo de pautado apenas em conteúdo. Desenvolver habilidades socioemocionais é tão importante quanto, para a formação.

A inteligência emocional”, não é um assunto tão recente, mas está cada vez mais presente no contexto escolar.

Apesar do conceito ter se popularizado com a obra “Inteligência Emocional”, (GOLEMAN, 1995), anteriormente, alguns autores já apresentavam a importância e definição desse tema.

O termo "inteligência emocional" foi utilizado pela primeira vez em um artigo, no qual é apresentado como habilidades que estariam relacionadas ao "monitoramento dos sentimentos e emoções em si mesmo e nos outros, na discriminação entre ambos e na utilização desta informação para guiar o pensamento e as ações" (SALOVEY; MAYER; DIPAOLO, 1990, p.189).

Em 1997, Mayer e Salovey apresentam uma revisão ampliada, clarificada e melhor organizada do modelo de 1990, que enfatizava a percepção e controle da emoção, mas omitia o pensamento sobre sentimento:

A Inteligência Emocional envolve a capacidade de perceber acuradamente, de avaliar e de expressar emoções; a capacidade de perceber e/ou gerar sentimentos quando eles facilitam o pensamento; a capacidade de compreender a emoção e o conhecimento emocional; e a capacidade de controlar emoções para promover o crescimento emocional e intelectual. (Mayer & Salovey, 1997, p. 15)

Para Goleman (1995; 2006), o termo pode ser definido como, uma capacidade da pessoa em gerenciar seus sentimentos, de modo que eles sejam expressos de maneira apropriada e eficaz.

Esta habilidade permite o desenvolvimento da inteligência do indivíduo, sendo assim, a aprendizagem e o controle das emoções está diretamente associadas.

Segundo o modelo proposto, não há um sorteio, loteria genética para a definição das pessoas que terão sucesso em suas escolhas ou não, no jogo da vida, embora existam pontos que determinam o temperamento, muitos dos circuitos

cerebrais da mente humana são maleáveis e podem ser trabalhados (GOLEMAN, 1995).

Neste aspecto a inteligência emocional é a “capacidade de identificar os nossos próprios sentimentos e os dos outros, de nos motivarmos e de gerir bem as emoções dentro de nós e nos nossos relacionamentos”. (GOLEMAN, 1995, p. 337). Sendo assim, não é uma habilidade individualista, considerando que ao identificar o sentimento dos outros, é necessário saber como lidar com os mesmos.

Este modelo proposto pelo autor, está baseado em cinco pilares:

- **Autoconsciência:** capacidade de reconhecer as próprias emoções
- **Autorregulação:** capacidade de lidar com as próprias emoções
- **Automotivação:** capacidade de se motivar e de se manter motivado
- **Empatia:** capacidade de enxergar as situações pela perspectiva dos outros
- **Habilidades sociais:** conjunto de capacidades envolvidas na interação social (GOLEMAN, 1995).

As três primeiras são habilidades intrapessoais e as duas últimas, interpessoais. As intrapessoais são importantes para o autoconhecimento e as últimas para relações interpessoais, como na organização de grupos e é a habilidade essencial (SIMONETTI, 2018).

Para Buzan (2005) seres humanos são animais sociais, que precisam da inteligência social para se dar bem com as pessoas e com os relacionamentos ao seu redor.

O psicólogo Howard Gardner, também apresenta um tese em que há correlação entre a emoção e a inteligência humana. A teoria das inteligências múltiplas. Que conclui que o homem podem ter diferente tipos de inteligência (nove tipos), são elas: lógico, linguística, corporal, naturalista, espacial, musical, natural interpessoal e intrapessoal, existencial.

A inteligência intrapessoal e existencial apresenta grande ligação com as habilidades que são os pilares da inteligência emocional.

Para Antunes (2001, p.19) ao referir-se sobre inteligência humana destaca que:

As inteligências são potenciais biopsicológicos, são capacidades para resolver problemas ou para criar produtos considerados de valor em um meio social, são capacidades de compreender, de se adaptar, de contextualizar, são “ferramentas”, sistemas neurais diferenciam uma pessoa da outra.

Para Gardner (1995, p.21) “uma inteligência implica na capacidade de resolver problemas ou elaborar produtos que são importantes num determinado ambiente ou comunidade cultural”.

A teoria desenvolvida por Gardner, apresenta outra visão, diferente da tradicional, em que a inteligência é baseada em testes de QI (Quociente de Inteligência). Para o autor a inteligência tem relação com a habilidade e a forma que a pessoa age nas situações de resolução de problemas. Portanto as habilidades relacionadas aos aspectos emocionais têm grande papel e podem apresentar diferentes tipos de inteligências, além das definidas por padrões numéricos de testes.

CAPÍTULO 2

METODOLOGIA

Neste capítulo serão apresentados os procedimentos metodológicos delineados para a pesquisa, com base nos objetivos e público-alvo definidos. Nos próximos itens serão descritos o tipo de pesquisa utilizado, o lócus da pesquisa, o público-alvo, o instrumento de coleta de dados e os procedimentos adotados para análise e apresentação dos dados coletados.

Considerando o presente estudo, os objetivos definidos são:

2.1 Objetivo Geral:

Evidenciar as implicações do ensino de jogos nas aulas de Educação Física no desenvolvimento da aprendizagem socioemocional.

2.2 Objetivos Específicos:

Levantar os conflitos interpessoais presentes no contexto escolar;
Elaborar sequência pedagógica com jogos que ressaltem as emoções, relevando-se os princípios norteadores da aprendizagem socioemocional.

2.3. Natureza da Pesquisa e método:

Para esta pesquisa, compreende-se que com base em seus objetivos definidos, o método qualitativo, seria a abordagem mais adequada, pautando-se na Pesquisa-ação.

Para Minayo (2001), a pesquisa qualitativa trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis. Aplicada inicialmente em estudos de Antropologia e Sociologia, como contraponto à pesquisa quantitativa dominante, tem alargado seu campo de atuação a áreas como a Psicologia e a Educação. (MINAYO, 2001, p. 14).

A pesquisa-ação educacional é principalmente uma estratégia para o desenvolvimento de professores e pesquisadores de modo que eles possam utilizar suas pesquisas para aprimorar seu ensino e, em decorrência, o aprendizado de seus

alunos, mas mesmo no interior da pesquisa-ação educacional surgiram variedades distintas (TRIPP, 2005, p. 445)

Entre as características específicas da pesquisa-ação, está o seu ciclo de pesquisa, que se configura como se vê abaixo:

Quadro 1- Representação do ciclo de pesquisa-ação

Sequência da ação	Prática	Investigação
Planejamento	De uma mudança prática	Da avaliação de resultados
Implementação	De uma mudança na prática	Da produção de dados
Avaliação		a) da mudança da prática e b) do processo de investigação-ação.

Fonte: Tripp, 2005.

Na pesquisa-ação, o pesquisador e os pesquisados participam de maneira cooperativa (THIOLLENT, 2011).

Sendo possível realizar um diálogo aberto, com linguagem popular, podendo proporcionar respostas mais eficientes para os problemas do cotidiano, mobilizando a construção de ações transformadoras da realidade.

A pesquisa realizada configura-se como uma pesquisa-ação pois partiu de dados encontrados na realidade escolar e sua problematização gerou questionamentos que puderam ser desenvolvidos com a realização da pesquisa, pensando na formação e qualificação do processo de ensino que ocorre no ambiente escolar.

2.4 Universo de pesquisa.

O estudo foi realizado numa cidade do interior do estado de São Paulo, em Bauru, em uma das escolas do sistema municipal de ensino, que conta com 16 escolas de Ensino Fundamental.

A escola participante foi definida com base nos seguintes critérios: ser uma das cinco escolas que contemplam o ensino fundamental séries iniciais e finais no sistema de ensino municipal, possuir muitos estudantes matriculados (em média 500 alunos por período) e aceite do convite para participar da pesquisa entre a maioria dos professores.

A pesquisa foi submetida a todas as etapas do comitê de ética em pesquisa, estando aprovada com o parecer 3.633.931, respeitadas as Resoluções 196/96 e 466/2012.

2.5 Participantes da Pesquisa

Foram convidados a participarem desta pesquisa sete professores de diferentes componentes curriculares, que atuam com estudantes dos anos finais do ensino fundamental em uma mesma unidade escolar. E uma turma de 8º ano do ensino fundamental, com 25 participantes, da mesma escola.

Dentre os professores convidados, todos (sete professores) concordaram em participar da pesquisa.

Quadro 2. Perfil dos professores participantes da pesquisa.

	Sexo	Faixa etária	Componente curricular	Formação
Participante 1	Feminino	56 anos	Arte	Educação artística, com habilitação em artes plásticas.
Participante 2	Feminino	44 anos	Geografia	Geografia
Participante 3	Feminino	61 anos	Ciências	Ciências biológicas
Participante 4	Feminino	57 anos	História	História
Participante 5	Feminino	44 anos	Língua Inglesa	Letras: Português e Inglês
Participante 6	Feminino	53 anos	Língua Portuguesa	Letras Vernáculas
Participante 7	Masculino	56 anos	Matemática	Ciências com habilitação plena em matemática.

Elaborado pelo autor

Os dados de perfil dos participantes da pesquisa, caracterizam um grupo em sua maioria com mais de 50 anos de idade e 20 anos de experiência docente.

2.6 Técnica de coleta de dados.

A coleta de dados foi realizada por intermédio da técnica da entrevista semiestruturada (roteiro de questões no apêndice A) que foi respondida pelo público-

alvo desta pesquisa. Durante a aplicação da sequência pedagógica foram utilizados os instrumentos diários de aula e rodas de conversa.

Os roteiros de entrevista foram construídos com base na literatura (REA E PARKER, 2000; SEIDMAN; 1988) que definem alguns cuidados e pontos que necessitam de atenção do pesquisador, como o uso da linguagem, estrutura, sequência e forma de realizar os questionamentos para o entrevistado.

A estrutura foi definida com a primeira parte das perguntas formada por dados pessoais para traçar um perfil do participante, com idade, formação e tempo de atuação docente, na segunda parte foram abordadas questões específicas sobre a BNCC, resolução de conflitos e inteligência socioemocional na organização e práticas de ensino.

Foi elaborada uma sequência de jogos com orientações reflexivas para contribuir através destes jogos para o desenvolvimento das habilidades socioemocionais. Essa sequência foi registrada pela professora em diários de aulas e ao final de cada intervenção foi feita uma roda de conversa com os alunos.

De acordo com Zabalza (1994), os diários de aula registram as versões que o próprio professor estabelece para aquilo que realiza. Afirma o autor: “O que se pretende explorar através do diário, é, estritamente, aquilo que nele figura como expressão da versão que o professor dá a sua própria atuação na aula e da perspectiva pessoal com que a encerra” (p.91).

As rodas de conversa nascem da interação e diálogo que ocorre entre grupos em espaços coletivos. Elas tendem a envolver tanto as manifestações do ponto de vista do sujeito quanto a conversa coletiva, contribuindo para a construção de novos significados relativos ao que se está conversando (MELO; CARVALHO CRUZ, 2014).

2.7 Análise dos dados

A análise dos dados utilizou como metodologia a análise do discurso, que segundo Bardin:

“um conjunto de técnicas de análise das comunicações visando a obter, por procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores (quantitativos ou não) que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) destas mensagens” (BARDIN, 2011, p. 47).

Para o autor a análise deve seguir as seguintes fases:

- A pré-análise é a fase em que se organiza o material a ser analisado com o

objetivo de torná-lo operacional, sistematizando as ideias iniciais.

- A exploração do material constitui a segunda fase, que consiste na exploração do material com a definição de categorias (sistemas de codificação) e a identificação das unidades de registro (unidade de significação a codificar corresponde ao segmento de conteúdo a considerar como unidade base, visando à categorização e à contagem frequencial) e das unidades de contexto nos documentos (unidade de compreensão para codificar a unidade de registro que corresponde ao segmento da mensagem, a fim de compreender a significação exata da unidade de registro).
- A terceira fase diz respeito ao tratamento dos resultados, inferência e interpretação. Esta etapa é destinada ao tratamento dos resultados; ocorre nela a condensação e o destaque das informações para análise, culminando nas interpretações inferenciais; é o momento da intuição, da análise reflexiva e crítica (Bardin, 2009).

Os relatos das entrevistas foram transcritos e analisados de acordo com as categorias definidas para a apresentação dos dados.

Os dados foram apresentados nos seguintes tópicos, definidos de acordo com o tema principal analisado para a organização das categorias: 3.1. Definição de Inteligência emocional de acordo com os participantes: que apresenta a concepção dos participantes sobre o tema; 3.2 Intencionalidade da abordagem de conteúdos relacionados à aprendizagem socioemocional nos planejamentos: apresenta o ponto de vista dos professores sobre como seus componentes curriculares abrangem a temática. 3.3 Formação dos professores para atuação frente à aprendizagem socioemocional: apresenta informações sobre a formação inicial e continuada dos participantes sobre a temática; 3.4 O papel da escola na ação diante conflitos: indica os conflitos levantados pelos professores e quais as possibilidades de atuação na resolução dos conflitos, bem como a descrição da intervenção com o produto e 3.5 Ações educativas para a aprendizagem socioemocional: que descreve a sequência pedagógica aplicada com esta pesquisa.

CAPÍTULO 3

CONCEPÇÃO DOCENTE NA ABORDAGEM DA APRENDIZAGEM SOCIOEMOCIONAL

3.1. Definição de Inteligência emocional de acordo com os participantes

De acordo com os participantes entrevistados a definição de inteligência socioemocional é:

“[...] São as inteligências que tem a ver com as emoções, com as reações que a gente tem, é..., no relacionamento com as pessoas, no caso nós professores, nós e os alunos, os alunos e a gente, eles também [...]”.
(Participante 1)

“É a educação que você tem que tentar transmitir, passar o conhecimento enfocando o aluno como um todo, não só o conteúdo, mas sim, o social, a vivência do aluno, a participação dele na comunidade, na sociedade, as suas partilhas e as suas vivências[...]”. (Participante 2)

“É a gente saber gerir a nossa vida escolar, a nossa vida, né, como um todo, mas em relação à escola, à pedagogia, nós sabermos, é..., gerir mesmo, é administrar a nossa vida escolar, tanto o aluno quanto o professor [...]”.
(Participante 5).

Nos relatos dos participantes, pode-se observar que a definição de inteligência socioemocional está relacionada no contexto escolar, às demandas apresentadas neste espaço, sendo assim, o enfoque está na relação entre o professor e o aluno.

Segundo a BNCC, a inteligência socioemocional está presente em todas as 10 competências gerais.

Segundo o órgão internacional Casel (2020), a educação socioemocional refere-se ao processo de entendimento e manejo das emoções, com empatia e pela tomada de decisão responsável.

A definição de competência socioemocional pode ser compreendida como:

“[...] a capacidade de incitar, integrar e colocar em prática os recursos, conhecimentos e habilidades socioemocionais e cognitivas aprendidos socialmente pelo indivíduo, frente a determinada situação.” (FLEURY & FLEURY, 2001)

A competência socioemocional está presente nas 10 competências da BNCC:

1-Conhecimento

Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital. *PARA* entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.

2-Pensamento científico, crítico e criativo

Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade. *PARA* investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.

3 Repertório cultural

Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também, *PARA* participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.

4 Comunicação

Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica. *PARA* se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

5 Cultura digital

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares). *PARA* se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

6 Trabalho e projeto de vida

Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências. *PARA* entender as relações próprias do mundo do trabalho, e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.

7 Argumentação

Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis. *PARA* formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.

8 Autoconhecimento e autocuidado

Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional. *PARA* compreender-se na diversidade humana e reconhecer suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.

9 Empatia e cooperação

Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação. *PARA* fazer-se respeitar e promover o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais,

seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.

10 Responsabilidade e cidadania

Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação. *PARA* tomar decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários (BNCC, 2020).

Com base nas respostas apresentadas pelos professores participantes, pode-se compreender que ainda se trata de um conceito pouco compreendido e que apresentam uma visão superficial sobre o assunto.

Associar a inteligência socioemocional ao relacionamento interpessoal, não possibilita a sua compreensão como um todo e em seu papel na formação de cidadãos.

Sendo assim, é necessário que os professores tenham acesso à conceituação correta do termo e sua aplicabilidade, pensando nos conteúdos presentes na BNCC.

3.2 Intencionalidade da abordagem de conteúdos relacionados à aprendizagem socioemocional nos planejamentos

Quando questionados se planejam as aulas pensando na aprendizagem socioemocional, os professores participantes conseguem perceber sua importância:

Eu sempre procuro relacionar o conteúdo que eu to trabalhando, é..., com alguma coisa... que faça parte, né, da vivência do aluno. Por quê? Ele, pra ele conseguir dar significado né, pra isso, porque a arte, ela trabalha muito essa questão de leitura do mundo, leitura de imagens, é, de ouvir né, de sensações [...]. (Participante 1)

Sim, totalmente. A geografia, ela faz parte da vida do aluno, se eu não focar a vivência do aluno no lugar, no local e no mundo que ele está, eu não vou conseguir, é..., trabalhar as habilidades dele, então eu tenho que pensar sim, a hora que eu vou montar uma atividade, eu tenho que pensar no social, na vivência, no local e, concluindo, o emocional [...]. (Participante 2)

Considerando as respostas dos participantes, analisa-se que é realizada uma relação entre a aprendizagem socioemocional e a vivência dos estudantes. No entanto, o conceito de aprendizagem socioemocional é um processo de aquisição de habilidades para reconhecer e gerenciar emoções, assim como desenvolver o cuidado e a preocupação com os outros e manejar situações desafiadoras de forma eficaz (WEISSBERG, GOREN, DOMITROVICH & DUSENBURY, 2013).

Portanto, ela deve considerar o contexto social do estudante, mas está mais amplamente relacionada às habilidades emocionais, necessitando de uma intervenção, além da proposta, nos temas curriculares atuais.

Esta visão apresentada pelos participantes, pode estar correlacionada à proposta curricular que coloca a experiência do estudante como ponto central da aprendizagem, utilizando-se das vivências e experiências, no entanto quando considerado que o trabalho com as inteligências socioemocionais também requer uma formação do professor, pode tornar-se uma prática superficial.

3.3- Formação dos professores para atuação frente à aprendizagem socioemocional

Diante dos argumentos apresentados, indica-se que os professores não apresentam formação adequada sobre a temática, mesmo apresentando a sua importância enquanto tema transversal na aprendizagem.

Então, a formação mesmo, a mais, assim, mais formação, formação, formação não. Mas agora com, é..., o estudo aí do, destas questões do projeto de vida a gente tá até que lendo um pouco mais. (Participante 5)

Formação não, eu já li bastante coisa, né, eu gosto muito de ler, eu já li sobre as inteligências múltiplas, né, eu já li algumas outras coisas, mas, é..., a gente aprende muito com a vida. (Participante 6)

Considerando que os professores são os principais agentes formadores, a falta de formações específicas na área socioemocional, revela uma lacuna entre os documentos oficiais e a prática escolar.

Os educadores são os principais agentes do processo de formação socioemocional na educação básica. Desta forma, promover o desenvolvimento desses conhecimentos e habilidades nestes profissionais pode contribuir com o desenvolvimento de competências socioemocionais em alunos (ALZINA, 2015).

3.4 O papel da escola na ação diante conflitos.

Quando questionado sobre quais seriam os conflitos existentes no cotidiano escolar, os professores afirmam:

Os conflitos, eu acho que..., é a falta de interesse do aluno, é a falta de interesse quando ele diz “pra que que eu tenho que aprender isso?” então ele não conseguiu enxergar que aquilo faz parte da vivência dele. Então, isso, eu

acho que é um grande conflito. Se ele se sente ausente do que ele está aprendendo, ele busca alternativas. Se o aluno não vivencia, se o aluno não está vivenciando o aprendizado, ele vai focar pra indisciplina. (Participante 2)

Certamente a indisciplina, a..., e a indisciplina vem da falta de motivação, é, sempre quando eu dou, minha matéria é ciências, né, sempre quando eu dou, eu tento, aproximar do cotidiano, então, por exemplo, eu to dando lá um tema, eu sempre introduzo esse tema, o porquê que nós estamos..., pra que que serviria pra nossa vida, eu sempre tento fazer essa aproximação, mas certamente falta motivação pros alunos. ... Mas o que mais me incomodava era a indisciplina, era muitas crianças estar lá por estar, sem ter compromisso com o aprendizado. (Participante 3)

Olha, o que mais me incomoda é a falta de respeito, entre eles próprios, porque, na nossa escol, o que eu percebo é o seguinte: a maioria das interferências que eu tenho que tá fazendo com os alunos, não é porque eles ofenderam o professor, ou porque eles bateram boca comigo, é porque um acaba ofendendo o outro, um acaba não respeitando o outro, um acaba interferindo na conversa do outro, às vezes coisas que eles trazem do intervalo, de outros lugares, acabam, né, ali refletindo. (Participante 4)

Falta de educação. Eu sou uma pessoa muito assim, educada, eu trato todo mundo muito bem, eu quero ser bem tratada e quero que haja uma relação de educação na sala. Isso é socioemocional! De respeito, respeito mútuo, não é verdade? Então assim, é..., o que me..., e acho que não só a mim, mas a maioria dos professores, é a falta de educação, falta de respeito, entre eles e comigo. (Participante 6)

Os conflitos levantados foram a indisciplina por falta de interesse e falta de respeito. Diante deste cenário a escola é o reflexo da sociedade, os personagens são os mesmos. O desrespeito é inaceitável e cabe ao professor se organizar e tomar atitudes para mudar o ambiente escolar.

De acordo com o relato dos participantes, a escola tem como papel na mediação dos conflitos:

Eu acho que a escola promove, eu acho que poderia promover mais. Uma coisa que o município não tem, que o estado tem, não em todas as escolas, mas que eu sugeriria é a mediadora, né, porque na minha escola do estado a gente tem o sistema, a mediação, nós temos uma mediadora, e acontece assim, quando acontece, assim, quando a gente localiza, identifica um problema X numa classe, a gente conversa com ela e ela faz um trabalho específico com os professores junto com aquela turma, e isso ajuda demais, tem muitos benefícios [...] (Participante 4)

No relato da participante é apresentado o papel do mediador, presentes nas escolas estaduais do Estado de São Paulo.

A mediação escolar não compreende somente a resolução de conflitos, mas também a prevenção e transformação dos alunos; assim, é fundamental a sensibilização de todos para a inclusão e compreensão da prática da mediação no espaço educacional, visto que, essa ferramenta representa um processo construtivo, educativo e pedagógico, tanto no pessoal quanto no profissional, isto é, um novo olhar para compreender a problemática que circunda o ambiente escolar, promovendo a cultura de paz (COUTO, MONTEIRO, 2021, p.1-2).

Nas escolas municipais não existe o cargo ou função do professor mediador.

Nas entrevistas com os professores foram relatados diferentes tipos de conflitos vivenciados pelos alunos nos anos finais do Ensino Fundamental.

Incomoda bastante, a questão da competição entre eles né, e aí acaba havendo muito bullying, é...muita essas questões aí de competir, de não respeitar as diferenças entre eles. A sociedade, ela impõe um padrão aí que muitas vezes eles sente necessidade de atender, quando isso não acontece, há bastante conflito, esse respeito ao espaço da escola, respeito da escola enquanto instituição, o respeito a nós professores. (Participante 1)

[...] se a minha aula não é interessante e o conteúdo que eu estou trabalhando não faz sentido pra ele, ele vai focar na indisciplina, então esse é o maior conflito. (Participante 2)

Certamente a indisciplina, é a indisciplina vem da falta de motivação. (Participante 3)

Com base nos relatos dos participantes, os conflitos levantados pelos professores entrevistados são: o desrespeito às diferenças, desrespeito à instituição escolar, desrespeito ao professor e indisciplina. Observou-se que o conflito que mais gera incômodo entre os professores é a indisciplina e que está muitas vezes associada à falta de interesse nos conteúdos escolares, ressaltando o papel do professor de formador e como a sua prática estando próxima da realidade e do aluno pode modificar este contexto.

A estrutura física e social da escola, muitas vezes, afasta os estudantes e não apresenta seu papel principal de acesso ao conteúdo sistematizado, tornando-se um local excludente das diferenças e de continuação de ciclos de exclusão e violência presentes na sociedade. Uma educação emancipadora é a principal chave para essa modificação do contexto e diminuição dos conflitos.

Na atualidade, a instituição deixa de representar esse lugar devido a não-atualização das relações, do ensino e do espaço, tornando em um lugar de exclusão, pouco atraente, pouco seguro, com precários recursos materiais disponíveis para aprendizagem, lazer e esporte. Em geral, está localizada em prédio de estrutura arcaica, mal cuidado e com aspecto de instituições

destinadas a reclusão. O comportamento violento em algum uso de drogas por parte dos alunos, corpo de funcionários e da comunidade é uma forma de denúncia, desaprovação, insatisfação e, por outro lado, pertencimento e participação (MEDEIROS, 2006, p.26).

Diante deste levantamento para desenvolvimento desta pesquisa foi feita a intervenção do produto com jogos nas aulas de Educação Física para desenvolver as habilidades socioemocionais.

3.5 AÇÕES EDUCATIVAS PARA A APRENDIZAGEM SOCIOEMOCIONAL

Foram elaborados e aplicados 4 planos de aula, cada aula teve a duração de 100 minutos, ou seja, 2 aulas de 50 minutos. Estes planos de aula foram elaborados para o desenvolvimento desta pesquisa. Existiu uma tentativa de dialogar sobre as atividades no início, nas quais foram apresentadas as atividades e abriu-se para contribuições, mas a inexperiência de todos com relação a um planejamento participativo deixou tudo meio conturbado, então não tivemos muitas contribuições dos estudantes no planejamento. Esta intervenção tem a seguinte descrição com alguns comentários retirados do diário de aula da professora no Desenvolvimento:

Aula 1:

Objetivos: Aproximar os colegas da sala com cumprimentos diferentes. Invadir o espaço defendido pelo adversário para marcar pontos e ao mesmo tempo proteger sua meta. Possibilitar ao grupo experimentar sentimento de rejeição, críticas e elogios e refletir sobre conceitos e rótulos.

Conteúdos: Jogo, cooperação, respeito e empatia.

Desenvolvimento: Foi conversado em sala, antes de ir para a quadra, sobre as atividades desta aula. Então fizemos o *jogo dos cumprimentos* que é uma maneira diferente de começar a aula, usando cartões impressos com cumprimentos diversos. Logo após fizemos o *jogo dos tronos* (que é parecido com um pique Bandeira com Jockey pow) e por fim a *dinâmica dos rótulos* que alguns alunos receberam rótulos e os demais deveriam agir de acordo com esses rótulos. Alguns alunos reclamaram das regras do jogo do trono de maneira grosseira, tivemos que interromper a atividade para conversar. E ao final na roda de conversa os próprios alunos comentaram de situações do dia a dia na escola em que eles ficam rotulando, colocam apelidos e fazem brincadeiras para ridicularizar os colegas.

Avaliação: Observação da participação dos alunos. Roda de conversa e Diário de aula do professor.

Aula 2:

Objetivo: Desenvolver estratégias para fugir e evitar ser pego refletindo o fato da Transmissão de algo contagioso. Refletir sobre sentimentos e posicionamentos em determinadas situações como nós encaramos os fatos de nossas vidas, como sendo um problema ou solução, será que percebemos as oportunidades? Participar do jogo de vôlei adaptado refletindo sobre a importância do respeito às diferenças.

Conteúdo: Jogo, cooperação, respeito e empatia.

Desenvolvimento: A aula iniciou com o *pega-pega da contaminação*, no qual os alunos gostaram bastante pois acabaram dramatizando bem o personagem contaminado, o zumbi. Após esse pega-pega fomos para a *dinâmica do ponto de vista*, alguns alunos a princípio falaram que a essa atividade era chata e que deveríamos jogar futebol, mas como a maioria estava interessada conseguimos fazer a atividade. As discussões desta atividade foram bem proveitosas e quando abrimos para discussão no grupo a maioria participou. Depois tivemos o *vôlei sentado*, foi dividido as equipes e explicado as regras, fizemos duas quadras, pois a escola tem duas Mini redes. Alguns alunos tiveram um estranhamento no início, mas com o desenrolar da atividade a maioria participou motivada. E para finalizar fizemos uma roda de conversa com perguntas direcionadas sobre o que sentiram durante as atividades. Neste dia alguns alunos disseram que estavam incomodados com a atividade sentada no chão, mas que depois viram que foi legal. Outro aluno também disse que não gosta de atividade que tem que falar, que sente vergonha.

Avaliação: Observação da participação dos alunos. Roda de conversa e Diário de aula do professor.

Aula 3

Objetivo: Integrar o grupo bem como o respeito às diferenças. Invadir o espaço defendido pelos adversários para marcar pontos e ao mesmo tempo proteger sua meta. Memorizar imagens rapidamente, de forma a aperfeiçoar o raciocínio, discutindo sobre o significado das emoções expostas.

Conteúdo: Jogo, respeito, cooperação e empatia.

Desenvolvimento: Começamos com o *jogo da teia* (passa o novelo falando seu nome e uma coisa que gosta) e apesar de todos já se conhecerem muitos se surpreenderam ao conhecer os gostos/preferências de cada um. Vários alunos falaram sobre as atividades da Educação Física e alguns falaram que gostam de ver mexer e jogar no celular. Conversamos sobre a convivência em sala, sobre o tempo que eles passam juntos, da importância de todos se respeitarem. Na volta para desfazer a teia o aluno fala algo que não gosta. Neste momento vários falaram sobre atividades domésticas e relacionadas ao estudo. Depois fizemos a atividade *Reino das cores*, que é parecido com o pique Bandeira, com 4 times. Esta atividade foi bem competitiva e todos se envolveram. No desenrolar desta atividade um aluno fez uma gracinha, estava zombando de outro aluno, pois, a equipe do outro estava perdendo, no momento foi discutido a situação e qual comportamento seria adequado. No final fizemos o *jogo da memória* e uma roda de conversa rápida, pois o tempo foi curto, neste momento cada um colocou como o que achou da aula, de todas as atividades e alguns alunos que no início reclamavam das atividades começaram a se envolver mais. Alguns questionam se vai ter alguma atividade de correr durante a aula.

Avaliação: Observação da participação dos alunos. Roda de conversa e Diário de aula do professor.

Aula 4

Objetivos: Expressar através de gestos e discutiui sobre a importância da comunicação e sentimentos. Integração do grupo reflexão sobre as características e limitações individuais integração. Identificar e refletir sobre os sentimentos e emoções ao final da aula ou determinada atividade.

Desenvolvimento: Começamos a aula com o *jogo mímica das emoções* (foi definido algumas emoções com a participação dos alunos), alguns alunos ficaram com vergonha e não quiseram, mas a maioria se divertiu, alguns não sabiam o que fazer e fizeram duplas para auxiliar nas mímicas. Após fizemos a *dinâmica gosto de ti*, em que os alunos evidenciam algumas características dos colegas. Assim os alunos passam a olhar de um modo mais tolerante para eles mesmos e para os outros. Para finalizar fizemos o *emociômetro* na roda de conversa, estavam todos em clima de despedida (era final de bimestre) e alguns bem emotivos nas discussões, envolvidos nas atividades perceberam a importância destas atividades. Alguns alunos ainda usam máscaras, em prevenção à COVID, no final alguns quiseram se abraçar, mas nem todos compartilharam do momento.

Avaliação: Observação da participação dos alunos. Roda de conversa, emociômetro e Diário de aula do professor.

Observou-se que nessa etapa de aplicação de jogos os estudantes apresentaram maior empatia pelos pares, visto que ao invés de optarem pela competitividade formou-se uma rede de apoio em que todos os alunos envolvidos colaboraram entre si durante o jogo Reino da Cores da aula 3, por exemplo.

Para Orlick (1989) a participação cooperativa é fundamental, assim, o estudante quando participa de uma atividade pedagógica que envolva algum jogo precisa reconhecer que o seu papel na atividade tem sentido, assim ele perceberá a aceitação dos demais participantes na realização das atividades escolares, como também, a sua importância ao participar do jogo.

Na atividade do vôlei sentado foi inserido estratégias cooperativas em jogos tradicionais competitivos transformando-o em jogo cooperativo, sendo incentivada a participação de todos e a cooperação dentro da mesma equipe e estimulando também os mais habilidosos a cooperarem com os demais. (Orlick, 1989, Correia, 2016)

Nas rodas de conversa que foram realizadas ao final das aulas, foi conversado sobre o sentimento dos alunos após realizar as atividades. No diário foi registrado:

O aluno falou que antes com essa situação muitos já iam xingar, agora o pessoal respeita mais... (Diário 3)

Está muito legal, todos participam e ninguém quer brigar.... (Diário 4)

Parece que nunca tinha ficado assim sem confusão.... (Diário 4)

Assim a sequência de jogos apresentou sua importância, tornando o aprendizado mais interessante para os alunos e fazendo que os mesmos refletissem sobre suas atitudes. Os jogos permitem a observação, a interação e a troca de modelos de comportamento (CAMPOS et al., 2020)

Durante a aplicação do produto alguns professores questionaram o que estava acontecendo, quais atividades aquela turma estava participando, pois vários alunos voltavam das aulas de Educação Física empolgados, discutindo as situações. A pesquisadora foi esclarecendo para os professores que não estavam envolvidos diretamente ou eram novos na escola. Ao final da aplicação, que coincidiu com o final do bimestre escolar, a pesquisadora conversou com os professores daquela turma sobre o comportamento dos alunos e conflitos na sala de aula, que avaliaram melhoras nas condutas da sala em geral.

CAPÍTULO 4

DESENHO DO PRODUTO

O produto educacional proposto consiste em um ebook educacional que propõe jogos e atividades que desenvolvem a inteligência socioemocional, trabalhando a cooperação, a empatia e o respeito.

4.1 Título do produto:

Trabalhando Jogos para desenvolver a inteligência socioemocional.

4.2 Resumo do produto

Este ebook é um recurso pedagógico desenvolvido para os alunos e professores dos anos finais do ensino fundamental, podendo ser aproveitado com pequenas adaptações para os anos iniciais também. Nele temos uma breve definição de inteligências socioemocionais e exemplos de como estas podem ser trabalhadas na Educação Física Escolar.

4.3 Diagnóstico Local

Em uma escola da rede municipal encontramos muitos problemas relacionados com a indisciplina, convivência entre os alunos, respeito entre alunos e professores e respeito às regras nos anos finais do ensino fundamental. Nas aulas de Educação Física estes conflitos estão em evidência, durante atividades competitivas em que se faz necessário o respeito às diferenças, trabalho em equipe, muitas vezes temos intolerância, agressão verbal e exclusão. Um grande desafio para os educadores é atuar para reverter estas situações, ou seja, fazer com que os alunos participem de forma mais cooperativa e respeitosa. Ao encontro destes desafios faz-se necessário o trabalho das inteligências socioemocionais, ou seja, a aprendizagem do controle das emoções.

4.4 Contexto de Ensino

As habilidades socioemocionais devem ser exploradas por todos os componentes curriculares, pois a BNCC reconhece a educação tem um compromisso com a formação e o desenvolvimento humano global, em suas dimensões intelectual, física, afetiva, social, ética, moral e simbólica (BRASIL, 2018, p.16).

O currículo comum – ensino fundamental do sistema de ensino da Prefeitura de Bauru, versão atualizada de acordo com a BNCC de 2022 não traz essas competências discriminadas nas áreas. Este trabalho deve ser realizado de maneira integrada na educação escolar.

As competências socioemocionais, assim como as competências cognitivas, buscam preparar o indivíduo da melhor forma possível, para enfrentar seus desafios pessoais e profissionais, em um mundo cada vez menos estável. A capacidade de lidar com essa instabilidade e a capacidade de adaptar-se a novas situações pode fazer a diferença na trajetória de vida dos alunos. E, do mesmo modo que as cognitivas, as socioemocionais são competências que podem ser aprendidas e praticadas na escola, e aprimoradas durante toda a vida.

Pesquisas realizadas pelo Instituto Ayrton Senna e OCDE (Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico) reforçam a importância do desenvolvimento das competências socioemocionais para o aumento do bem-estar e para o sucesso na prevenção dos comportamentos de risco em qualquer área da educação para a saúde. (Especial Socioemocionais. Disponível em <http://porvir.org/especiais/socioemocionais/>)

A experiência proporcionada por esse formato de jogo pode contribuir para a aprendizagem da cooperação, da empatia e do respeito, além de favorecer o desenvolvimento de relações mais amistosas e inclusivas.

4.5 Público-alvo

Este produto educacional é voltado para professores e alunos do ensino fundamental séries finais, podendo ser adaptado para as séries iniciais.

4.6 Proposta de alteração do contexto

Espera-se que este e-book auxilie no desenvolvimento das inteligências socioemocionais ampliando as possibilidades de intervenção pedagógica por meio dos jogos.

Estes jogos evidenciam as competências socioemocionais da cooperação, da empatia e do respeito. Trazendo vivências e reflexões para as aulas de Educação Física que poderão ser adaptadas para outros componentes curriculares e flexibilizadas em todo o ensino fundamental.

Com o uso dos jogos das emoções pretendemos discutir os conflitos mais incidentes, trazendo à tona os sentimentos e emoções que estes momentos proporcionam. Assim através de práticas reflexivas levar o entendimento e mudanças de atitudes discriminatórias e desrespeitosas, ou seja, a inteligência socioemocional colocará em xeque os conflitos.

Pesquisas realizadas pelo Instituto Ayrton Senna e OCDE (Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico) reforçam a importância do desenvolvimento das *competências socioemocionais* para o aumento do bem-estar e para o sucesso na prevenção dos comportamentos de risco em qualquer área da educação para a saúde.

4.7 Objetivos do produto

Esse e-book educacional tem como objetivo geral, discutir através de jogos, sentimentos e emoções baseados nos princípios norteadores da aprendizagem socioemocional.

4.7.1 Objetivos específicos do produto

Vivenciar e refletir sentimentos presentes em situações competitivas e cooperativas. Ressaltar atitudes éticas para melhor convívio em grupo.

4.8 Metodologia do produto

Foi realizada uma sequência pedagógica com jogos e dinâmicas de grupo que abordaram conceitos da inteligência emocional. Em alguns momentos vivenciaram jogos com caráter competitivo e momentos cooperativos, dinâmicas e vivências com discussões baseadas nos princípios norteadores da aprendizagem socioemocional nos quais os alunos falam de seus sentimentos e emoções. Esta sequência está sistematizada no produto para que alunos e professores possam consultar integralmente ou parcialmente.

CAPÍTULO 5

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização desta pesquisa, partiu do questionamento inicial: Como a aprendizagem socioemocional através dos jogos pode auxiliar na resolução de conflitos no ambiente escolar?

Para responder a esta pergunta, buscou-se apoio na literatura e nas respostas dos principais atores: os professores e a atuação dos estudantes.

Os resultados colhidos mediante as entrevistas, diário de classe e rodas de conversas, indicam que os professores não se consideram preparados para atuar na mediação dos conflitos e para possibilitar uma aprendizagem socioemocional.

Quando os documentos legais que pautam a educação em esfera federal, estadual e municipal (BNCC, Currículo da educação municipal), são analisados, essa habilidade deve ser contemplada, no entanto como o professor pode trabalhar essa prática sem formação?

Muitos relatos presentes nas entrevistas apontam que o professor reconhece a importância da habilidade, no entanto, não possui formação inicial e continuada sobre a temática, o que vai de encontro com as normativas e novas concepções educacionais.

O objetivo geral desta pesquisa foi evidenciar as implicações do ensino de jogos nas aulas de Educação Física no desenvolvimento da aprendizagem socioemocional. E os objetivos específicos são: Levantar os conflitos interpessoais presentes no contexto escolar; Elaborar sequência pedagógica com jogos que ressaltem as emoções, relevando-se os princípios norteadores da aprendizagem socioemocional.

Os participantes da pesquisa, professores de diferentes componentes curriculares, indicaram que a presença de conflitos é constante em diferentes anos do ensino fundamental (os entrevistados atuam nas séries finais), isso demonstra a necessidade de desenvolver habilidades socioemocionais desde os primeiros anos de escolarização. Para que aconteça este trabalho faz-se necessário concretizar políticas públicas escolares para formação dos docentes para desenvolver a aprendizagem socioemocional.

O produto elaborado como resultado desta pesquisa, foi um e-book educacional tem como objetivo geral, discutir através de jogos, sentimentos e

emoções baseados nos princípios norteadores da aprendizagem socioemocional. E tem como objetivo específico vivenciar e refletir sentimentos presentes em situações competitivas e cooperativas e ressaltar atitudes éticas para melhor convívio em grupo.

Dentre os objetivos foi contemplado a elaboração e aplicação de uma sequência pedagógica com jogos, sendo estes, facilitadores para o ensino de habilidades socioemocionais.

O uso do Jogo para o desenvolvimento das habilidades socioemocionais foi bem motivante para os estudantes, uma vez que todos se envolveram na maioria das atividades.

O produto foi aplicado com os estudantes durante as aulas de Educação Física, considerando que há conflitos durante diferentes momentos. Baseando-se nos objetivos do produto, os estudantes foram conduzidos a uma reflexão dos motivos e como resolver as diferentes situações que surgiam nas aulas.

O material foi utilizado para ressaltar a importância da conduta ética tanto dos professores, quanto dos estudantes, reforçando atitudes de cooperação e empatia.

No início da aplicação, muitos estudantes demonstraram não se sentir confortáveis para expor sentimentos e opiniões, no entanto, com o decorrer da aplicação, foram se sentindo acolhidos e ocorreu um aumento da participação, indicando o quanto este tipo de prática é importante. A aplicação indicou que os estudantes começaram a refletir sobre suas condutas, respeitar e conviver melhor com seus pares, esses resultados corroboram com a necessidade de pensar em práticas que modifiquem a cultura escolar e o modo que os estudantes e professores analisam e mediam conflitos.

Esta pesquisa é um pequeno recorte da realidade escolar, mas que indica a necessidade de rever práticas, muitas vezes perpetuadas, mas que não contemplam a necessidade da presença das habilidades socioemocionais estarem presentes com intencionalidade no currículo, assim como o papel principal da educação. A escola deve ser vista como um local que vai muito além da transmissão de conhecimentos, atualmente e considerando o marco histórico vivenciado (Pandemia de Covid-19), é salutar fortalecer variadas competências, que tenham como objetivo propiciar uma formação para a vida, propiciando resiliência, uma vida produtiva e feliz, assegurando os direitos sociais e formação integral do ser humano.

REFERÊNCIAS

ALZINA, Rafael Bisquerra ; GONZÁLEZ, Juan Carlos Pérez.; NAVARRO, Esther García. **Inteligência emocional en educación**. 1 ed.Madrid: Síntesis, 2015.

ANTUNES, Celso. **Como desenvolver as competências em sala de aula**. Petrópolis, RJ; Vozes, 2001.

BARDIN, L.(2011). **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2009.

BAURU. Secretaria Municipal da Educação. **Currículo comum ensino fundamental de Bauru**. Bauru, 2016. Disponível em <http://www.bauru.sp.gov.br/arquivos2/arquivos_site/sec_educacao/curriculo_ef2.pdf> Acesso em: 12 Fev. 2018.

BRACHT, V. **A Educação Física no Ensino Fundamental**. In: **Anais**. I Seminário nacional: currículo em movimento – Perspectivas Atuais. Belo Horizonte, novembro de 2010.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Educação é a base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_publicacao.pdf>. Acesso em: 02 Fev. 2017.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física**, 3º e 4º ciclos. v. 7. Brasília, 1998.

BROTTO, F. O. **Jogos Cooperativos**: o jogo e o esporte como um exercício de convivência. Campinas - SP, 1999.

_____, F. O. **Pedagogia da Cooperação**: cultivando um mundo onde todos podem VenSer juntos. Florianópolis: Projeto Cooperação, 2016.

_____, F. O. **Se o importante é competir, o fundamental é cooperar**. São Paulo: Cepeusp, 1995.

BROUGÈRE, G. **Jogo e educação**. São Paulo: Artmed, 1998.

BUZAN, Tony. **Mapas Mentais e sua elaboração**: um sistema definitivo de pensamento que transformará a sua vida. São Paulo: Culttrix, 2005.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Lisboa: Edições Cotovia, 1990.

CAMPOS, A. S. et al. **O jogo como auxílio no processo ensinoaprendizagem**: as contribuições de Piaget, Wallon e Vygotsky. Brazilian Journal of Development, [s. l.], v. 6, n. 5, p. 27127-27144, 2020.

CORRÊIA, M. M.. **Jogos Cooperativos: perspectivas possibilidades e desafios na Educação Física Escolar.** Rev. Bras. Cienc. Esporte, Campinas, v. 27, n. 2, p. 149-164, jan. 2006. Disponível em: <<http://revista.cbce.org.br/index.php/RBCE/article/viewFile/99/107>> acesso em: 15 set 2022.

COUTO, L. M., MONTEIRO, E. S., FARIAS, C. M., & RIOS, A. C. **A Mediação escolar como ferramenta na resolução de conflitos no espaço educacional**, 11-f, 2021.

DAMÁSIO, B. F. **Mensurando Habilidades Socioemocionais de Crianças e Adolescentes: Desenvolvimento e Validação de uma Bateria (Nota Técnica).** Trends in Psychology, v. 25, n. 4, p. 2043–2050, out. 2017.

DIAS, É.; RAMOS, M. N.. **A Educação e os impactos da Covid-19 nas aprendizagens escolares. Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação**, v. 30, n. 117, p. 859–870, out.2022.

DARIDO, S.C.. **Educação Física na Escola: questões e reflexões.** Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2003.

DARIDO, S. C.; RANGEL, I. C. A. (Orgs.) **Educação física na escola: implicações para a prática pedagógica.** Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005.

FLEURY, M. T. L., & FLEURY, A. **Construindo o conceito de competência.** Revista de Administração Contemporânea, 5(spe),183-196, 2001.

GOLEMAN, Daniel. **Inteligência emocional: a teoria revolucionária que redefine o que é ser inteligente.** 66ª ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995.

_____. **Trabalhando com a inteligência emocional.** Rio de Janeiro: Objetiva, 2011.

GÓMEZ, R. S.; SAMANIEGO, V. P. A aprendizagem através dos Jogos Cooperativos. In: MURCIA, Juan Antonio Moreno et al. **Aprendizagem através do jogo.** Porto Alegre: Artmed Editora, 2008

HUIZINGA, J.. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura.** 5edição. São Paulo: Perspectiva, 2007.

IAS, Instituto Ayrton Senna. **Desenvolvimento socioemocional e aprendizado escolar: uma proposta de mensuração para apoiar políticas públicas.** São Paulo, 2014. Disponível em: <[ttp://educacaosec21.org.br/wp-content/uploads/2013/07/desenvolvimento-socioemocional-e-aprendizado-escolar.pdf](http://educacaosec21.org.br/wp-content/uploads/2013/07/desenvolvimento-socioemocional-e-aprendizado-escolar.pdf)> acesso em: 05 Abr. 2018.

IBGE. **Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua -PNAD Contínua 2018.** Disponível em: <https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv101705_informativo.pdf>

LE BOULCH, J. **Educação psicomotora: a psicomotricidade na idade escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1987.

MAYER, J. D. & SALOVEY, P. (1997). What is emotional intelligence? Em P. Salovey & D. J. Sluyter (Orgs.), **Emotional development and emotional intelligence: Implications for Educators** (pp. 3-31). New York: Basic Books

MEDEIROS, R. A. A trajetória da pesquisa de dentro e de fora das escolas. In: MEDEIROS, R. (Org.). **A escola no singular e no plural: Um estudo sobre violência e de drogas nas escolas**. Belo Horizonte, MG: autêntica, 2006, p.26.

MELO, M. C. H.; CARVALHO CRUZ, G. **Roda de conversa: uma proposta metodológica para a construção de um espaço de diálogo no Ensino Médio**. Imagens da Educação, v. 4, n. 2, p. 31-39, 2014.

MINAYO, M. C. S. (Org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis: Vozes, 2001.

MOREIRA, A. J., SCHLEMMER, E. **Por um novo conceito e paradigma de educação digital onlife**. Revista UFG, Goiania, v. 20, jan. 2020. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/revistaufg/article/view/63438>. Acesso em: 13 jun. 2020.

ORLICK, T. **Vencendo a competição**. São Paulo: Círculo do Livro, 1989.

REA, L. M.; PARKER, R. A. **Metodologia da pesquisa: do planejamento à execução**. São Paulo: Pioneira, 2000.

RETONDAR, J. **O jogo como conteúdo de ensino na perspectiva dos estudos do imaginário social**. Revista Brasileira de Ciências e Esporte, Florianópolis, v. 33, 150 n. 2, p. 413-426, abr./jun. 2011. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/rbce/v33n2/09.pdf>. Acesso em: 10 agost. 2022.
Salovey, P., & Mayer, J. D. (1990). Emotional intelligence. *Imagination, Cognition and Personality*, 9, 185-221.

SEIDMAN, I. **Interviewing as qualitative research** 2.nd. New York: Teachers College Press, 1988.

SIMONETTI, T. M. **A educação física escolar e a inteligência emocional na perspectiva de professores**, 66-f, 2018.

THIOLLENT, M. **Metodologia da pesquisa-ação**. 18. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

TREZZI, C. **A educação pós-pandemia: uma análise a partir da desigualdade educacional**. Dialogia, São Paulo, n. 37, p. 1-14, e18268, jan./abr. 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.5585/dialogia.n37.18268>

TRIPP, D. **Pesquisa-ação: uma introdução metodológica**. Educação e Pesquisa, São Paulo, v. 31, n. 3, set./dez. 2005, p. 443-466. Tradução de Lólio Lourenço de Oliveira.

TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 1987.

ZABALZA, M. A. **Diário de aula**. Porto/Portugal: Porto Editora, 1994.

APÊNDICES

APÊNDICE A: TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Resolução nº 466/2012 e 510/2016 – Conselho Nacional de Saúde

Você está sendo convidado (a) como voluntário (a) a participar da pesquisa **O jogo na Educação Física Escolar e a Aprendizagem Socioemocional: superando conflitos escolares na adolescência**. Sua participação consiste em se deixar entrevistar por meio de vídeo conferência sendo gravado o vídeo da entrevista sobre sua prática profissional. Em nenhum momento você será identificado (a). Os resultados da pesquisa serão publicados e ainda assim a sua identidade será preservada. Você não terá nenhum gasto ou ganho financeiro por participar da pesquisa e sua participação apresenta riscos mínimos associados a possíveis desconfortos aos assuntos abordados na pesquisa. Caso isso ocorra, você é livre para recusar-se a participar, retirar seu consentimento ou interromper sua participação a qualquer momento, bem como recusar-se a responder uma questão específica. Você será esclarecido (a) sobre a pesquisa em qualquer aspecto que desejar em qualquer momento. A participação é voluntária e a recusa em participar não acarretará qualquer penalidade ou perda de benefícios. O pesquisador tratará a sua identidade com padrões profissionais de sigilo. Você não será identificado (a) em nenhuma publicação que possa resultar deste estudo. O motivo que nos leva a realizar tal pesquisa parte do seguinte problema:

trata-se de investigar os conflitos enfrentados pelos adolescentes no cotidiano escolar, como lidam com tais situações, como se dá a intervenção do professor e o quanto a aprendizagem socioemocional, por intermédio dos jogos, pode contribuir na reflexão e superação de conflitos escolares na adolescência. A pesquisa tem por objetivos: a) Levantar os conflitos interpessoais presentes no contexto escolar e, especificamente, de um grupo de estudantes do 8º ano; b) Produzir orientações pedagógicas reflexivas; c) Elaborar caixa de jogos que ressaltem as emoções; d) Intervir com práticas reflexivas dos jogos propostos no currículo, relevando-se os princípios norteadores da aprendizagem socioemocional; e) Avaliar o impacto na mudança comportamental e acadêmica.

Deste modo, tendo total conhecimento do exposto neste termo, eu (Nome completo), _____ me comprometo a participar como voluntário (a) da referida investigação de autoria e execução do Prof. Mestranda Flaviane da Silva Mendes Cesário, sob orientação da Profa. Dra. Dagmar Aparecida Cynthia França Hunger, junto ao Programa de Pós-Graduação em Docência para Educação Básica, curso de Mestrado Profissional – UNESP Bauru. Concordo que os resultados da referida pesquisa sejam divulgados, uma vez que a identidade dos envolvidos será preservada. Os dados da investigação ficarão guardados em local seguro como forma de garantir o que é firmado no termo em questão.

Qualquer problema entre em contato com o Comitê de Ética em Pesquisa, Faculdade de Ciências, Unesp-Bauru; Coordenador: Prof. Dr. Mário Lázaro Camargo; Fone: (14) 3103-9400; E-mail:cepesquisa@fc.unesp.br, Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, 14-01; Bairro: Vargem Limpa; 17033-360-Bauru-SP; Telefone: (14) 3103-6000; Fax: (14) 3103-6000.

Assinatura do participante da pesquisa

Bauru, ____ de _____ de 20 ____.

Prof. Mestranda. Flaviane da Silva Mendes Cesário

email: flaviane_sm@hotmail.com

Tel: (14) 99644-4668

APÊNDICE B: TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E, ESCLARECIDO

TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO **Resolução nº 466/2012 e 510/2016 – Conselho Nacional de Saúde**

Prezado responsável, seu(sua) filho(a) está sendo convidado(a) como voluntário(a) a participar da pesquisa O jogo na Educação Física Escolar e a Aprendizagem Socioemocional: superando conflitos escolares na adolescência.

Este documento visa assegurar seus direitos como responsável pelo(a) participante da pesquisa e é elaborado em duas vias, assinadas e rubricadas pela pesquisadora e pelo(a) responsável legal, com quem ficarão as vias. Por favor, leia com atenção e calma, aproveitando para esclarecer suas dúvidas, podendo entrar em contato pelo telefone e e-mail disponibilizados no documento. Não haverá nenhum tipo de penalização ou prejuízo se não aceitar que seu(sua) filho(a) participe ou se, em algum momento retirar sua autorização.

Justificativa e Objetivos: A presente pesquisa se faz necessária, uma vez que o problema da indisciplina está cada dia mais interferindo negativamente no processo de ensino aprendizagem. O trabalho com a preocupação na aprendizagem socioemocional, ressalta na Educação Física sua dimensão atitudinal, que discute e tem intencionalidade em promover mudanças comportamentais. Através da praxis de jogos encontramos possibilidades de enfrentamento de conflitos interpessoais no contexto escolar.

Procedimentos: Os alunos participarão de uma sequência pedagógica de atividades com jogos que os levarão a refletir sobre as suas reações durante os jogos e comportamentos diante dos colegas considerando os aspectos socioemocionais.

Acompanhamento e assistência: A aplicação da pesquisa, bem como os encontros semanais, dar-se-ão diretamente e somente com a pesquisadora.

Benefícios: Não há como garantir benefícios imediatos para os participantes, porém podem ser experiências significativas para o seu processo de aprendizagem e de maturidade.

Sigilo e Privacidade: Em nenhum momento haverá sua identificação ou do(a) aluno(a). Os resultados da pesquisa serão publicados e ainda assim as identidades serão preservadas. Os dados da investigação ficarão guardados em local seguro como forma de garantir o que é firmado no termo em questão.

Custos: A participação na pesquisa não acarretará custos e não será disponível nenhuma compensação financeira adicional.

Contato: Em caso de dúvidas contactar: Pesquisadora: Flaviane da Silva Mendes Cesario email: flaviane_sm@hotmail.com telefone (14) 99644-4668 sob orientação da Profa. Dra. Dagmar Aparecida Cynthia França Hunger, junto ao Programa de Pós Graduação em Docência para Educação Básica, curso de Mestrado Profissional – UNESP Bauru.

Comitê de Ética em Pesquisa (CEP): o papel do CEP é avaliar e acompanhar os aspectos éticos de todas as pesquisas envolvendo seres humanos. secretaria do CEP da Faculdade de Ciências da UNESP de Bauru, localizado na Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, 14-01 - Vargem Limpa - Bauru/SP - CEP 17033-360 - telefone (14) 3103-9400; E-mail:cepesquisa@fc.unesp.br

Assentimento livre e esclarecido:

Concordo que o(a) meu(minha) filho(a) _____ participe da pesquisa, tendo em vista que os resultados da referida pesquisa sejam divulgados, sendo a identidade dos envolvidos preservada.

Bauru, ____ de _____ de 2022.

assinatura do(a) responsável pelo(a) aluno(a)

assinatura da pesquisadora
Flaviane da Silva Mendes Cesário

APÊNDICE C: ROTEIRO DA ENTREVISTA

1. Identificação do entrevistado

Nome:

Idade:

Graduações:

Curso:

Instituição de ensino:

Ano de formação:

Outras graduações:

Pós graduação:

Tempo de atuação:

Turmas lecionadas:

2. Formação e atuação

Onde você se formou? Qual foi seu curso

Você tem curso de pós-graduação?

Qual o seu tempo de atuação como professora e o tempo que você atua nessa escola?

Esse ano, o ano de 2020, quais turmas você leciona?

Diante da pandemia que estamos vivendo, pra você, como está sendo e como você avalia o ensino remoto?

E quais sugestões você daria para essa situação?

Você consegue pensar numa porcentagem dos alunos que você está atingindo pelo retorno das atividades remotas?

3. BNCC e inteligência socioemocional

Nós tivemos a introdução da BNCC na educação, os currículos foram adequados à base nacional curricular. Você participou dessa introdução? Como aconteceu isso na prefeitura municipal de Bauru? O que você vê de diferente do currículo antes e depois?

A BNCC traz a importância do desenvolvimento da inteligência socioemocional. Para você o que é inteligência socioemocional?

Você teve alguma formação sobre esse conhecimento?

Você planeja suas aulas, tanto as remotas quanto as presenciais, pensando na aprendizagem socioemocional? Você acredita que a arte pode contribuir para esse aprendizado?

Pensando no ensino presencial, nós sabemos que existem muitos conflitos, envolvendo as relações entre os alunos, os professores e alunos, durante as aulas e um pouco antes nos intervalos. Cite aqueles que mais lhe incomodam como professora.

Em quais anos esses conflitos são mais evidentes, que faixa etária?

Como você atua diante desses conflitos?

A escola promove alguma ação diante desses conflitos?

Obrigada por participar da pesquisa.