



# TRABALHANDO JOGOS PARA DESENVOLVER A INTELIGÊNCIA SOCIOEMOCIONAL

FLAVIANE DA SILVA MENDES CESÁRIO  
DAGMAR AP. CYNTHIA F. HUNGER

Cesário, Flaviane da Silva Mendes; Hunger, Dagmar Ap. Cynthia F.  
Trabalhando Jogos para desenvolver a Inteligência Socioemocional/  
Flaviane da Silva Mendes Cesário; orientadora: Dagmar Ap. Cynthia F.  
Hunger. – Bauru: UNESP, 2023  
33 f. : il.

Produto Educacional requisito necessário à qualificação da autora ao  
Mestrado Profissional em Docência para a Educação Básica, da  
Faculdade de Ciências - Universidade Estadual Paulista “Júlio de  
Mesquita Filho” - UNESP Bauru

1. Gestão Escolar. 2. Professor de Sala de Aula Comum. 3. Professor  
de Sala de Recursos Multifuncionais. 4. Inclusão Escolar. I. Título.



## REALIZAÇÃO

Universidade Estadual Paulista  
"Júlio de Mesquita Filho" – UNESP  
Faculdade de Ciências

Programa de Pós-Graduação  
Mestrado Profissional em Docência para a Educação Básica

## REALIZAÇÃO

Flaviane da Silva Mendes Cesário  
Dagmar Ap. Cynthia F. Hunger

ILUSTRAÇÕES  
Canva e Freepik

BAURU – SP  
2023



# SUMÁRIO



<b>APRESENTAÇÃO .....</b>	<b>04</b>
<b>1 PARA COMEÇO DE CONVERSA: O QUE É INTELIGÊNCIA SOCIOEMOCIONAL .....</b>	<b>05</b>
<b>2 PRÁTICAS PEDAGÓGICAS COM FOCO EM EMPATIA, COOPERAÇÃO E RESPEITO .....</b>	<b>08</b>
2.1 Jogos dos Cumprimentos .....	08
2.2 Jogo dos Tronos .....	10
2.3 Dinâmica dos Rótulos .....	12
2.4 Pega-pega da Contaminação/Zumbi .....	14
2.5 Dinâmica: Ponto de Vista .....	15
2.6 Jogo da Memória das Emoções .....	20
2.7 Vôlei Sentado .....	23
2.8 Jogo Da Teia .....	24
2.9 Reino Das Cores .....	25
2.10 Mímica das Emoções .....	28
2.11 Gosto De Ti .....	30
2.12 Emociômetro .....	31
<b>CONSIDERAÇÕES .....</b>	<b>32</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>33</b>



# APRESENTAÇÃO

Este livro integra o Produto Educacional desenvolvido na pesquisa de mestrado intitulada "O jogo na educação física escolar e a aprendizagem socioemocional: Superando conflitos escolares na adolescência", do Programa de Pós-Graduação em Docência para a Educação Básica – Mestrado Profissional, da UNESP - Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Faculdade de Ciências, Campus Bauru.

É resultante de pesquisa participante, na qual a professora-pesquisadora desenvolveu e analisou um processo de ensino e aprendizagem sobre jogos para desenvolver a Inteligência Socioemocional, em uma escola pública do interior paulista.

Esse e-book educacional tem como objetivo geral, discutir através de jogos, sentimentos e emoções baseados nos princípios norteadores da aprendizagem socioemocional. Compreendendo-se Inteligência Emocional, de acordo com Daniel Goleman (1995), 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.

Esta proposta está organizada em práticas pedagógicas que articulam jogos e dinâmicas com estratégias para enfrentamento e superação de desigualdades e diferenças, tendo como foco as Competências Socioemocionais: respeito, cooperação e empatia.



# 1 PARA COMEÇO DE CONVERSA: O QUE É INTELIGÊNCIA SOCIOEMOCIONAL?

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

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

O conceito se popularizou com a obra “Inteligência Emocional” de Daniel Goleman (1995), porém, anteriormente, alguns autores já apresentavam a importância e a definição deste tema.

A expressão Inteligência Emocional foi utilizado pela primeira vez em um artigo, onde é apresentada como sendo 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 que o 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), pode ser definida como uma capacidade da pessoa em gerenciar seus sentimentos, de modo que eles sejam expressos de maneira apropriada e eficaz. Para ele, o desenvolvimento da inteligência, a aprendizagem e o controle das emoções estão diretamente associados.

Segundo o modelo proposto, não há um sorteio, uma ‘loteria’ genética para a definição das pessoas que terão sucesso em suas escolhas ou não, ao longo da vida, embora existam pontos que determinam o temperamento, sendo que 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 próprios.

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, importantes para o autoconhecimento e as duas últimas, interpessoais, habilidade essencial para relações e utilizada para organização de grupos.

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

O psicólogo Howard Gardner, também apresenta uma tese em que há correlação entre a emoção e a inteligência humana, em sua obra sobre as inteligências múltiplas, em que afirma que o homem pode ter diferentes tipos de inteligência (nove): lógico, linguística, corporal, naturalista, espacial, musical, natural, interpessoal e intrapessoal e existencial.

A inteligência intrapessoal e a existencial apresentam grande ligação com as habilidades que são os pilares da inteligência emocional, apresentadas por Goleman (1995).

Para Antunes (2001, p. 19), ao referir 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 (1995), 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.

Sendo assim, desenvolver as habilidades socioemocionais na escola, significa considerar que a formação integral do aluno vai além dos conteúdos. A proposta a seguir traz jogos e dinâmicas com orientações reflexivas, nas quais as competências socioemocionais em foco são: respeito, cooperação e empatia.





## 2 PRÁTICAS PEDAGÓGICAS COM FOCO EM EMPATIA, COOPERAÇÃO E RESPEITO

### 2.1 JOGO DOS CUMPRIMENTOS

**Competência socioemocional em foco:** respeito.

**Objetivo:** Aproximar os colegas da sala com cumprimentos diferentes.

Para ser realizado no início da aula.

**Material necessário:** Cartas impressas dos cumprimentos.

**Desenvolvimento:** Alguns alunos escolhem uma carta cada um, que apresentam diferentes maneiras de cumprimentar os colegas e todos circulam num espaço determinado, fazendo o que sugerem as cartas.





**Reflexão:** Ao final, cada um relata como foi a experiência, fazendo tais movimentos, quais são considerados por eles mais comuns; em quais tiveram dificuldades e como se sentiram na atividade.



## 2.2 JOGO DOS TRONOS

**Competências socioemocionais em foco:** respeito, cooperação.

**Objetivo:** Invadir o espaço defendido pelo adversário para marcar pontos e, ao mesmo tempo, proteger sua área dos que pode ser invadida pelo adversário.

**Materiais necessários:** 8 cones e 2 cadeiras.

**Desenvolvimento:** A turma será dividida em 2 equipes: A e B, que serão posicionadas em lados opostos da quadra. Em cada lado da quadra há a área do trono (demarkada com cones) e, dentro dela, há uma cadeira que simulará o trono do rei.



Ao sinal do Professor, as turmas terão o objetivo de invadir o campo adversário e 'eliminar' o rei do outro time, ocupando seu trono.



Para conseguirem alcançar o objetivo, algumas regras devem ser seguidas:

1. Se um aluno do campo A entrar no campo adversário B, poderá ser 'colado' (permanecer imóvel), e vice-versa;
2. Os alunos 'colados' deverão se sentar no chão e não poderão ser 'descolados';
3. Os alunos colados virão 'piques', seus colegas de equipe podem invadir o campo adversário e ficarem encostados neles, assim sendo, não podendo ser colados;
4. Apenas alunos adversários poderão entrar na área do trono. Aluno da equipe A pode entrar na área do trono B e aluno da equipe B na área do trono A;
5. Somente poderá entrar na área do trono 1 aluno por vez, se entrarem 2 alunos da mesma equipe, ambos estarão colados. Se o aluno da equipe A conseguir entrar na área do trono, ele ganhará a chance de disputar um Jokenpô com o Rei da equipe B. Se ele perder, ficará 'colado' e escolherá algum lugar do campo adversário para sentar no chão;
6. Se ganhar o Jokenpô, ele assumirá o trono do rei e a equipe que 'perdeu' o trono perderá também o 'campo' e os 'piques', podendo ser pega em qualquer lugar da quadra. Se toda a equipe for pega, perde a disputa, mas, se um aluno conseguir entrar na área do trono inicial da outra equipe e ganhar do rei, o jogo fica empatado;
7. Se, por acaso, sobrarem apenas os 2 reis (o que é difícil), ambos sairão de seus tronos e disputarão uma melhor de 3 no Jokenpô.

**Reflexão: Ao final discutir sobre o que é o trabalho em equipe, sobre o respeito pelos adversários e pelas individualidades.**

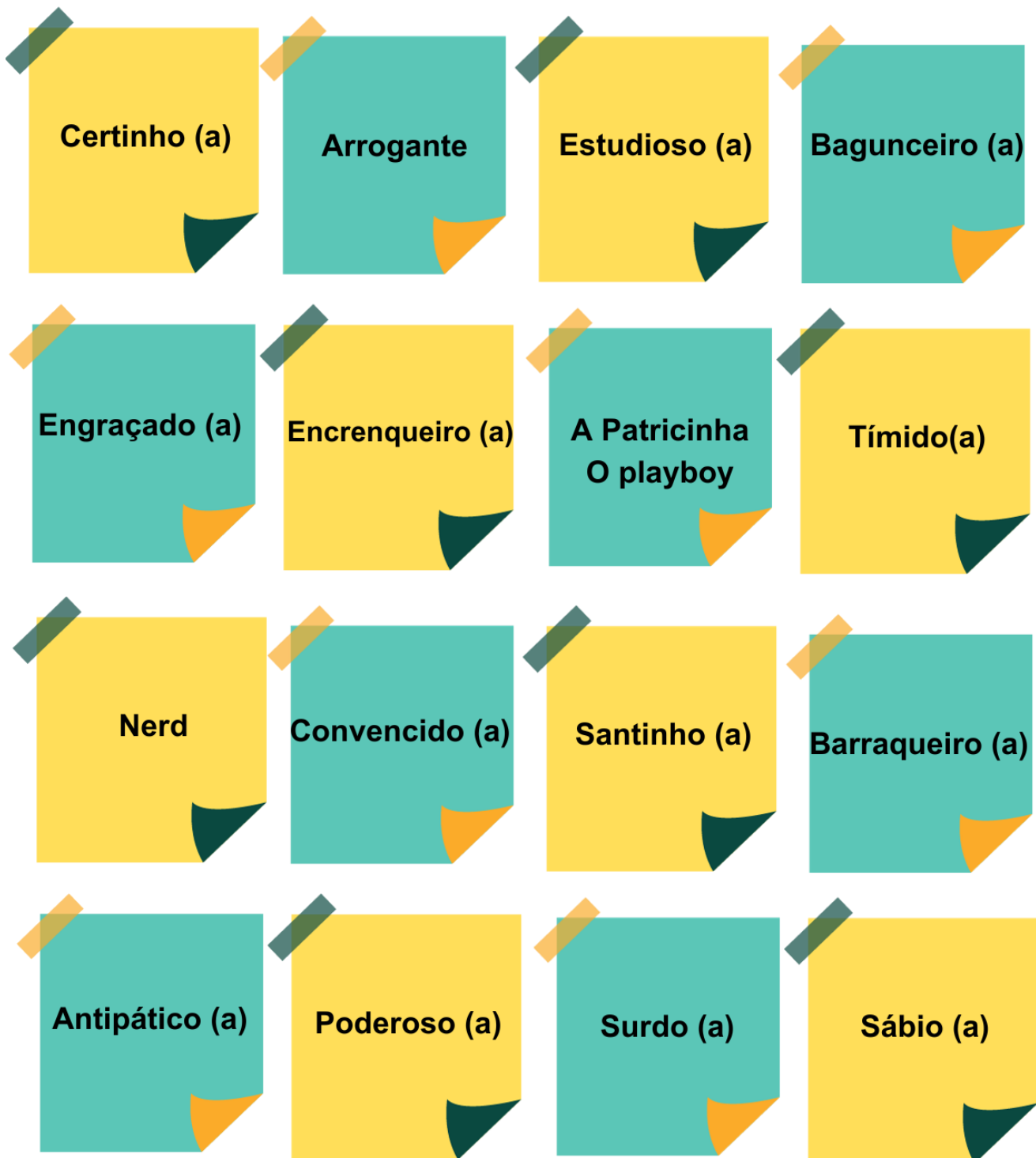
Fonte: Retirado de: [https://instagram.com/recriando\\_jogos\\_e\\_brincadeiras?igshid=YmMyMTA2M2Y=](https://instagram.com/recriando_jogos_e_brincadeiras?igshid=YmMyMTA2M2Y=) . Acesso em: 15 maio de 2023.

## 2.3 DINÂMICA DOS RÓTULOS

**Competências socioemocionais em foco:** respeito e empatia.

**Objetivo:** Possibilitar ao grupo experimentar sentimentos de rejeição, críticas e elogios e refletir sobre preconceitos e rótulos.

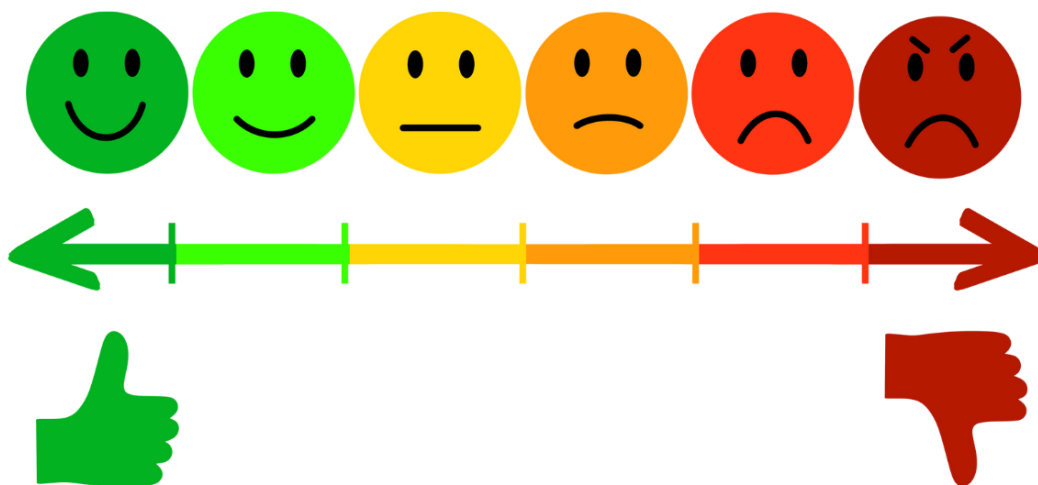
**Materiais necessários:** Etiquetas com adjetivos, qualificando os participantes.



**Desenvolvimento:** Inicia-se com a sensibilização da turma, mostrando uma garrafa de refrigerante sem rótulo e uma com o rótulo. Questionar: “Qual a diferença dessas duas garrafas? Para que serve o rótulo? Pensando em todos os tipos de produtos que existem num supermercado, por exemplo, só de olhar o rótulo você já sabe se o produto é bom?”

Após esse momento, entregar os rótulos aleatoriamente. Os alunos devem colar na testa ou tronco o rótulo. Todos circulam no espaço determinado e conversam entre si, tratando-os conforme suas características do rótulo.

**Reflexão:** Ao final discutir, questionando a cada um: “Como se sentiu? Você acha que essa característica escrita na ‘plaquinha’ representa quem você é? Por quê? Você ficou incomodado(a) com o que lhe entreguei? Por quê? Alguma vez na sua vida alguém já disse que você é isso que está na plaquinha? Como você se sentiu? Vocês acham correto colocar ‘plaquinhas’ como essas nas pessoas? O que vocês acham desse hábito de rotular as pessoas? Esse hábito deveria ser evitado? O que poderíamos fazer para não rotular as pessoas?”



Fonte: Adaptada de [https://www.dij.ceeak.ch/dinmicas/dinmicas\\_pela\\_paz/dinmicas\\_de\\_cooperaco/index.html](https://www.dij.ceeak.ch/dinmicas/dinmicas_pela_paz/dinmicas_de_cooperaco/index.html). Acesso em: 15 de maio de 2023.

## 2.4 PEGA-PEGA DA CONTAMINAÇÃO/ZUMBI

**Competências socioemocionais em foco:** respeito, cooperação e empatia.

**Objetivo:** Desenvolver estratégias para fugir e evitar ser pego, refletindo o fato da transmissão de 'algo contagioso'.

**Desenvolvimento:** Escolheremos um(a) aluno(a) para ser o pegador, quem este aluno pegar estará contaminado e não poderá usar aquela parte do corpo que o pegador tocou. Por exemplo, se o pegador encostar a mão em uma das pernas do colega, ele terá que andar mancando (como um zumbi), se encostar em um braço terá que correr com o braço encostado no tronco etc.

**Reflexão:** Ao final conversar sobre o que acharam da situação e do sentimento de fugir para não se contaminarem.



## 2.5 DINÂMICA: PONTO DE VISTA

**Competências socioemocionais em foco:** respeito e empatia.

**Objetivo:** Refletir sobre sentimentos e posicionamentos em determinadas situações e de que maneira encaram os fatos da vida: problema ou solução e se as oportunidades são bem aproveitadas.

**Materiais necessários:** papel e caneta para cada aluno, histórias impressas e lista de situações impressas.

**Desenvolvimento:** A brincadeira funcionará em dupla. Algumas situações serão colocadas e cada um falará para sua dupla o que acha da situação, o que faria e como encara tal fato. O parceiro irá anotar o que percebe sobre a visão do outro.

Para exemplificar, contar a história da fábrica de sapatos.

Solicitar que os alunos manifestem seu ponto de vista se é uma oportunidade, um desafio, uma solução, um problema etc.

Para não ficar monótono, solicitar que alguns alunos contem sobre o que o(a) parceiro(a) falou.

Após todas as questões serem propostas, mostrar que sempre haverá uma oportunidade de você aprender e ser melhor com cada situação vivenciada, por pior que pareça ser. Relembrar as situações e perguntar para que todos respondam quais podem ser as oportunidades e se alguém teve essa percepção no momento de dupla.

**Reflexão:** Comentar que é difícil percebermos as oportunidades e que tendemos a perceber apenas o lado ruim, mas isso é uma questão de ponto de vista, se mudarmos o lado podemos ser mais felizes.



## **Para concluir:**

Onde você vê: obstáculo  
Alguém vê: término de viagem  
Outro percebe: chance de crescer

Onde você vê: motivo para se irritar  
Alguém vê: tragédia total  
Outro percebe: prova para paciência

Onde você vê: morte  
Alguém vê: o fim  
Outro percebe: começo de nova etapa

Onde você vê: fortuna  
Alguém vê: riqueza pessoal  
Outro percebe: oportunidade de ampliar benefícios

Onde você vê: teimosia  
Alguém vê: ignorância  
Outro percebe: limitações do companheiro

## **Lista de situações propostas:**

Você é reprovado de ano e tem que fazer tudo de novo.

Você compra alguma coisa e o caixa te dá o troco errado, com dez reais a mais.

Você está andando na rua e uma pessoa deixa o celular cair.

Você está na turma e entra um aluno novo.

Você tem um amigo que tem muito dinheiro.

Você vê um amigo seu se dando bem na vida.

Você está andando na rua e uma pessoa cai ao seu lado.

Você está no ônibus, não tem mais lugar e uma pessoa idosa entra.

Você está indo para casa e percebe uma pessoa carregada de compras.

Você está em casa e alguém pede ajuda para arrumar a casa.

## História 1 - A História do lápis

O menino, olhando sua avó escrevendo uma carta, perguntou:

-Vovó, você está escrevendo uma história sobre mim?

A avó parou a carta, sorriu e comentou com o neto:

- Estou escrevendo sobre você, é verdade. Entretanto, mais importante do que as palavras, é o lápis que estou usando. Gostaria que você fosse ele, quando crescesse.

O menino olhou o lápis, intrigado, e não viu nada de especial.

-Mas ele é igual a todos os lápis que vi em minha vida!

-Tudo depende do modo como você olha as coisas. Há cinco qualidades nele que, se você conseguir mantê-las, será sempre uma pessoa em paz com o mundo.

**Primeira qualidade:** você pode fazer grandes coisas, mas não deve esquecer nunca que existe uma Mão que guia os seus passos. Esta mão nós chamamos de Deus e Ele deve sempre conduzi-lo em direção à Sua vontade.

**Segunda qualidade:** de vez em quando eu preciso parar o que estou escrevendo e usar o apontador. Isso faz com que o lápis sofra um pouco, mas no final ele está mais afiado. Portanto, saiba suportar algumas dores, porque elas o farão ser uma pessoa melhor.

**Terceira qualidade:** o lápis sempre permite que usemos uma borracha para apagar aquilo que estava errado. Entenda que corrigir uma coisa que fizemos não é necessariamente algo mau, mas algo importante para nos manter no caminho da justiça.

**Quarta qualidade:** o que realmente importa no lápis não é a madeira ou sua forma exterior, mas o grafite que está dentro. Portanto, sempre cuide daquilo que acontece dentro de você.

Finalmente, a quinta qualidade do lápis: ele sempre deixa uma marca. Da mesma maneira, saiba que tudo o que você fizer na vida irá deixar traços. Portanto, procure ser consciente de cada ação.

## História 2 - Os dois videntes

Pressentindo que seu país em breve mergulharia numa guerra civil, o sultão chamou um dos seus melhores videntes e perguntou-lhe quanto tempo ainda lhe restava viver.

- Meu adorado mestre, o senhor viverá o bastante para ver os seus filhos mortos. Num acesso de fúria, o sultão mandou imediatamente enforcar aquele que proferira palavras tão aterradoras.

Então, a guerra civil era realmente uma ameaça! Desesperado, chamou um segundo vidente.

- Quanto tempo viverei? - perguntou, procurando saber se ainda seria capaz de controlar uma situação potencialmente explosiva.

- Senhor, Deus lhe concedeu uma vida tão longa, que ultrapassará a geração de seus filhos e chegará à geração dos seus netos.

Agradecido, o sultão mandou recompensá-lo com ouro e prata.

Ao sair do palácio, um conselheiro comentou com o vidente:

- Você disse a mesma coisa que o adivinho anterior. Entretanto, o primeiro foi executado e você recebeu recompensas. Por quê?

- Porque o segredo não está no que você diz, mas na maneira como diz. Sempre que precisar disparar a flecha da verdade, não se esqueça de antes molhar sua ponta num vaso de mel.



### História 3 - Fábrica de Sapatos

O dono de uma famosa fábrica de sapatos colocou um anúncio no jornal para contratar um vendedor. Apareceram vários candidatos para uma única vaga. Na seleção final, restaram dois candidatos.

Então, o dono da fábrica resolveu fazer um teste para decidir quem ficaria na vaga. Chamou o primeiro rapaz e mandou-o a uma cidade vender sapatos.

Depois de uma semana, ele voltou, desanimado, dizendo: - O senhor me mandou para o lugar errado, pois lá ninguém tem o hábito de usar sapatos, todos andam descalços. Por isso, não pude vender nem um sapato”.

Então, o dono da fábrica mandou o segundo rapaz para a mesma cidade que voltou, dois dias depois, muito feliz, dizendo: - O lugar é maravilhoso, o senhor acertou. Chegando lá, percebi que todos andavam descalços e fui mostrando a um por um como é bom e confortável usar sapatos. Já vendi todo o estoque que levei e voltei para buscar mais.

## 2.6 JOGO DA MEMÓRIA DAS EMOÇÕES

**Competência socioemocional em foco:** respeito.

**Objetivos:** Memorizar imagens rapidamente, de forma a desenvolver e aperfeiçoar o raciocínio, discutindo sobre o significado das emoções expostas.

**Materiais necessários:** cartas do jogo impressas.

**Desenvolvimento:** Inicia-se o jogo colocando todas as cartas viradas para baixo sobre uma superfície. Na primeira jogada, um jogador vira duas cartas e coloca-as para cima, para que todos os jogadores possam ver. Se o jogador virar duas cartas que não correspondem, ambas as cartas devem ser viradas para baixo novamente no mesmo local. Vence quem pegar o maior número de cartas correspondentes.



**EMPATIA**



**COOPERAÇÃO**



**FÚRIA**



**SOLIDÃO**



**BRIGA**



**VERGONHA**



**ALEGRIA**



**TRISTEZA**



**MEDO**



**DESPREZO**



**FELICIDADE**



**INDIFERENTE**

**Reflexão:** Ao final questionar as expressões das imagens e perguntar quais sentimentos temos em nosso dia a dia e como as pessoas ao nosso redor se manifestam.

## 2.7 VÔLEI SENTADO

**Competências socioemocionais em foco:** respeito, cooperação e empatia.

**Objetivo:** Participar do jogo de vôlei adaptado, refletindo sobre a importância do respeito às diferenças.

**Materiais necessários:** rede de vôlei e bola de vôlei.

Vôlei sentado é uma modalidade esportiva, praticada por homens e mulheres, que desde 1980 faz parte dos jogos paraolímpicos e até hoje se mantém.

É um esporte que funciona de forma adaptada, para que atenda às necessidades de jogadores amputados, lesionados na coluna vertebral, acometidos pela paralisia cerebral e deficiências locomotoras.

**Desenvolvimento:** É um jogo adaptado de vôlei sentado com câmbio, uma modalidade de vôlei adaptado para a terceira idade, na qual não se pode rebater a bola. A turma é dividida em duas equipes, que se sentam espalhadas pela quadra de vôlei. O jogo começa com o saque que deve ser feito arremessando a bola de trás da linha de fundo do vôlei por cima da rede. O objetivo é derrubar a bola no campo do adversário para marcar o ponto. Sem a posse de bola, os jogadores podem se mover pela quadra. Os jogadores não podem se levantar, ou seja não podem levantar os glúteos do chão. Vence a equipe que completar 15 pontos primeiro.

**Reflexão:** Ao final conversar sobre o parecer sobre as dificuldades, ter os movimentos restritos e a importância do respeito às diferenças.





## 2.8 JOGO DA TEIA

**Competências socioemocionais em foco:** respeito e empatia.

**Objetivo:** Promover a integração do grupo, bem como o respeito às diferenças.

Material necessário: rolo de barbante.

**Desenvolvimento:** Todos se sentam em cadeiras, em círculo. O (a) professor (a), também sentado/a, tem um novelo de lã na mão e diz “Eu sou o (nome) e gosto de...” e em seguida atira o novelo para um/a dos/as alunos/as, ficando a segurar a ponta do novelo. Esse aluno/a prende no seu dedo o fio do novelo e volta a repetir “Eu sou o (nome) e gosto de...” e atira novamente o novelo para outro/a, não largando também o fio do novelo. Repete-se esta ação até chegar ao/à último/a. Neste ponto, a teia está montada. O(a) professor(a) afirma com todos/as a importância de serem parte integrante da malha formada e no que pode acontecer se algum/a largar o seu fio, se o puxar, etc... A fase seguinte será a de desmanchar a teia, fazendo todos os movimentos no sentido contrário, em que a ação a repetir será “Eu não gosto de... e agora passo para o” (nome de quem a seguir tem o fio na mão, permitindo desmanchar a teia).

**Reflexão:** Permanecendo em círculo, o (a) professor (a) começa por perguntar se gostaram de participar. Aproveita uma resposta positiva para perguntar o porquê e se mais alguém pensou o mesmo. Com a teia montada, exploram-se as questões relativas ao fato de fazermos parte de um sistema e de como a nossa ação condiciona e pode ser condicionada pelas ações dos/as outros/as.

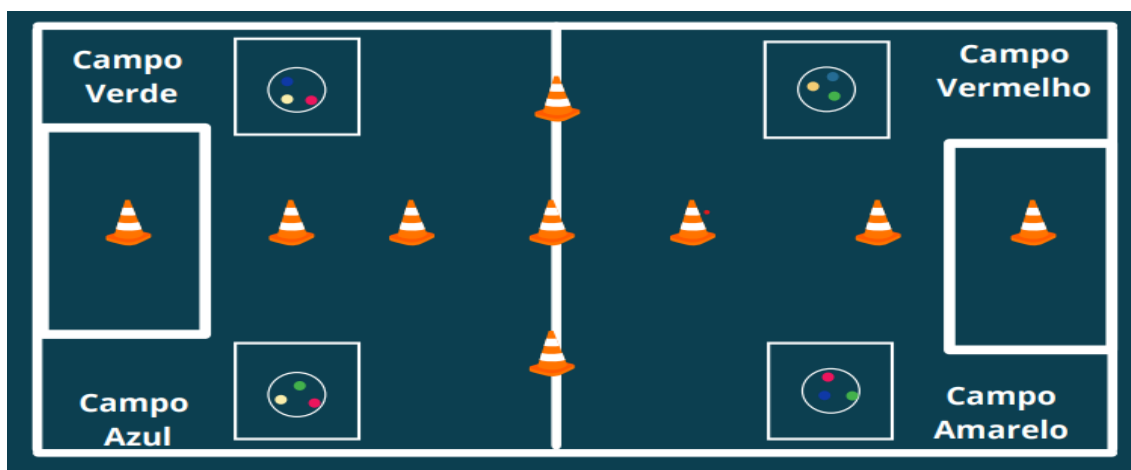


## 2.9 REINO DAS CORES

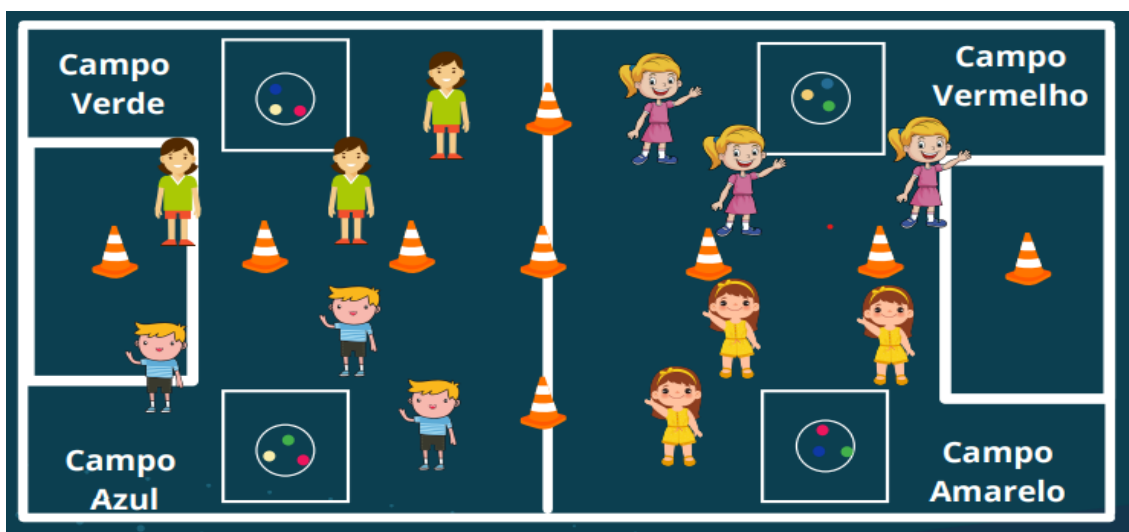
**Competências socioemocionais em foco:** respeito, cooperação e empatia.

**Objetivo:** Invadir o espaço defendido pelos adversários para marcar pontos e, ao mesmo tempo, proteger sua meta.

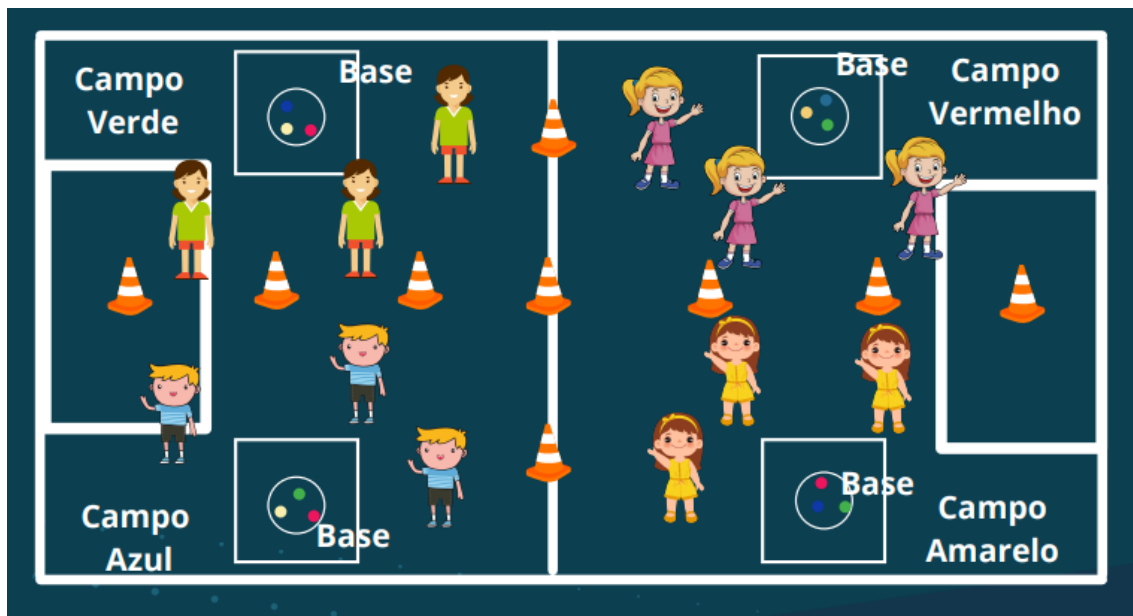
**Materiais necessários:** 9 cones, giz branco, 3 bolinhas verdes, 3 bolinhas azuis, 3 bolinhas vermelhas, 3 bolinhas amarelas e 4 arcos.



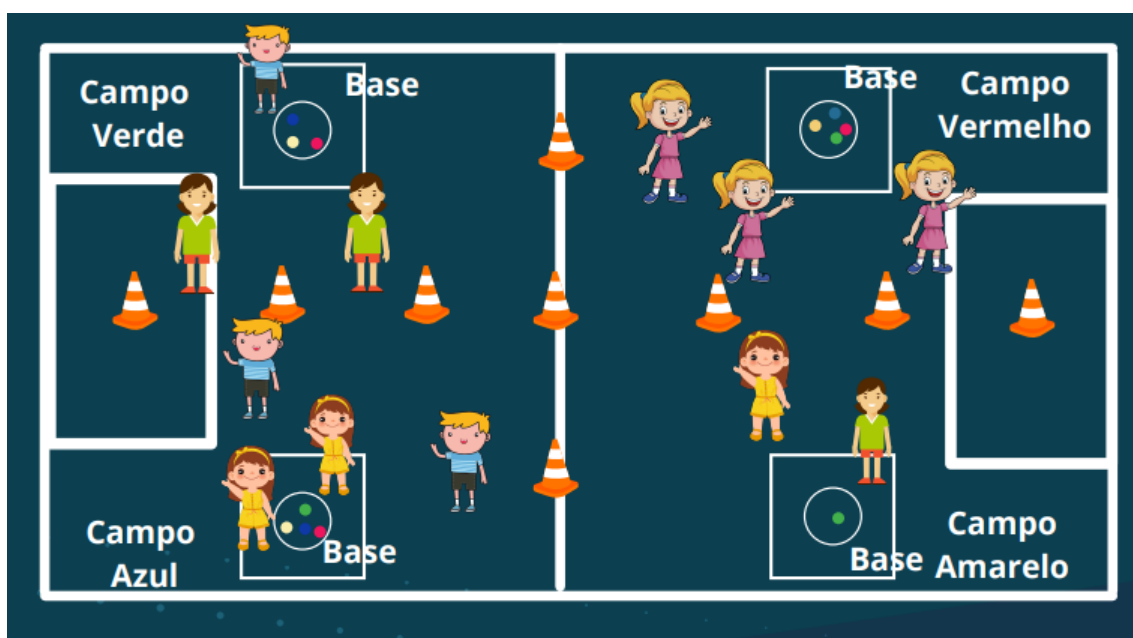
**Desenvolvimento:** A turma será dividida em 4 equipes, cada uma terá uma cor específica: Equipe vermelha, Equipe verde, Equipe azul e Equipe amarela. O espaço de jogo também será dividido em 4 campos, e cada campo terá a base (representada pelo quadrado), com 1 arco no meio e 3 bolinhas de cores diferentes dentro dele. Ao início do jogo, a única cor que a equipe não pode ter é a própria cor de sua equipe. Ou seja, na equipe verde teremos todas as outras cores, menos a bolinha de cor verde.



Ao sinal do professor, as equipes terão o objetivo de invadir o campo adversário, entrar na base, pegar a bolinha da cor do seu time, e colocá-la dentro de seu arco. No campo adversário, qualquer membro de outra equipe poderá ser colado. Quando o adversário entrar dentro da base não pode ser colado. Nenhum aluno poderá entrar na base do seu próprio time.



Os alunos só poderão pegar as bolinhas da cor de sua equipe. Não podendo pegar as demais. No campo adversário, qualquer membro de outra equipe poderá ser colado. Quando o adversário entrar na base, não pode ser colado. Nenhum aluno poderá entrar na base do seu próprio time. Ele deverá proteger sua base para que os adversários não entrem nela.



Para uma equipe vencer, deverá pegar todas as 3 bolinhas da cor de sua equipe (1 em cada campo adversário) e leva-las para sua base. Se uma equipe perder todas as outras cores (que não são da sua equipe) da sua base, estará eliminada. A equipe precisa ter um equilíbrio de cor. Nenhum aluno poderá entrar na base do seu próprio time. Ele deverá proteger sua base para que os adversários não entrem nela.



**Reflexão: No final discutir - O que é o trabalho em equipe, como respeitar os adversários e individualidades.**

Fonte: Retirado de: [https://instagram.com/recriando\\_jogos\\_e\\_brincadeiras?igshid=YmMyMTA2M2Y=](https://instagram.com/recriando_jogos_e_brincadeiras?igshid=YmMyMTA2M2Y=). Acesso em: 15 de maio de 2023.



## 2.10 MÍMICA DAS EMOÇÕES

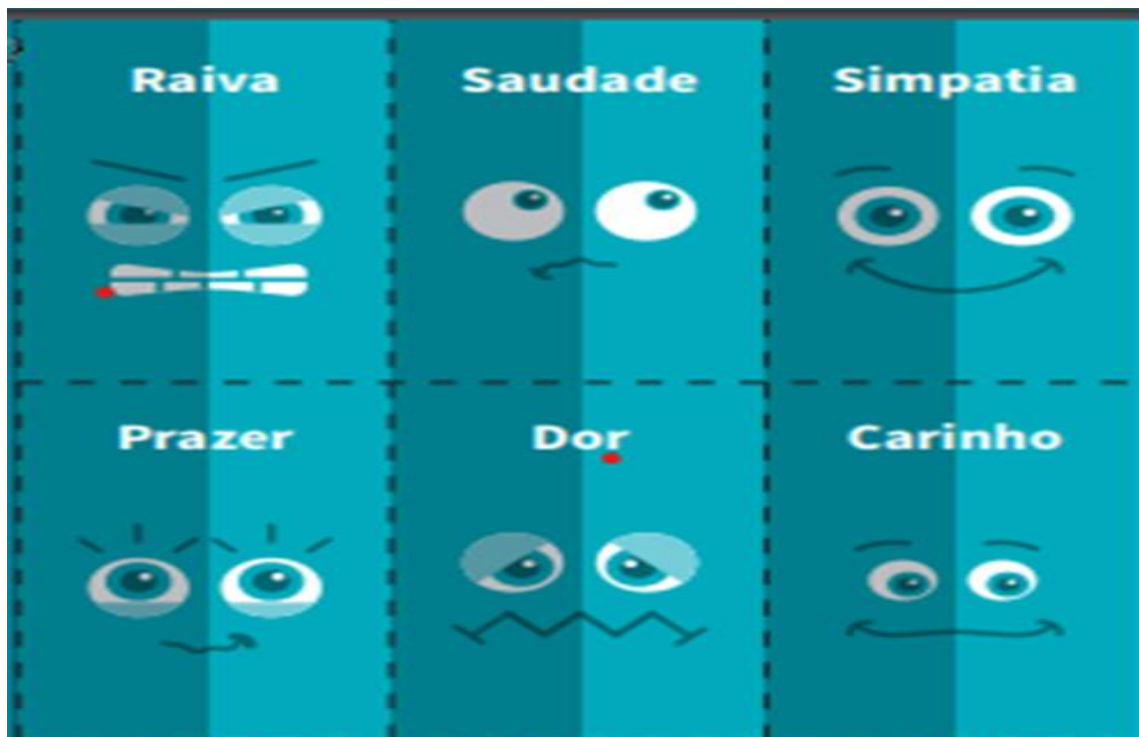
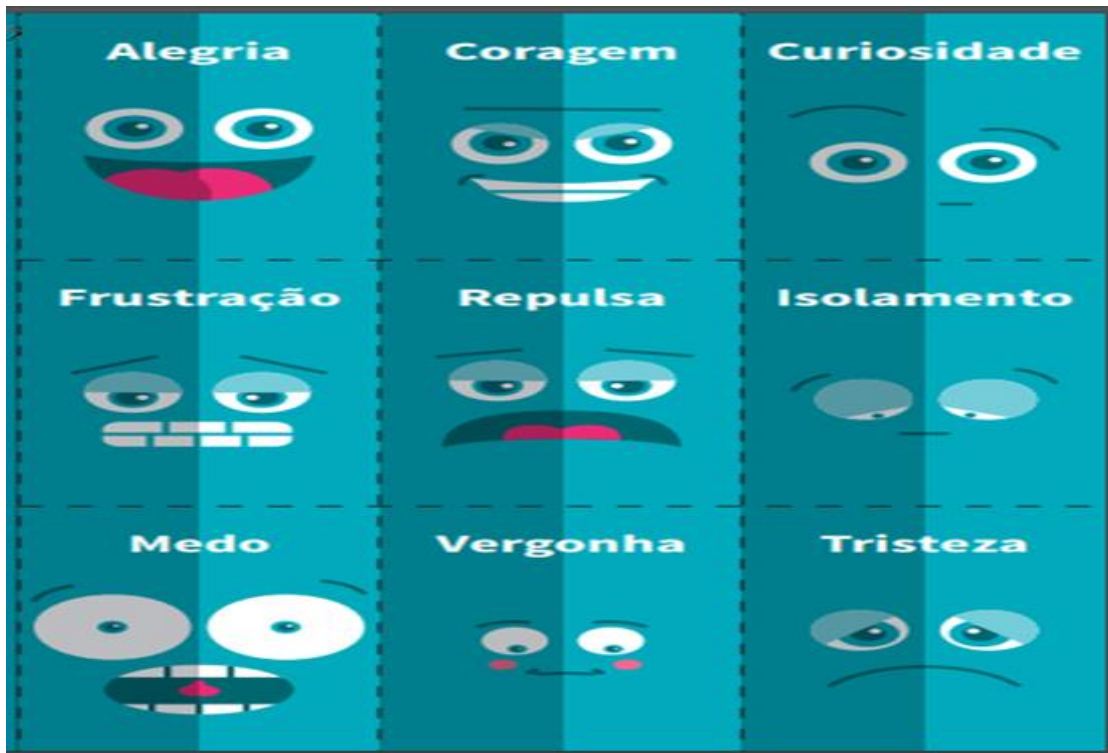
**Competências socioemocionais em foco:** respeito, cooperação e empatia.

**Objetivos:** Expressar e discutir, por meio de gestos a importância da comunicação e sentimentos.

**Materiais a serem utilizados:** Cartas com as emoções.

**Desenvolvimento:** Dividir a turma em grupos de três ou quatro alunos/as. Baralhar as cartas e distribuir de algumas cartas para cada grupo (dependerá do número de grupos). Um grupo deve escolher uma carta do seu monte de cartas e colocá-la virada para baixo, de modo a que os outros grupos não vejam que emoção esconde. *Este grupo dirige-se para a frente da sala e vai expressar a emoção sem verbalizá-la.* Os outros grupos tiram do seu monte de cartas aquela que corresponde à emoção apresentada (sem mostrar a figura ou comentar em voz alta). Ao sinal do/a professor (a), todos os grupos viram as cartas. Quem acertou tira as cartas em questão do jogo (as cartas com a mesma emoção saem todas de jogo). Quem errou recebe duas novas cartas, por carta que tinha separado. O grupo que terminar as cartas pode optar por sair do jogo ou solicitar mais cartas. Todos os grupos devem representar as emoções. Se mais de 50% dos grupos errar a emoção apresentada por um/a aluno/a, o seu grupo recebe uma carta, porque provavelmente não soube expressar a emoção adequadamente.

**Reflexão:** Para terminar, convidar todos/as para explorarem a importância da comunicação não-verbal e de como é fácil fazer interpretações erradas daquilo que se comunica. Dar exemplos de situações do dia a dia.



Fonte: Atividade adaptada do Manual para a Promoção de Competências Socioemocionais em meio escolar. Lisboa: DGS, 2016. p. 96

## 2.11 GOSTO DE TI

**Competências socioemocionais em foco:** respeito e empatia.

**Objetivo:** Promover a integração do grupo e reflexão sobre os características e limitações individuais.

**Desenvolvimento:** A atividade inicia-se com os/as alunos/as em círculo sentados/as em cadeiras e um/a voluntário/a ao centro. Este/a aproxima-se de um/a colega e diz: “gosto de ti”. O/A outro/a pergunta: Por quê? E a resposta pode ser, por exemplo: “Porque usa brincos”. Nessa altura, quem usar brincos trocará de lugar rapidamente, enquanto quem estava no centro procurará um lugar para sentar-se. Quem não conseguir uma cadeira ficará no centro e dará continuidade à atividade. O/A professor (a) estimular respostas como: “Porque és inteligente”, “bonito(a)”, “especial”, “danças bem”, etc.

**Reflexão:** Para terminar, convidar as crianças ou os/as alunos/as a explorarem a necessidade de aprendermos a rir dos próprios erros e a passar a aceitá-los com menos peso. A capacidade de decidirmos a nosso favor sem prejudicar os outros. A importância de olhar de um modo mais tolerante para nós e para outros.



## EMOCIÔMETRO

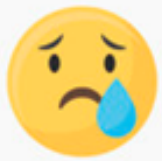
**Competências socioemocionais em foco:** respeito e empatia.

**Objetivo:** Identificar e refletir sobre os sentimentos e emoções ao final da aula ou determinada atividade.

**Material necessário:** fichas com os emojis.

**Desenvolvimento:** Os(as) alunos(as) formam grupos de acordo com suas emoções (cada um escolhe um emoji) ao final da aula. E verbalizam o porquê.

**Reflexão:** A turma conversa e, se for o caso, propõe alternativas para resoluções de determinados problemas.





## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este e-book é o produto educacional elaborado como resultado da pesquisa do Mestrado Profissional em Docência para a Educação Básica e teve como objetivo geral, discutir através de jogos, sentimentos e emoções baseados nos princípios norteadores da aprendizagem socioemocional.

O produto foi aplicado com estudantes de uma escola municipal de Bauru, 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 e deverá ser utilizado para ressaltar a importância da conduta ética tanto dos professores, quanto dos estudantes, reforçando atitudes de cooperação e empatia.



## REFERÊNCIAS

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

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

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

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

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

SALOVEY, P.; MAYER, J. D. **Emotional intelligence**. *Imagination, Cognition and Personality*, 9, 185-221, 1990. Disponível em: <http://ei.yale.edu/wp-content/uploads/2014/06/pub153>. Acesso em: 27 fev. 2020.