

UNIVERSIDADE CÂNDIDO MENDES
AVM EDUCACIONAL
PÓS-GRADUAÇÃO *LATO SENSU*

BRINCANDO E DESENVOLVENDO A INTELIGÊNCIA SOCIAL

Por: Sandra Carla Ferreira Pinheiro

Orientadoras

Prof^a. Dr^a. Mônica Portella

Prof Msc. Luis Filipe Aboim Tavares

Rio de Janeiro

2021

UNIVERSIDADE CANDIDO MENDES/AVM
PÓS-GRADUAÇÃO *LATO SENSU*

BRINCANDO E DESENVOLVENDO A INTELIGÊNCIA SOCIAL

Apresentação de Trabalho de conclusão de curso à AVM Educacional como requisito parcial para obtenção do grau de especialista em Psicologia Positiva Aplicada à saúde, educação e negócios.

Por: Sandra Carla Ferreira Pinheiro

Rio de Janeiro

2021

SANDRA CARLA FERREIRA PINHEIRO

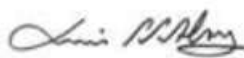
BRINCANDO E DESENVOLVENDO A INTELIGÊNCIA SOCIAL

Trabalho de conclusão de curso apresentado como parte dos requisitos para a obtenção do título de Especialista em Psicologia Positiva Aplicada à saúde, educação e negócios da AVM Educacional.

DATA DE APROVAÇÃO: 12 de Julho de 2021

ORIENTADORES: Prof.^a. Dr.^a. Mônica Portella e
Prof. Msc. Luis Filipe Aboim Tavares

CONCEITO: Excelente



Assinatura do Orientador

Rio de Janeiro

2021

AGRADECIMENTOS

Minha profunda gratidão à professora Mônica Portella pelo apoio inestimável à realização do artigo, quer pela sua preciosa contribuição científica, acompanhando com notável dedicação e empenho cada fase do estudo, da fundamentação teórica à roteirização dos jogos, escolha das fotografias, avaliação e teste dos mesmos, quer pelo seu apoio moral, entusiasmo e reforço positivo.

Meu agradecimento carinhoso ao meu marido por me ajudar a pôr os pés no chão em meio às tempestades criativas de ideias, pela leitura desse artigo, por me apoiar emocionalmente, pelo humor, pelo amor, pelo carinho, por tudo.

Agradeço ao Raphael, meu filho, por ser a fonte de inspiração para a realização das atividades propostas, e por ter pacientemente realizado os jogos várias vezes e dado suas valiosas sugestões para melhorar (ele tem seis anos), quer a nível da linguagem, quer das imagens. Agradeço também por ele me ler histórias à noite para dormir.

Agradeço à Luísa (seis anos) e ao Martim (sete anos) por gentilmente me terem ajudado com minhas tarefas de casa, jogando os jogos e dando suas opiniões e sugestões.

Finalmente, agradeço ao professor Luís Filipe o acompanhamento e a sua gentileza de ter testado os jogos com os seus netos.

BRINCANDO E DESENVOLVENDO A INTELIGÊNCIA SOCIAL

Sandra Carla Ferreira Pinheiro¹

RESUMO

Este estudo contemplou a criação de jogos e atividades lúdicas e a elaboração de um programa de quatro aulas, remotas ou presenciais, para aplicação dos mesmos em crianças de seis a oito anos do ensino fundamental, com vista ao desenvolvimento da inteligência social, colmatando possíveis lacunas a este nível, acentuadas pelo isolamento social da pandemia (Covid-19).

De acordo com a bibliografia de referência, os relacionamentos positivos são um elemento fundamental para o bem-estar subjetivo, ou felicidade, contribuindo para o sentido e propósito de vida e para a saúde mental e física. Além disso, a aprendizagem socioemocional promove a resiliência, necessária para fazer face aos desafios da vida.

Os objetivos gerais dos jogos remotos são: reconhecer e nomear emoções próprias e dos outros; expressar emoções; familiarizar-se com os traços faciais de cada emoção; alargar o repertório de habilidades sociais; adequar o comportamento às demandas do contexto; pensar em estratégias para lidar com problemas interpessoais; debater ideias com os colegas; desenvolver a empatia; ser inclusivo; melhorar os relacionamentos, promovendo bom ambiente escolar e um clima de entreajuda e reduzindo situações de violência e *bullying*; prestar atenção aos outros; respeitar as diferenças; iniciar e manter conversas; melhorar os resultados acadêmicos e desenvolver a resiliência.

Os objetivos específicos dos mesmos consistem em: identificar emoções básicas em fotografias; inferir sentimentos com base em situações retratadas em fotografias; identificar e sugerir comportamentos adequados a ter nas situações apresentadas; saber como lidar com problemas interpessoais típicos do dia a dia das crianças de seis a oito anos; desenvolver autocontrole; fazer amizades; imaginar as situações apresentadas nas fotos, se colocando no lugar do outro; aprender estratégias para se acalmar e lidar com as frustrações.

Os jogos criados tiveram como fundamentação teórica autores consagrados da psicologia positiva e da área das inteligências emocional, pessoal e social. Posteriormente, serão testados em turmas do ensino fundamental e se procederá à análise dos resultados. A hipótese levantada é que os jogos remotos propostos podem melhorar a inteligência emocional e social das crianças e, na conjuntura atual, minimizar o impacto negativo da pandemia na socialização das crianças.

Palavras-chave: Psicologia Positiva; Inteligência Social; Jogos Educativos; Virtudes; Forças de Caráter; Qualidades Humanas; Inteligência Emocional; Inteligência Pessoal; Inteligência Interpessoal; Resiliência.

¹ Graduada em Línguas e Literaturas Clássicas (Português, Latim e Grego) e no Ramo de Formação Educacional pela Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa.

ABSTRACT

This study included the creation of online games and spontaneous activities and the preparation of a program of four classes, online or in person, for their application to children aged six to eight years in elementary school, to develop social intelligence, filling possible gaps at this level, accentuated by the social isolation of the pandemic (Covid-19).

According to research, positive relationships are a fundamental element for subjective well-being, or happiness, contributing to the meaning and purpose in life and mental and physical health. In addition, socio-emotional learning promotes the resilience needed to face life's challenges.

The general goals of these online games are to: recognize and name one's emotions and those of others; express emotions; become familiar with the facial expressions of each emotion; broaden the repertoire of social skills; adapt the behavior to the demands of the context; think about strategies to deal with interpersonal problems; discuss ideas with friends and classmates; develop empathy; be inclusive; improve relationships, promoting a good school environment and a climate of mutual help and reducing situations of violence and bullying; pay attention to others; respect differences; start and maintain conversations; improve academic results and build resilience.

Their specific objectives are to: identify basic emotions in photographs; infer feelings based on situations portrayed in photographs; identify and suggest appropriate behaviors in the situations presented; know how to deal with interpersonal problems typical of the daily lives of children aged six to eight years; develop self-control; make friendships; imagine the situations presented in the photos, putting yourself in the other's shoes; learn strategies for calming down and dealing with frustrations.

The games created had as theoretical foundation renowned authors of positive psychology and the area of emotional, personal, and social intelligence. Later, the games will be tested in elementary school classes and the results will be analyzed. The hypothesis raised is that the proposed online games can improve the emotional and social intelligence of children and, in the current situation, minimize the negative impact of the pandemic on children's socialization.

Keywords: Positive Psychology; Social Intelligence; Educational Games; Virtues; Character Strengths; Human Qualities; Emotional Intelligence; Personal Intelligence; Interpersonal Intelligence; Resilience.

1. INTRODUÇÃO

O isolamento social devido à pandemia teve um forte impacto na socialização das crianças, privando-as do contato com os pares, tão importante para o desenvolvimento socioemocional.

A inteligência emocional e social prepara as crianças para os desafios da vida e é uma *metacapacidade* que delimita o uso adequado das outras capacidades, inclusive intelectual, e favorece o desenvolvimento harmonioso de todas as áreas da vida, gerando satisfação (GOLEMAN, 1996).

Intervenções para o desenvolvimento da inteligência emocional e social em escolas dos Estados Unidos trouxeram inestimáveis benefícios para os alunos: melhor compreensão das emoções (próprias e dos outros); maior autocontrole; comunicação mais efetiva; maior capacidade de resolução de conflitos; redução drástica da violência; melhor ambiente escolar; maior sucesso acadêmico; maior sucesso profissional, entre outros (GOLEMAN, 1996).

Portanto, crianças com uma boa inteligência emocional e social têm o potencial para florescer e para deixar uma marca positiva no mundo.

Face à conjuntura atual limitando o desenvolvimento de atividades presenciais, este artigo apresenta uma proposta de jogos e atividades lúdicas de aplicação remota para desenvolver as inteligências emocional e social em crianças dos seis aos oito anos (detalhadas nos anexos I e II).

Os objetivos gerais dos jogos remotos são:

- 1) Reconhecer e nomear emoções próprias e dos outros;
- 2) Expressar emoções;
- 3) Familiarizar-se com os traços faciais de cada emoção;
- 4) Alargar o repertório de habilidades sociais;
- 5) Adequar o comportamento às demandas do contexto;
- 6) Pensar em estratégias para lidar com problemas interpessoais;
- 7) Debater ideias com os colegas;
- 8) Desenvolver a empatia;
- 9) Ser inclusivo;
- 10) Melhorar os relacionamentos, promovendo um clima de *entajuda* e reduzindo situações de violência e *bullying*;
- 11) Prestar atenção aos outros;
- 12) Respeitar as diferenças;

- 13) Iniciar e manter conversas;
- 14) Melhorar os resultados acadêmicos;
- 15) Desenvolver a resiliência.

Os objetivos específicos dos mesmos consistem em:

- 1) Identificar emoções básicas em fotografias;
- 2) Inferir sentimentos com base em situações apresentadas em fotografias;
- 3) Identificar e sugerir comportamentos adequados a ter nas situações apresentadas;
- 4) Saber como lidar com problemas interpessoais típicos do dia a dia das crianças de seis a oito anos;
- 5) Desenvolver autocontrole;
- 6) Fazer amizades;
- 7) Imaginar as situações apresentadas nas fotos, se colocando no lugar do outro;
- 8) Aprender estratégias para se acalmar;
- 9) Aprender formas de lidar com as frustrações.

Estes jogos foram criados para fomentar as classes de habilidades sociais para a infância (DEL PRETTE e DEL PRETTE, 2013) e se baseiam por um lado na pesquisa teórica de Autores relevantes para os domínios da psicologia positiva e das inteligências emocional, pessoal e social e, por outro, na pesquisa de jogos.

Neste artigo, abordaremos, no âmbito do referencial teórico: 1) a psicologia positiva e as forças de caráter; 2) o bem-estar subjetivo e suas componentes; a importância dos relacionamentos e a inteligência social como força de caráter da virtude humanidade; 3) o conceito de inteligências quentes e a definição das inteligências emocional, pessoal e social; 4) a importância da aprendizagem socioemocional e sua relevância para o desenvolvimento da resiliência; 5) as habilidades sociais para a infância; 6) o que são emoções, estados de ânimo e emoções básicas.

No anexo I, apresentamos o programa detalhado das quatro aulas síncronas propostas para crianças entre seis e oito anos (ensino fundamental) e, no anexo II, descrevemos os jogos, seus objetivos gerais e específicos, quais as habilidades sociais trabalhadas em cada um e como se jogam. Foram criados quinze jogos

diferentes, sendo dois deles dedicados à avaliação pré- intervenção, e outros dois jogos à avaliação pós-intervenção.

Pretende-se com esta pesquisa verificar se jogos remotos direcionados para o desenvolvimento das competências socioemocionais das crianças podem melhorar as inteligências emocional e social, minimizando o impacto negativo da pandemia na socialização das crianças.

REFERENCIAL TEÓRICO

1. Psicologia Positiva

A psicologia positiva é um movimento da psicologia, iniciado por Martin Seligman, psicólogo e professor da Universidade de Pensilvânia, que se impõe no fim da década de noventa, para preencher a lacuna relativa à necessidade de estudar e conhecer as qualidades humanas, o que proporciona o bem-estar e uma vida plena, de modo a contribuir para o florescimento das pessoas e também prevenir doenças do foro psicológico (PORTELLA, 2014).

Para Peterson e Seligman (PETERSON e SELIGMAN, 2004), o âmbito da psicologia positiva envolve três áreas de estudo: 1) **Experiências subjetivas positivas**; 2) **Traços individuais** e 3) **Instituições**.

1.1. Experiências subjetivas positivas

Englobam a pesquisa para investigar o que gera o bem-estar subjetivo, sejam as emoções positivas, os estados de fluxo, o otimismo e a esperança (PORTELLA, 2014).

1.2. Traços individuais

Designam as **virtudes**, que são características nucleares validadas por filósofos e religiosos oriundos de diferentes culturas, nomeadamente a *sabedoria*, a *coragem*, a *justiça*, a *temperança*, a *transcendência* e a *humanidade*; as forças de caráter, qualidades humanas que compõem as virtudes, valorizadas moralmente; os talentos e habilidades, que são mais inatos, imutáveis e menos voluntariosos do que as forças e os temas que diferem em função de aspetos culturais, sociais e de gênero e que favorecem o uso de determinadas forças em contextos específicos (PETERSON e SELIGMAN, 2004).

1.2.1 Forças de caráter

Como suprarreferido (1.2.), as forças de caráter, ou qualidades humanas reconhecidas pelo seu valor moral, são uma componente fundamental dos traços individuais, que são objeto de estudo da psicologia positiva.

Peterson e Seligman criaram um manual das Forças de Caráter (PETERSON e SELIGMAN, 2004), inspirado no exemplo do DSM (*Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais*), mas mudando o paradigma para focar na saúde mental. Embora reconhecendo a importância e o valor do estudo das doenças psicológicas, os Autores abriram um caminho sólido e consistente para o estudo das condições que promovem o bem-estar.

Para chegar às vinte e quatro forças de caráter apresentadas no manual foram estabelecidos os seguintes critérios:

- | | |
|---|---|
| 1) Ser gratificante; | 6) Ser distinta de outros traços positivos; |
| 2) Ser moralmente valorizada; | 7) Ser evidente em personalidades célebres; |
| 3) Não diminuir os outros; | 8) Ser visível em crianças prodígio; |
| 4) Ter antónimos indesejáveis; | 9) Haver pessoas sem essa força; |
| 5) Ser como que um traço com alguma estabilidade; | 10) Haver instituições que a preconizam. |
- (PETERSON e SELIGMAN, 2004)

1.3. Instituições

As instituições contempladas são aquelas que favorecem o desenvolvimento de experiências positivas (PETERSON e SELIGMAN, 2004) e cuja missão é promover o desenvolvimento positivo das pessoas com enfoque na ética, na responsabilidade, no altruísmo e na tolerância, segundo Paluto e Koller (2007), citado por Mônica Portella (2014).

2. Bem-estar subjetivo

Bem-estar subjetivo, frequentemente entendido como felicidade, designa a apreciação subjetiva da própria vida, ou seja, a satisfação com a vida (SNYDER e LOPEZ, 2009).

2.1. Modelo teórico de bem-estar de Martin Seligman

O modelo do bem-estar ou florescimento proposto por Martin Seligman assenta em cinco pilares, definidos a partir dos seguintes três critérios:

- contribuição para o bem-estar;
- desejo de ser conseguido (por si só)
- exclusividade, isto é, pode ser mensurado sem recorrer a outros elementos.

Estes pilares compõem a sigla inglesa PERMA conforme abaixo: (SELIGMAN, 2011).

1) Emoção positiva abrange as componentes subjetivas do bem-estar: satisfação com a vida, a felicidade, a vida prazerosa.

2) Engajamento designa o envolvimento numa experiência, proporcionando estados de fluxo, em que muitas vezes pensamento e sentimento estão ausentes.

3) Relacionamentos positivos são um bálsamo para as agruras da vida e também um ingrediente indispensável para os bons momentos. Pessoas que mantêm relacionamentos harmoniosos vivem mais e têm maior satisfação com a vida. O cérebro humano é social (GOLEMAN, 1996) e foi-se desenvolvendo ao longo da evolução para projetar e estabelecer relacionamentos positivos (SELIGMAN, 2011). Ser social é a forma mais eficaz de adaptação superior visível não só nos seres humanos, mas em outras espécies como as formigas, abelhas, entre outras. Os relacionamentos norteiam o sentido e propósito da vida (SELIGMAN, 2011).

4) Sentido é acreditar que a vida tem um propósito conectado com algo maior, que a torna *significativa*.

5) Realização designa o que as pessoas fazem por sua própria iniciativa, independentemente dos outros elementos do bem-estar, que lhes dá a sensação de ter uma *vida realizadora*, frutífera.

2.2. Importância dos relacionamentos

Dos cinco pilares que sustentam o bem-estar, os relacionamentos, sejam eles amorosos, com a família, de amizade ou de trabalho, desempenham um papel fulcral para a satisfação com a vida (PORTELLA, 2014).

O desejo de pertença a um grupo é um dos mais profundos e básicos da espécie humana (PORTELLA, 2014).

O desenvolvimento humano é bloqueado quando não nos sentimos amados e não nos conectamos com os outros (SNYDER e LOPEZ, 2009).

A capacidade de amar e ser amado é inata e fundamental para a saúde mental e física desde a infância até ao final da vida (PETERSON e SELIGMAN, 2004).

Pessoas felizes nutrem seus relacionamentos íntimos, familiares e de amizade e contam com maior apoio social, fundamental para enfrentar os reveses da vida com maior resiliência, coragem e esperança (PORTELLA e MOTTA, 2017).

2.3. Virtude Humanidade: Força da Inteligência Social (inteligência pessoal, emocional)

No manual *Character Strengths and Virtues* (PETERSON e SELIGMAN, 2004), a virtude *humanidade* inclui três forças de caráter ou qualidades humanas que têm em comum o cuidado e afetividade no relacionamento com o outro: *amor*, *bondade* e *inteligência social* (PETERSON e SELIGMAN, 2004).

3. Inteligências “quentes”

Peterson e Seligman incluem na força da inteligência social três inteligências “quentes” – inteligências que processam emoções, motivações e outras informações relevantes para o bem-estar e sobrevivência, por oposição às inteligências “frias”, puramente cognitivas – que são a inteligência emocional, a inteligência pessoal e a inteligência social (PETERSON e SELIGMAN, 2004).

3.1. Inteligência Emocional

Segundo Peterson e Seligman (PETERSON e SELIGMAN, 2004), a inteligência emocional se manifesta na capacidade de usar informação emocional ao raciocinar, seja identificando emoções em expressões faciais, vozes, sinais não verbais; seja avaliando e gerindo as próprias emoções e sentimentos; seja raciocinando e traçando uma estratégia com base nas mesmas; seja compreendendo as emoções e relações emocionais com os outros e seu significado.

Daniel Goleman, renomado psicólogo e jornalista científico, difundiu o conceito de inteligência emocional nos anos 90 (GOLEMAN, 1996). Para o Autor, a inteligência emocional é a habilidade de identificar as nossas emoções e as das outras pessoas, de nos motivar e de regular os sentimentos em nós e nos relacionamentos. O Autor define emoção como um sentimento que envolve processos cognitivos e biológicos que moldam o estado de espírito e desencadeiam uma ação (GOLEMAN, 1996).

3.2. Modelo de Inteligência Emocional de Goleman

O modelo do Autor (GOLEMAN, 2001) de **competência emocional** assenta em cinco componentes: três competências emocionais, nomeadamente 1)

autopercepção, 2) **autorregulação**, 3) **motivação**, e duas competências sociais, a saber, 4) **empatia** e 5) **habilidades sociais**.

1) A **autopercepção** é a capacidade de reconhecer as emoções, considerando-as na hora de tomar uma decisão, englobando também a **autoavaliação**, que consiste em avaliar objetivamente os pontos fortes e fracos e a **autoconfiança**, ou seja, confiança nas suas capacidades e desempenho.

2) A **autorregulação** inclui o **autocontrole**, que permite lidar com emoções tumultuosas, o **merecimento da confiança**, agindo com integridade e honestidade; a **conscienciosidade**, que envolve a assunção das próprias responsabilidades; a **adaptabilidade** à mudança e a abertura à **inovação**.

3) A **motivação** assenta na **vontade de concretizar** objetivos e metas, melhorando o desempenho; na **dedicação** ao trabalho; na **iniciativa** para aproveitar oportunidades e no **otimismo**, persistindo nas metas perante a adversidade, norteados pela esperança de sucesso, e não pelo medo do fracasso.

4) No que respeita às competências sociais, o Autor foca na **empatia** como forma de **se conectar harmoniosamente com os outros**, compreendendo o seu ponto de vista e dando crédito ao mesmo; de **ir ao encontro das necessidades dos outros**, respeitando a **diversidade**; de **desenvolver os outros**, percebendo o que precisam para crescer, e a **percepção política** para sentir a inclinação dos grupos e relações de poder.

5) Goleman identifica ainda **cinco competências basilares das habilidades sociais**, entendidas como habilidades que permitem lidar com delicadeza com as emoções alheias: **influência** para poder persuadir; a **comunicação** para falar com clareza e assertividade; **gerenciamento de conflitos** para negociar e resolver interesses conflitantes; **liderança** para poder conduzir grupos de pessoas; **catalisador de mudanças**, promovendo e gerindo mudanças e **trabalho em equipe**, criando sinergias, promovendo a cooperação, compartilhando metas e estabelecendo relacionamentos produtivos (GOLEMAN, 2001).

3.3. Inteligência Pessoal

Peterson e Seligman definem a inteligência pessoal como a compreensão de suas emoções e sentimentos e avaliação das suas motivações internas e processos emocionais e dinâmicos (PETERSON e SELIGMAN, 2004).

Howard Gardner (GARDNER, 1995), psicólogo e professor da Faculdade de Educação da Universidade de Harvard, criador do modelo das inteligências múltiplas, propõe duas formas de inteligência pessoal: a inteligência intrapessoal (pessoal) e a inteligência interpessoal (social).

Para o Autor, **Inteligência intrapessoal** é o autoconhecimento, identificando e nomeando as próprias emoções e sentimentos, como base para nos compreendermos, trabalharmos conosco e orientarmos eficazmente o nosso comportamento (GARDNER, 1995).

3.4. Inteligência Social

Para Peterson e Seligman, a inteligência social (PETERSON e SELIGMAN, 2004) envolve as relações sociais de intimidade, confiança, persuasão e pertença a grupos. A inteligência social permite avaliar os seus próprios motivos; conseguir a cooperação dos outros; identificar as relações sociopolíticas entre grupos e a dominância social e agir sabiamente nos relacionamentos.

Para Goleman (GOLEMAN, 2006), a inteligência social abraça duas vertentes: a consciência social e a facilidade social. A primeira designa o que percebemos e sentimos em relação aos outros, a segunda, a ação que realizamos com base nessa consciência.

A **consciência social** engloba quatro aspetos da consciência interpessoal: 1) **empatia primária** que é a habilidade instintiva e automática de captar os sinais não verbais das emoções; 2) **acuidade empática** que é uma espécie de filtro da empatia primária, que permite compreender com precisão e clareza o que a outra pessoa está sentindo; 3) **sintonia** que se consegue através da escuta ativa e da conexão com os sentimentos dos outros e 4) **cognição social** que é o conhecimento do *modus operandi* da sociedade, dos comportamentos adequados a cada ambiente e a compreensão de sinais sociais.

A **facilidade social** gera interação harmoniosa a partir das informações trazidas pela consciência social. Inclui os seguintes aspetos: 1) **sincronia** que é a capacidade neural e instintiva de ler os sinais não verbais, ajustando a interação; 2) **autoapresentação**, a forma como a pessoa se apresenta e o seu carisma para gerar a impressão desejada; 3) **influência**, quando a pessoa direciona positivamente o desfecho de uma interação, manifestando autocontrole, empatia e cognição social; 4) **interesse** pelas necessidades dos outros que impele à ação.

Gardner (GARDNER, 1995) define *inteligência interpessoal* como a capacidade de percebermos os outros, suas motivações e desejos (mesmo que ocultas), seu comportamento, para podermos trabalhar e cooperar com eles.

Nesta artigo, as inteligências emocional, pessoal e social estão agrupadas pelas seguintes razões: 1) Peterson e Seligman (PETERSON e SELIGMAN, 2004) consideram a inteligência emocional e pessoal como integrantes da força da Inteligência Social; 2) Gardner considera que as inteligências intrapessoal (pessoal) e interpessoal (social) formam um todo integrado (GARDNER, 1995); 3) como Goleman reconhece, o seu modelo de inteligência emocional encaixa perfeitamente na inteligência social (GOLEMAN, 2006); 4) as emoções são fruto de interações sociais como constata Richard Davidson (diretor do Laboratory for Affective Neuroscience da Universidade de Wisconsin); 5) sem inteligência emocional não há inteligência social; 6) não é possível trabalhar a inteligência social, sem desenvolver simultaneamente a inteligência emocional e (7) porque não nos parece que o fato de integrar as duas impeça a abertura a novas ideias ou pesquisas, argumento de Goleman para manter a separação (GOLEMAN, 2006). Por conseguinte, quando usamos o termo inteligência socioemocional, estamos falando de inteligência emocional, pessoal e inteligência social.

4. Aprendizagem socioemocional e resiliência

Mônica Portella define resiliência como a habilidade de resistir e de lidar positivamente com os reveses da vida. A Autora salienta dois elementos da resiliência: continuidade e recuperação que permitem a adaptação e crescimento apesar das circunstâncias adversas ou mudanças de vida (PORTELLA, 2014).

A resiliência é promovida por fatores individuais, como a inteligência social e emocional e a autoestima, e por fatores ambientais como estilo parental, recursos socioeconômicos, relacionamento com os pais ou cuidadores, entre outros (FURLONG, GILMAN e HUEBNER, 2014). A aprendizagem social e emocional constitui um modelo comprovadamente eficaz para desenvolver a resiliência necessária para enfrentar os desafios da vida e para promover a saúde mental (FURLONG, GILMAN e HUEBNER, 2014).

5. Habilidades Sociais para a infância

O treinamento em habilidades sociais é uma forma de desenvolver a força da inteligência social, melhorando a qualidade dos relacionamentos e aumentando o bem-estar. Sem habilidades sociais não há relacionamentos profundos e significativos (PORTELLA e MOTTA, 2017).

Almir e Zilda Del Prette (DEL PRETTE e DEL PRETTE, 2013) estabeleceram sete classes de habilidades sociais para a infância:

1) **Autocontrole e expressividade emocional** implica identificar e nomear as emoções próprias e alheias, controlar os impulsos, se acalmar e expressar suas emoções e sentimentos, sejam eles positivos ou negativos.

2) **Civilidade** implica respeitar as regras, ser cortês, usar vocabulário adequado, elogiar e receber elogios, perguntar e responder a perguntas.

3) **Empatia** é o interesse e atenção pelo outro, captando as suas emoções e sentimentos, respeitando as diferenças, se colocando no lugar do outro e oferecendo ajuda.

4) **Assertividade** é a capacidade de expressar as suas emoções (sejam positivas ou negativas), seu ponto de vista (concordante ou discordante com os demais), lidar sabiamente com provocações e críticas, negociar de modo a beneficiar ambas as partes e resistir à pressão do grupo.

5) **Fazer amizades** é a habilidade para abordar o outro, começar e manter uma conversa, convidar para uma brincadeira, elogiar e receber elogios, oferecer ajuda, partilhar brinquedos.

6) **Solução de problemas interpessoais** implica manter a calma, equacionar o problema e pensar em possíveis soluções, escolher e concretizar uma opção de solução.

7) **Habilidades sociais acadêmicas** permitem seguir os combinados de sala de aula, estar atento, levantar a mão para falar, colocar dúvidas, responder a questões, oferecer ajuda, cooperar, participar de debates, entre outras.

Destas sete categorias, a primeira, *autocontrole e expressividade emocional*, é fundamental para o desenvolvimento das restantes classes de habilidades sociais.

6. As emoções

Paul Ekman, psicólogo que se dedicou ao estudo de expressões e *microexpressões* faciais, realizou uma pesquisa exaustiva com pessoas oriundas de

diferentes culturas, incluindo indígenas de povos sem qualquer tecnologia, a quem mostrou fotografias e contou histórias simples para associar às fotografias ou fazer uma cara que expressasse o sentimento da personagem da história. Verificou que há um conjunto de expressões universais e inatas associadas às emoções: surpresa, medo, tristeza vs. angústia, raiva, aversão vs. desprezo e emoções prazerosas (EKMAN, 2011).

6.1. Emoções e estados de ânimo

Para Ekman (EKMAN, 2011), as emoções são sensações de curta duração que experimentamos consciente ou inconscientemente. Quando estas se prolongam no tempo geram *estados de ânimo*.

Nossas emoções são influenciadas por temas universais inculcados pela evolução da espécie (por exemplo, o medo das cobras por serem consideradas perigosas) e por temas individuais que pela sua repetição ao longo das nossas vidas acabaram imprimindo suas marcas (EKMAN, 2011).

O Autor salienta que a aprendizagem das emoções desde a infância ajuda as pessoas a se relacionarem melhor com os outros em diferentes contextos, controlando nossas reações emocionais (EKMAN, 2011).

6.2. As emoções básicas

Mônica Portella (PORTELLA e MOTTA, 2017) sugere que o trabalho com as emoções comece com as seis básicas: surpresa, alegria, tristeza, raiva, medo e nojo.

Por conseguinte, nos cingimos nesta primeira fase às emoções básicas, para que a aprendizagem das crianças seja gradual.

Os jogos foram criados para a faixa etária de seis a oito anos. É esperado que, jogando e brincando, as crianças se divirtam e desenvolvam sua competência socioemocional, com o auxílio dos professores e pais, colmatando possíveis lacunas a este nível decorrentes ou não do isolamento social gerado pela pandemia.

Face à incerteza quanto à duração do mesmo, nos propusemos o desafio de desenvolver jogos remotos (detalhados no anexo II), que ainda assim favorecessem o desenvolvimento das habilidades sociais quer em contexto escolar, quer familiar e ao mesmo tempo não exigissem demasiado tempo dos professores.

A proposta são quatro aulas síncronas (programa detalhado no anexo I), uma por semana, destinadas a crianças dos seis aos oito anos, a que demos os seguintes títulos: 1) Se divertindo com as emoções, 2) Brincando e conversando sobre

habilidades sociais, 3) Aprofundando a empatia e 4) Fortalecendo a amizade. Os jogos e a avaliação pré- e pós-intervenção são apresentados no anexo II.

7. METODOLOGIA

Serão dadas quatro aulas lúdicas síncronas à distância (podem também ser presenciais), com intervalo de uma semana, usando os jogos criados para estimular a inteligência social.

2.1. Sujeitos

Participarão da presente pesquisa crianças de seis a oito anos, de ambos os sexos, do ensino fundamental.

Critério de exclusão

Não podem participar apenas meninos ou apenas meninas, os grupos devem ser mistos.

Critério de inclusão

Além das crianças da referida faixa etária, poderão ser incluídas crianças com idade superior caso seu desenvolvimento cognitivo corresponda à idade referida (por exemplo, crianças com síndrome de Down, entre outros).

2.2. Instrumentos

Serão usados os seguintes quinze jogos:

Jogos de diagrama (anexo II, 1): são seis jogos de associação dos pinos à expressão facial correspondente a cada emoção básica. Os traços resultaram de uma escolha e simplificação dos mais evidentes, para adequar à faixa etária da criança, propostos por Paul Ekman (EKMAN, 2011).

Expressões faciais: 6 emoções básicas (anexo II, 2): as crianças selecionam a emoção correspondente à fotografia. O jogo termina quando não houver mais emoções, nem fotos a identificar.

Quiz de Psicoeducação das emoções básicas (anexo II, 3): são apresentadas situações diversificadas e o/a professor(a) explora com eles o que fariam naquela situação, quais os comportamentos adequados a ter.

Cartas aleatórias: cada aluno realiza a tarefa descrita na carta - fazer uma cara de uma emoção; contar uma situação em que sentiu essa emoção ou contar o que o colega anterior disse ou mostrou. *Link* para o jogo: <https://bit.ly/cartasaleatorias>

Quiz de TV: as crianças associam fotos de pessoas interagindo à emoção correspondente.

Roda de conversa: jogo com perguntas para cada criança falar um pouco de si, escutar com atenção os outros e conhecer melhor os colegas. As perguntas foram adaptadas de Del Prette e Del Prette (DEL PRETTE e DEL PRETTE, 2013). *Link:* <https://bit.ly/rodaamizade>

Pré-teste: dois jogos - um para associar o nome da emoção à fotografia e um *quiz* apresentando várias situações sociais para a criança escolher os comportamentos que teria em cada situação.

Pós-teste: dois jogos semelhantes aos do pré-teste mas com fotografias diferentes.

Estes jogos estão detalhados no Anexo II.

2.3. Procedimentos

O programa engloba uma avaliação pré- e pós-intervenção. Serão testadas as seis emoções básicas: alegria, tristeza, raiva, nojo, medo, surpresa.

A descrição está detalhada nos anexos I e II.

2.4. A sequência do Programa

O programa está descrito no anexo I.

3. RESULTADO

Os jogos ainda não foram testados com turmas do ensino fundamental, por isso, ainda não temos resultados a apresentar. É expectável que, após a realização dos mesmos, se verifique uma melhoria da competência socioemocional das crianças, refletida não só na subida das pontuações do pós-teste, relativamente ao pré-teste, mas especialmente a nível comportamental dentro e fora da escola, atingindo os objetivos propostos e revelando: 1) maior facilidade na identificação das emoções próprias e dos outros e em lidar com elas; 2) repertório mais extenso de habilidades sociais; 3) conhecimento e autonomia na aplicação de estratégias eficazes para a

resolução de problemas interpessoais; 4) maior empatia, respeito às diferenças e inclusividade; 5) melhores relacionamentos; 6) melhor ambiente na escola; 7) redução de situações de *bullying* e violência; 8) mais autocontrole; 9) facilidade em lidar com frustrações e emoções tempestuosas.

Por conseguinte, se espera que os jogos e atividades lúdicas propostas contribuam para a saúde mental das crianças, para o seu bem-estar, para seu sucesso acadêmico e para aumentar sua resiliência.

4. DISCUSSÃO

Esperamos que, quando aplicada a intervenção, se obtenham os resultados supramencionados e que a análise dos mesmos possa contribuir quer para a validação ou aperfeiçoamento dos jogos e atividades propostas, quer para abrir caminho para mais pesquisas e para a exploração de formas lúdicas e efetivas de desenvolver a inteligência emocional e social das crianças, alargando o escopo a mais faixas etárias.

5. CONCLUSÃO

Acreditamos que os jogos e atividades lúdicas apresentados irão beneficiar as crianças ajudando-as a desenvolver sua competência socioemocional; a melhorar a qualidade dos relacionamentos; a ampliar o repertório de habilidades sociais e a desenvolver a resiliência, contribuindo para aumentar o bem-estar, melhorar o ambiente escolar, favorecer a saúde mental e formar futuros líderes capazes de fazer uma diferença positiva no mundo.

Essa proposta é o ponto de partida não só para a testagem dos jogos e do programa apresentado, mas também para pesquisas e intervenções que promovam o desenvolvimento das inteligências emocional e social, aliadas às descobertas recentes no âmbito da psicologia positiva, como base para a criação de um currículo escolar norteado pelas forças de caráter e que promova a aprendizagem ativa por projetos, transdisciplinares e articulados com as comunidades onde as escolas estão inseridas.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DEL PRETTE, Z.; DEL PRETTE, A. **Psicologia das Habilidades Sociais na Infância: Teoria e Prática**. São Paulo: Vozes, 2013.

EKMAN, P. **A linguagem das emoções: revolucione sua comunicação e seus relacionamentos reconhecendo todas as expressões das pessoas ao redor**. São Paulo: lua de papel, 2011.

FURLONG, M.; GILMAN, R.; HUEBNER, E. S. (Eds.). **Handbook of Positive Psychology in Schools**. New York: Routledge, 2014.

GARDNER, H. **Inteligências Múltiplas: A Teoria na Prática**. Porto Alegre: Artmed, 1995.

GOLEMAN, D. **Inteligência Emocional: A teoria revolucionária que redefine o que é ser inteligente**. Rio de Janeiro: Objetiva, 1996.

GOLEMAN, D. **Trabalhando com a Inteligência Emocional**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

GOLEMAN, D. **Inteligência Social: A Nova Ciência do Relacionamento Humano**. Lisboa: Temas e Debates, 2006.

GOLEMAN, D.; SENGE, P. **O Foco Triplo: Uma Nova Abordagem para a Educação**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2015.

PETERSON, C.; SELIGMAN, M. **Character Strengths and Virtues**. Washington DC / New York : American Psychological Association / Oxford University Press, Inc., 2004.

PORTELLA, M. **A Ciência do Bem-Viver: Propostas e Técnicas da Psicologia Positiva**. Rio de Janeiro: CPAF-RJ, 2014.

PORTELLA, M.; MOTTA, V. **Técnicas em Habilidades Sociais: uma ferramenta para potencializar relações saudáveis e significativas**. Rio de Janeiro: IIPsi+, 2017.

SELIGMAN, M. **Florescer: Uma nova compreensão sobre a natureza da felicidade e do bem-estar**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2011.

SNYDER, C. R.; LOPEZ, S. J. **Psicologia Positiva: uma abordagem científica e prática das qualidades humanas**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

ANEXO I

PROGRAMA BRINCANDO E DESENVOLVENDO A INTELIGÊNCIA SOCIAL

INSTRUÇÕES PARA A ELABORAÇÃO DO PROGRAMA

O programa engloba uma avaliação pré- e pós-intervenção e quatro aulas, remotas ou presenciais, preferencialmente uma por semana, para trabalhar a inteligência social das crianças de seis a oito anos. Serão trabalhadas seis emoções básicas: alegria, tristeza, raiva, nojo, medo, surpresa.

Pré-teste

O pré-teste consiste em dois jogos que serão realizados em casa pelas crianças com ajuda de um adulto: 1) um jogo de combinações em que as crianças têm de associar cada foto à emoção correspondente, para avaliar a habilidade de leitura de expressões faciais (anexo II, 7.1), e um jogo de *quiz* com fotografias de situações em que as crianças selecionam três comportamentos que teriam na situação apresentada, para testar o repertório de habilidades sociais das crianças (anexo II, 7.2). As situações foram escolhidas de forma a abraçar as sete classes de habilidades sociais para a infância definidas por Del Prette (DEL PRETTE, 2005) - *autocontrole e expressividade emocional; civilidade; empatia; assertividade; fazer amizades; solução de problemas interpessoais; habilidades sociais acadêmicas* – e a cobrir problemas de relacionamento interpessoal habituais na faixa etária em estudo.

O pré-teste, bem como o pós-teste serão realizados num grupo de estudo e num grupo de comparação (que não recebe a intervenção, realizando apenas os testes).

Primeira aula: Se divertindo com as emoções

Segunda aula: Brincando e conversando sobre habilidades sociais

Terceira aula: Aprofundando a empatia

Quarta aula: Fortalecendo a amizade

Programa detalhado das aulas:

Primeira Aula: Se divertindo com as emoções

- Perguntar que emoções as crianças conhecem (escutar sem julgamento para ver o que eles já sabem)
- Mostrar o *trailer* (duração: 2m:25s) do filme *Divertida Mente* (Disney, 2015).
- Perguntar se viram o filme *Divertida Mente* e em caso afirmativo:
 - Se fossem um personagem, qual seriam? Porquê?
 - Qual a emoção que costumam sentir mais? Quando sentem essa emoção?
 - Qual a emoção que costumam sentir menos? Quando sentem essa emoção?
- O/a professor(a) ou os alunos escolhem duas das emoções básicas (alegria, tristeza, raiva, medo, nojo, surpresa) e o/a professor(a) mostra os **jogos do diagrama correspondentes** para identificarem os traços faciais (anexo II, 1). Os traços resultaram de uma escolha e simplificação dos mais evidentes, para adequar à faixa etária da criança, propostos por Paul Ekman (EKMAN, 2011).
- Perguntar às crianças o que as faz sentir essas emoções.
- Pedir aos alunos para desenharem as duas emoções.
- Perguntar aos alunos o que estão sentindo.
- **Tarefa de casa:** jogo para identificar as expressões faciais (anexo II, 2).

Segunda Aula: Brincando e conversando sobre habilidades sociais

- O/a professor(a) ou os alunos escolhem outras duas emoções básicas (alegria, tristeza, raiva, medo, nojo, surpresa) e o/a professor(a) mostra os **jogos do diagrama** correspondentes para identificar os traços faciais (anexo II, 1).
- Perguntar às crianças o que as faz sentir essas emoções.
- Pedir aos alunos para desenharem as duas emoções estudadas.
- **Jogo quiz de psicoeducação de emoções básicas** (anexo II, 3): o/a professor(a) explora com os alunos as seis primeiras questões do *quiz*. Pergunta:
 - O que vocês estão vendo na imagem?
 - Como acham que ele/ela se estão sentindo?

- O que vocês fariam nessa situação? Porquê?

Se a criança sugerir um comportamento inadequado, perguntar:

- Se você estivesse no lugar da outra criança, você gostaria que fizessem isso com você?
- Se você estivesse no lugar da outra criança, o que você gostaria que fizessem?
- O que a turma acha? Que comportamentos sugerem?
- Perguntar aos alunos o que estão sentindo.
- **Tarefa de casa:** os alunos devem perguntar aos pais como foi o seu dia e como se estão sentindo.

Terceira Aula: Aprofundando a empatia

- O/a professor(a) nomeia as duas emoções básicas que faltam e pergunta:
 - Quando é que vocês sentem essas emoções?
- O/a professor(a) mostra dois jogos correspondentes do diagrama (anexo II, 1).
- Os alunos desenham essas emoções.
- **Jogo de cartas aleatórias** (anexo II, 4): o/a professor(a) vai chamando os alunos e dando uma carta. Cada aluno realiza a tarefa descrita na carta (fazer uma cara de uma emoção; contar uma situação em que sentiu essa emoção ou contar o que o colega anterior disse ou mostrou). *Link* para o jogo: <https://bit.ly/cartasaleatorias>
- **Jogo quiz de psicoeducação de emoções básicas** (anexo II, 3): o/a professor(a) avança para as cinco questões seguintes e realiza as perguntas mencionadas na segunda aula.
- Perguntar aos alunos o que estão sentindo.
- **Tarefa de casa:** Quiz de TV- Identificando Emoções em Contexto (anexo II, 5).

Quarta Aula: Fortalecendo a amizade

- **Roda de conversa** (anexo II, 6): O/a professor(a) chama cada aluno, gira a roda e a criança responde à questão que saiu. As perguntas têm como objetivo conhecer melhor os colegas, fazer amizade, falar de si, escutar com atenção o outro e foram adaptadas de Del Prette e Del Prette (DEL PRETTE e DEL PRETTE, 2013). *Link:* <https://bit.ly/rodaamizade>

- **Jogo de psicoeducação de emoções básicas** (anexo II, 3): o/a professor(a) explora as últimas seis questões do questionário, realizando as perguntas mencionadas na segunda aula.
- **Avaliação subjetiva dos alunos:** perguntar:
 - o que acharam das quatro aulas e dos jogos;
 - o que aprenderam de novo;
 - qual foi a atividade de que mais gostaram.
- **Tarefa de casa:** Realizar os dois jogos do pós-teste (anexo II, 8.1 e 8.2).

Pós-teste: o pós-teste apresenta situações e comportamentos semelhantes aos testados no pré-teste, mas com fotografias diferentes (anexo II, 8.1 e 8.2).

Sugestões (opcionais):

- **Chamada:** cada aluno responde com um número de um a dez para dizer como se sente (um é muito triste/chateado/nervoso; dez, feliz, com energia em alta). Se o número for baixo, o/a professor(a) pergunta se quer falar do que está causando essa emoção, para que se possam em conjunto encontrar soluções criativas para lidar com o problema. Esta ideia é usada pelo *Centro de Aprendizado Nueva Lengua*, e citada por Goleman (GOLEMAN, 1996).
- **Enquete:** nas aulas à distância, fazer um questionário no *Zoom* ou *Google Meet* para os alunos escolherem as duas emoções que querem explorar na aula.
- **"Quantos queres" de papel:** o/a professor(a) anota estratégias que as crianças sugerem para se acalmarem, podendo sugerir também algumas, e os alunos elaboram um "quantos queres" para ajudar a interiorizar essas estratégias e usá-las quando precisarem.

ANEXO II – Descrição dos Jogos

1. Jogos de Diagrama

Habilidade social: Autocontrole e expressividade emocional.



Objetivos gerais:

- Reconhecer e identificar as emoções básicas.

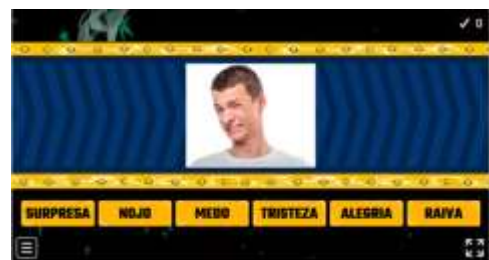
Objetivos específicos:

- Identificar os principais traços faciais característicos de cada emoção básica em fotografias.

Instrução: O/a professor(a) realiza o jogo em conjunto com os alunos, ligando os pinos ao lugar da fotografia correspondente ao traço descrito.

2. Jogo: Expressões faciais: 6 Emoções básicas

Habilidade social: Autocontrole e expressividade emocional.



Objetivos gerais:

- Identificar expressões faciais características de cada emoção básica;
- Melhorar a capacidade de leitura dos sinais não verbais das emoções.

Objetivos específicos:

- Identificar emoções básicas em fotografias;
- Associar o nome de cada emoção à foto correspondente.

Instrução: A criança escolhe a emoção correspondente à fotografia, até não haver mais emoções, nem fotos para identificar.

3. Jogo: Quiz de Psicoeducação

Habilidade social: Autocontrole e expressividade emocional, civilidade, empatia, assertividade, fazer amizades, solução de problemas interpessoais, habilidades sociais acadêmicas.

O que você faria nesta situação? (3 respostas)



<p>Objetivos gerais:</p> <ul style="list-style-type: none">• Alargar o repertório de habilidades sociais;• Adequar seu comportamento às demandas do ambiente;• Pensar em estratégias para lidar com problemas interpessoais;• Debater ideias com os colegas;• Desenvolver a empatia;• Ser inclusivo;• Saber estar.	<p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Saber como lidar com problemas interpessoais típicos do dia a dia das crianças de seis a oito anos;• Encontrar soluções adequadas às situações apresentadas;• Imaginar as situações apresentadas nas fotos, se colocando no lugar do outro;• Aprender estratégias para se acalmar;• Aprender estratégias para lidar com as frustrações.
---	--

Instrução: O/a professor(a) mostra as fotografias e pergunta o que os alunos estão vendo e o que fariam nessa situação. Depois do diálogo com o grupo, pergunta, das opções de comportamento dadas no *quiz*, quais eles acham que seriam adequadas à situação.

4. Jogo de Cartas Aleatórias

Link: <https://bit.ly/cartasaleatorias>

Habilidade social: Autocontrole e expressividade emocional, empatia.

<p>Objetivos gerais:</p> <ul style="list-style-type: none">• Falar das suas emoções;• Expressar emoções;• Falar de si;• Prestar atenção aos colegas.	<p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Contar situações em que sentiu uma das seis emoções básicas;• Mostrar uma cara de cada emoção;• Falar o que o(a) colega mostrou ou contou.
--	---

Instrução: O/a professor(a) nomeia um(a) aluno(a) e dá uma carta. O(a) aluno(a) realiza a tarefa descrita na carta.

5. Jogo: Quiz: Identificando Emoções em Contexto

Habilidade social: Autocontrole e expressividade emocional



Objetivos gerais:

- Identificar as emoções básicas em contexto;
- Nomear as emoções básicas.

Objetivos específicos:

- Identificar as emoções em fotografias em contexto de interação;
- Nomear as emoções presentes nas interações visíveis nas fotografias;
- Colocar-se no lugar do outro.

Instrução: A criança observa a situação retratada na foto e identifica a emoção que acredita que a pessoa está sentindo.

6. Jogo: Roda de Conversa

As perguntas foram na sua maioria adaptadas de (DEL PRETTE e DEL PRETTE, 2013) *Link:* <https://bit.ly/rodaamizade>

Habilidade social: Civilidade, empatia, fazer amizades, habilidades sociais acadêmicas.

Objetivos gerais:

- Interessar-se pelos outros;
- Prestar atenção;
- Descobrir afinidades com os colegas;
- Falar de si.

Objetivos específicos:

- Responder a perguntas pessoais;
- Conhecer melhor os interesses de cada elemento da turma;
- Contar o que o colega falou.
- Elogiar;
- Receber elogios;

Instrução: o/a professor(a) nomeia um aluno e gira a roda. Esse aluno responde à pergunta que sair.

7. Pré-teste

7.1. Lendo as expressões faciais

Habilidade social: Autocontrole e expressividade emocional.



Objetivos gerais:

- Identificar expressões faciais características de cada emoção básica;
- Nomear as emoções.

Objetivos específicos:

- Identificar emoções básicas em fotografias;
- Associar o nome de cada emoção à foto correspondente.

Instrução: A criança escolhe a emoção correspondente à fotografia, até não haver mais emoções, nem fotos para identificar.

7.2. Quiz de Inteligência Social

Habilidades sociais: Autocontrole e expressividade emocional, civilidade, empatia, assertividade, fazer amizades, solução de problemas interpessoais, habilidades sociais acadêmicas.



Objetivos gerais:

- Refletir sobre estratégias para lidar com problemas interpessoais adequados à faixa etária;
- Ser empático.

Objetivos específicos:

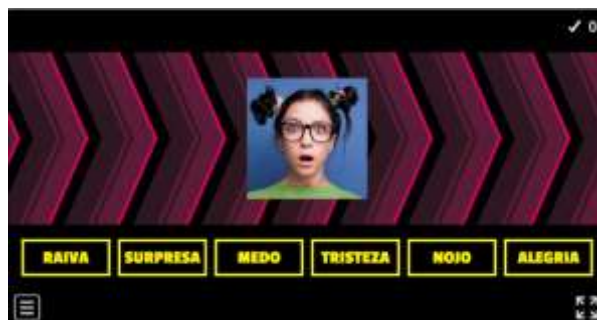
- Selecionar para cada situação apresentada três comportamentos que teriam;
- Imaginar as situações apresentadas nas fotos, se colocando no lugar do outro.

Instrução: As crianças, com ajuda de um adulto, escolhem três comportamentos que eles teriam se estivessem naquela situação.

8. Pós-teste

8.1. Lendo as expressões faciais

Habilidade social: Autocontrole e expressividade emocional.



Objetivos gerais:

- Identificar expressões faciais características de cada emoção básica.

Objetivos específicos:

- Identificar emoções básicas em fotografias;
- Associar o nome de cada emoção à foto correspondente.

Instrução: A criança escolhe a emoção correspondente à fotografia, até não haver mais emoções, nem fotos para identificar.

8.2. Quiz de Inteligência Social

Habilidades sociais:

Autocontrole e expressividade emocional, civilidade, empatia, assertividade, fazer amizades, solução de problemas interpessoais, habilidades sociais acadêmicas.



Objetivos gerais:

- Refletir sobre estratégias para lidar com problemas interpessoais;
- Ser empático.

Objetivos específicos:

- Selecionar o que fariam em cada situação apresentada;
- Imaginar as situações apresentadas nas fotos, se colocando no lugar do outro;

Instrução: As crianças, com ajuda de um adulto, escolhem três comportamentos que eles teriam se estivessem naquela situação.

Para mais informações, escreva para:
Sandra Pinheiro
sandrafpinheiro@outlook.com.
Muito obrigada!