ISSN: 2358-8829

O USO DE JOGOS DE TABULEIRO NO DESENVOLVIMENTO DAS HABILIDADES SOCIOEMOCIONAIS: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA PEDAGÓGICA

Saionara Pereira dos Santos [1]

INTRODUÇÃO

A Educação Socioemocional tem emergido como pilar central nas discussões contemporâneas sobre a reestruturação dos processos de ensino-aprendizagem. Em um cenário social marcado pela complexidade das relações interpessoais e pelo aumento de demandas afetivo-emocionais no ambiente escolar, a escola é instada a superar o paradigma meramente instrucional, focado com exclusividade nos conteúdos cognitivos acumulados, para assumir uma perspectiva humanista e integral de formação.

Nesse contexto, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) institucionaliza a dimensão socioemocional como eixo estruturante da Educação Básica. O documento orienta que a escola deve promover competências que habilitem os estudantes a compreender e gerir suas emoções, estabelecer relações empáticas, trabalhar de forma colaborativa e tomar decisões responsáveis e éticas (Brasil, 2017).

Nesse cenário, o uso de metodologias ativas e recursos lúdicos, como os jogos de tabuleiro, apresenta-se como uma estratégia pedagógica potente, capaz de favorecer aprendizagens significativas. Os jogos possibilitam vivências concretas de interação, tomada de decisão, respeito às regras e convivência, elementos essenciais para o desenvolvimento das habilidades socioemocionais.

Diante disso, este trabalho tem como objetivo relatar a experiência vivenciada por alunos durante aulas de Educação Socioemocional, a partir da utilização de jogos de tabuleiro, destacando o desenvolvimento das habilidades de escuta ativa, trabalho em equipe, respeito e cooperação, bem como a importância da compreensão e do cumprimento das regras do jogo como parte do processo educativo.

[1] Graduada do Curso de Pedagogia da Universidade Federal de Alagoas- UFAL, saionarasantoss@hotmail.com;

ISSN: 2358-8829

METODOLOGIA

O presente estudo caracteriza-se como um relato de experiência de abordagem qualitativa, estruturada sob a forma de um relato de experiência pedagógica de caráter descritivo-analítico. A intervenção foi realizada durante as aulas do componente curricular de Educação Socioemocional no Colégio Agnus Dei, envolvendo turmas do Fundamental Anos Iniciais organizadas em pequenos grupos heterogêneos (de 4 a 6 integrantes), utilizando jogos de tabuleiro selecionados de acordo com os objetivos socioemocionais propostos.

A mediação pedagógica foi estruturada em um protocolo de três fases sequenciais e interdependentes: Apresentação do jogo e de suas regras; vivência do jogo em grupo; e roda de conversa e reflexão sobre as atitudes, emoções e comportamentos observados. Os dados foram coletados por meio da observação direta, registros pedagógicos e falas dos alunos durante as rodas de conversa.

Apresentação das regras do jogo de tabuleiro

Antes do início da vivência, as regras do jogo foram apresentadas e construídas coletivamente com os alunos, reforçando a importância da escuta ativa e do respeito mútuo. Entre as principais regras trabalhadas, destacam-se: Ouvir atentamente o colega durante sua vez de jogar; respeitar a ordem das jogadas, aguardando sua vez; seguir as instruções do jogo sem modificá-las individualmente; cooperar com o grupo para que todos compreendam o jogo; lidar com ganhos e perdas de forma respeitosa; e resolver conflitos por meio do diálogo, com mediação do professor quando necessário.

A compreensão das regras foi tratada como um exercício socioemocional, permitindo que os alunos percebessem que as normas existem para garantir a convivência justa e o bem-estar coletivo.

REFERENCIAL TEÓRICO

De acordo com a BNCC (Brasil, 2017), as competências socioemocionais estão relacionadas à capacidade de reconhecer e lidar com as próprias emoções, estabelecer

relações saudáveis, agir com empatia, cooperação e responsabilidade. Essas competências são fundamentais para a convivência social e para a formação cidadã.

Sob o prisma psicológico, Goleman (1995) postula que a Inteligência Emocional é composta por cinco domínios fundamentais: autoconsciência, autorregulação, automotivação, empatia e aptidão social. Conforme ressalta o autor, o sucesso do indivíduo em suas interações sociais e no ambiente profissional depende substancialmente da capacidade de reconhecer estados emocionais próprios e alheios, regulando comportamentos de forma adaptativa. A sala de aula converte-se, assim, em um laboratório social apto a cultivar essas capacidades.

Vygotsky (1991) enfatiza que a aprendizagem ocorre por meio da interação social, sendo o outro um mediador essencial no processo de construção do conhecimento. Nesse sentido, atividades coletivas, como os jogos de tabuleiro, favorecem a internalização de normas sociais, valores e comportamentos. Vygotsky (1991) elucida que, no ato de jogar, o sujeito atua em uma Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), criando uma situação imaginária regulada por normas comportamentais. O cumprimento sistemático dessas regras exige do jogador o adiamento do impulso imediato em prol da continuidade da atividade, constituindo-se na matriz primordial do autocontrole e do pensamento abstrato.

Kishimoto (2011) destaca que o jogo, quando utilizado de forma intencional no contexto educativo, ultrapassa o caráter recreativo e torna-se um instrumento pedagógico capaz de promover o desenvolvimento cognitivo, social e emocional. O respeito às regras, à espera da vez, a aceitação de derrotas e a celebração de conquistas coletivas são aprendizagens que emergem naturalmente durante o ato de jogar.

Ao vivenciar o jogo de tabuleiro, a criança ou jovem confronta-se com a necessidade de planejar estratégias, antecipar movimentos do oponente, aceitar imprevistos (fator sorte/azar) e gerenciar a tensão intrínseca à vitória ou à derrota, promovendo uma reflexão contínua sobre a ação humana.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Durante a vivência com os jogos de tabuleiro, foi possível observar avanços significativos no desenvolvimento das habilidades socioemocionais, como pensamento crítico proatividade, perseverança, criatividade, colaboração e comunicação.

Os alunos demonstraram progressos na capacidade de ouvir o outro com atenção, especialmente durante a explicação das regras e nas jogadas em grupo. A necessidade de compreender as estratégias e decisões dos colegas favoreceu momentos de silêncio respeitoso e atenção plena.

O trabalho em equipe foi evidenciado na organização dos grupos, na tomada de decisões coletivas e no apoio mútuo entre os participantes. Alunos que inicialmente demonstravam dificuldade em compartilhar ideias passaram a se posicionar de forma mais colaborativa.

O respeito manifestou-se no cumprimento das regras, na aceitação das diferenças e na forma como os alunos lidaram com situações de vitória e frustração. Observou-se uma redução de conflitos e maior disposição para resolver divergências por meio do diálogo. A cooperação esteve presente quando os alunos ajudaram colegas a compreender o jogo, revisaram regras juntos e buscaram soluções coletivas para os desafios propostos. O foco deixou de ser apenas o ganho individual e passou a valorizar o processo e a participação de todos.

Os resultados observados corroboram os estudos de Kishimoto (2011) e Vygotsky (1991), ao evidenciarem que o jogo, enquanto prática social mediada, favorece o desenvolvimento das habilidades socioemocionais. A mediação do professor foi fundamental para transformar a experiência lúdica em um momento de aprendizagem reflexiva, ampliando a consciência emocional dos alunos. As regras do jogo assumiram um papel educativo central, funcionando como instrumentos de organização social, autorregulação emocional e construção de valores.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se que a utilização de jogos de tabuleiro nas aulas de Educação Socioemocional contribui de forma significativa para o desenvolvimento das habilidades de escuta ativa, trabalho em equipe, respeito e cooperação. As vivências possibilitaram aos alunos experimentarem, na prática, situações de convivência, tomada de decisão e resolução de conflitos, fortalecendo sua formação integral.

O jogo mostrou-se um recurso pedagógico potente, capaz de integrar emoção, ação e reflexão, tornando o aprendizado mais significativo e alinhado às diretrizes da BNCC.

Palavras-chave: Educação Socioemocional; Jogos de tabuleiro, Habilidades Socioemocionais, Aprendizagem colaborativa.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília: MEC, 2017.

KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

GOLEMAN, D. **Inteligência emocional**. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995.