

## DESENVOLVENDO HABILIDADES SOCIOEMOCIONAIS E PROMOVENDO A INCLUSÃO NA SALA DE AULA ATRAVÉS DO JOGO “O QUE EU SINTO?”

Thiago Eduardo Freitas Bicalho <sup>1</sup>  
Paula Roberta Galvão Simplício <sup>2</sup>

### RESUMO

Este texto destina-se a fornecer aos educadores uma abordagem prática e inclusiva para desenvolver habilidades socioemocionais em seus alunos, sem expô-los desnecessariamente. A metodologia adotada se ampara em uma abordagem qualitativa com o enfoque na exposição do detalhamento do processo de implementação do jogo na sala de aula, incluindo a preparação prévia. O método proposto é o uso do jogo de cartas "O Que Eu Sinto?", que consiste em uma série de cartas com imagens representando diferentes emoções, como tristeza, angústia, alegria, raiva, felicidade, entre outras. Ao utilizar este jogo, os professores podem criar um ambiente seguro e estimulante para que os alunos expressem suas emoções de forma não verbal, através da seleção das cartas que melhor representam o que estão sentindo. Isso permite que os alunos desenvolvam a consciência emocional, identificando e compreendendo suas próprias emoções e as dos outros. Além disso, o jogo promove a empatia, uma vez que os alunos são incentivados a reconhecer e validar os sentimentos de seus colegas. Por meio dessa abordagem lúdica e interativa, os educadores podem trabalhar aspectos fundamentais das habilidades socioemocionais, como a regulação emocional, a resolução de conflitos e o desenvolvimento de relacionamentos saudáveis. Dessa forma, contribui-se para a construção de um ambiente escolar inclusivo, onde todos os alunos se sintam valorizados e respeitados em sua diversidade emocional, bem como reflete sobre os desafios e oportunidades associados à implementação do jogo na prática educativa.

**Palavras-chave:** Habilidades socioemocionais, Inclusão, Jogo de cartas, Emoções, Sala de aula.

---

<sup>1</sup> Mestre em Educação Tecnológica no Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais – CEFET/MG, contato@thiagobicalho.com.br;

<sup>2</sup> Mestra em Ensino de Ciências e Matemática da Universidade Federal de Alagoas - UFAL, paularoberta.gs@gmail.com;

## INTRODUÇÃO

Este texto destina-se a fornecer aos educadores uma abordagem prática e inclusiva para desenvolver habilidades socioemocionais em seus alunos, sem expô-los desnecessariamente. Para isso, investigou-se a relação entre as habilidades socioemocionais no processo de inclusão escolar viabilizando a ampliação de espaços de escuta e partilha dos educandos e aprimorando as relações humanas e sociais na sala de aula.

A investigação ocorreu com centralidade na criação de um modelo de desenvolvimento de habilidades socioemocionais em sala de aula, contemplando o período de preparação, execução e desdobramento das atividades do docente junto aos educandos. Além disso, foi avaliada a perspectiva inclusiva da atividade proposta aos educandos.

Devido à escolha pedagógica dos autores foi realizado o acompanhamento da preparação, execução e desdobramento do jogo de cartas "O Que Eu Sinto?" junto a uma rede municipal de educação de Alagoas, sobre a contribuição da docente responsável por uma turma do 3º ano do ensino fundamental nos anos iniciais.

A partir da indagação de como a implementação do jogo de cartas "O Que Eu Sinto?" na sala de aula contribui para o desenvolvimento das habilidades socioemocionais dos alunos e para a criação de um ambiente escolar inclusivo e respeitoso, a pesquisa tem como objetivo desenvolver uma abordagem prática para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais em alunos do ensino básico, utilizando o jogo de cartas "O Que Eu Sinto?" avaliando a sua perspectiva inclusiva.

A Base Nacional Comum Curricular - BNCC estima o desenvolvimento de competências gerais na educação básica e, mesmo que várias delas estejam ligadas ao desenvolvimento de habilidades socioemocionais, a competência oito versa sobre auxiliar os alunos a conseguir “cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas” (Brasil, 2018, p. 9). O jogo “o que eu sinto?” é uma proposta de interligar as práticas pedagógicas dos docentes com o cumprimento das políticas educacionais nacionais, estaduais e municipais utilizando um instrumento capaz de auxiliar os educandos a refletirem sobre suas emoções.

Com a abordagem do jogo, a investigação visa desenvolver uma inovação pedagógica com a aprendizagem baseada no engajamento e na participação ativa dos estudantes rompendo com a ideia de que o jogo é apenas para divertimento ou para dispensar energia e corroborando

com as autoras Batista e Dias (2012) que apostam no jogo “como um recurso para o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e também moral”.

O crescimento integral dos educandos para o cumprimento dos preceitos constitucionais brasileiros passa pelo desenvolvimento das habilidades socioemocionais além da inclusão e respeito à diversidade emocional. Nas seções seguintes apresenta-se a construção realizada para alcançar os resultados e discussões, que descreve o método de aplicação mais adequado à realidade observada e amplia a discussão sobre o contexto das emoções na escola.

## **METODOLOGIA**

O presente artigo foi desenvolvido seguindo uma abordagem qualitativa, pois o desejo dos autores é de ampliar a compreensão sobre a forma de atuação de um grupo social com um enfoque na exposição do detalhamento do processo de implementação do jogo de cartas "O Que Eu Sinto?" na sala de aula.

Para proporcionar "maior familiaridade com o problema, com vista a torná-lo mais explícito" (Gil, 2002, p. 41) na realidade da educação brasileira, os objetivos desta pesquisa foram definidos como caráter exploratório. Com isso, a abordagem prática criada para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais em alunos do ensino básico através do jogo de cartas "O Que Eu Sinto?" poderá lançar luz para outras pesquisas sobre a temática.

A delimitação da problemática deste artigo inicia as aproximações teórico-conceituais necessárias para o contexto da pesquisa, além de situar o leitor sobre os fundamentos utilizados para as análises empíricas, auxiliam ainda no entendimento da questão e dos objetivos de pesquisa apresentados na introdução.

A revisão da literatura foi o procedimento adotado para apresentar um breve cenário das pesquisas já realizadas sobre a inteligência emocional, a regulação emocional, a empatia, a cultura inclusiva e a aprendizagem baseada em jogos. A pesquisa teórica buscou por conceitos e abordagens fundamentadas em Goleman, Gross, Hoffman e Piaget.

Em uma segunda etapa da investigação apresentada neste artigo foi realizado o desenvolvimento da proposta de preparação, execução e avaliação do jogo de cartas "O Que Eu Sinto?" junto a uma rede pública municipal do estado de Alagoas. A intervenção analisada nesta pesquisa situa-se no campo das ciências da educação, tendo sua concentração no desenvolvimento de habilidades socioemocionais através de uma abordagem baseada em jogos.

A preparação e execução foi mapeada para subsidiar o processo de análise e avaliação que visa mensurar se o jogo possibilita um ambiente seguro e estimulante para que os alunos expressem suas emoções de forma não verbal, através da seleção das cartas que melhor representam o que estão sentindo.

Para a obtenção dos dados foi realizada uma delimitação do universo da pesquisa, de forma não estatística e mediante a acessibilidade dos pesquisadores a uma docente que aceitou realizar a aplicação da atividade na turma do 3º ano do ensino fundamental de uma rede pública municipal de Alagoas.

## REFERENCIAL TEÓRICO

A construção teórica desta pesquisa ancora-se nas discussões sobre as habilidades socioemocionais e a inclusão, com destaque para um alargamento dos estudos compreendidos no campo da educação especial e inclusiva. Estudos apontam a verdadeira distância existente entre a educação regular e as políticas de inclusão, uma série de “angústias que rodeiam a educação básica chegam também a Educação Superior e se ampliam” (Christmann; Souza; Pavão, 2020, p. 125) com fortes consequências para os educandos.

Respeitando as singularidades dos educandos, o primeiro passo para a inclusão de todos os estudantes em sala de aula está na criação de um ambiente seguro e emocionalmente estável para o aprendizado, o que nos remete a relação da educação com a inteligência emocional.

### Segundo Carvalho

Num cenário globalizado e individualista como o que vivemos, onde a premissa da liberdade de expressão e o radicalismo muitas vezes contradizem a própria da ciência e reavivam grupos extremistas, o desenvolvimento da empatia e tolerância torna-se ainda mais urgente. Em meio à diversidade de pensamento do ambiente coletivo e digital do século XXI, a empatia e tolerância se tornam o alicerce moral em meio ao irrelevante das fake news, da autoajuda do carpe diem, do entretenimento e informações enciclopédicas superficiais que nos cercam (2022, p.178).

O desenvolvimento da empatia e tolerância proposta por Carvalho deve ser integrada à vida e ao cotidiano das pessoas. Esse relato é baseado nos escritos de Goleman (2001) que ancoram o processo de desenvolvimento da inteligência emocional mediante a articulação das lições de competência emocional praticadas nas escolas com os problemas reais das crianças fora da escola.

Não podemos cair na redundância de dizer que a emoção é importante no processo pedagógico, mas sim, necessitamos de modelos de operacionalização da educação emocional. Wedderhoff (2001) afirma que "a partir do momento em que o professor for capaz de reconhecer as emoções de seus alunos [...], inevitavelmente, estará criando um canal extremamente fértil e acessível para uma perfeita interação”.

No contexto educacional, o docente pode contribuir muito para o desenvolvimento da inteligência emocional entendida por Rêgo e Rocha (2009) como a harmonia entre a razão e a emoção ou como a capacidade em lidar com a emoção de forma inteligente. Assim, a inteligência emocional torna-se crucial para a formação de um ambiente de aprendizagem positivo e produtivo, permitindo aos alunos desenvolver habilidades sociais e emocionais essenciais para sua vida escolar e social.

A integração da inteligência emocional no currículo escolar envolve a implementação de práticas pedagógicas que fomentem a autoconsciência, a empatia e a regulação emocional. Regô e Rocha (2009) afirma que "a inteligência emocional pode ser alcançada por meio de vivências e esforço individual e coletivo, mas que isso requer, principalmente, persistência". Acreditamos que a aplicação prática dessas estratégias no jogo "O que eu Sinto?" pode levar a uma melhoria significativa no ambiente escolar, tornando-o mais receptivo a regulação emocional dos alunos.

Auxiliar os alunos a regulação emocional é auxiliá-los a desenvolverem a capacidade de controlar a experiência e expressão das emoções (Gross, 2002). É perceptível nas pesquisas a importância da regulação emocional na educação, como percebemos nos escritos de Santos (2022, p.33) ao afirmar que "o uso das estratégias de compreensão ou avaliação da emoção e os sentimentos favorecem a expressão da emoção e sua regulação" tanto nos professores quanto nos alunos.

A dúvida de como ocorre a regulação emocional em ambientes educacionais moveu Reis et al (2018) a criar um mapeamento sistemático que apontou a utilização de jogos sérios como a interação mais utilizada para a regulação emocional. Segundo o mesmo estudo a regulação ocorria com a "modificação do cenário, de música, controles, cores, personagens, direções, formas ou dificuldade do jogo" (Reis et al, 2018, p. 909).

Ao pensar na ótica inclusiva, Matos (2022, p. 45) afirma que os "alunos com deficiências e necessidades especiais podem precisar de técnicas de ensino planejadas e sistematicamente planejadas individualmente". Essas técnicas individualizadas podem ser efetivamente aplicadas através do uso de ferramentas como o jogo "O Que Eu Sinto?", que facilita a expressão e a compreensão das emoções de forma lúdica, interativa e individualizada.

Implementar estratégias para a regulação emocional pode incluir a introdução de atividades que ajudem os alunos a identificar e processar suas emoções. O jogo "O Que Eu Sinto?" é um exemplo de ferramenta que pode ser utilizada para apoiar esses processos, oferecendo um meio visual e acessível para que os alunos expressem e discutam suas emoções, além de exercitarem a empatia com os demais.

Implementar estratégias para a regulação emocional pode incluir a introdução de atividades que ajudem os alunos a identificar e processar suas emoções. O jogo "O Que Eu Sinto?" é um exemplo de ferramenta que pode ser utilizada para apoiar esses processos, oferecendo um meio visual e acessível para que os alunos expressem e discutam suas emoções, além de exercitarem a empatia com os demais.

Sampaio, Camino e Roazzi (2009) realiza uma análise relevante sobre a empatia, trazendo a perspectiva de sua evolução conceitual e mostrando como a concepção de Carl Rogers contribuiu para o entendimento ao afirmar que a empatia não consiste apenas como uma resposta reflexa ao comportamento do outro mas também como uma habilidade aprendida/desenvolvida que envolve o estabelecimento de vínculos cognitivo-afetivos entre duas ou mais pessoas, durante os quais alguém se permite, deliberadamente, sensibilizar-se e envolver-se com a vida privada de outros (Rogers, 1985/2001b apud Sampaio et al, 2009, p. 214).

A percepção da empatia cruza a inteligência e regulação emocional visto que Goleman (1995) descreve a empatia como uma habilidade que afeta o ajustamento social do indivíduo, em todas as fases da vida, nas suas relações como entre os alunos em uma sala de aula.

O desenvolvimento da empatia é crucial para a formação de um ambiente escolar respeitoso e acolhedor. Mesmo com esse protagonismo e importância, o estudo de Azevedo, Mota e Mettrau (2018) sugerem que os estudos sobre empatia no contexto educacional são insuficientes, sendo obtido apenas um exemplo de pesquisa científica que relacionava os professores e os alunos.

Para promover a empatia, os educadores podem implementar atividades que encorajem os alunos a reconhecer e validar os sentimentos dos colegas. O uso do jogo "O Que Eu Sinto?" pode ser uma estratégia eficaz para este fim, pois permite que os alunos compartilhem e discutam suas emoções de maneira interativa, promovendo a compreensão mútua, o apoio emocional e a cultura inclusiva.

Para promover uma cultura inclusiva, é fundamental implementar práticas que atendam às diversas necessidades dos alunos. Macena, Justino e Capellini (2018) sugerem a efetivação

de políticas e práticas inclusivas para que de maneira integrada no currículo e nas atividades escolares possa garantir a participação de todos os alunos. O jogo "O Que Eu Sinto?" pode ser uma ferramenta útil nesse processo, oferecendo uma abordagem lúdica e inclusiva para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais de forma a ser integradora ao currículo na perspectiva lúdica.

A ludicidade é plenamente alcançada na aprendizagem baseada em jogos como idealizada por Piaget. Em seu estudo, Piaget (1978) considerava a ação de brincar como algo próprio do universo da criança e sendo conceitualizada como jogo. Em sua proposição teórica apresenta uma categorização dos jogos, sendo que os que necessitam de regras básicas, envolve a interação e o aprendizado de comportamento em grupo, atingindo um caráter educativo.

Moraes e Soares (2023) constroem um paralelo entre o jogo pedagógico e Jean Piaget e apresenta a importância do jogo de regra pois sua " função lúdica é, naturalmente, motivadora para o sujeito e pode levá-lo à busca pelo novo, pela aprendizagem, pelo conhecimento" (Moraes; Soares, 2023, p. 43).

A aprendizagem baseada em jogos pode contribuir para a inclusão ao criar um ambiente de aprendizagem mais acessível e adaptado às necessidades de todos os alunos. Batista e Dias (2012) discutem como os jogos podem ser utilizados para promover a participação em atividades coletivas. O jogo "O Que Eu Sinto?" é um exemplo de como a aprendizagem baseada em jogos pode ser aplicada para desenvolver habilidades socioemocionais e promover um ambiente inclusivo.

Neste referencial teórico buscou-se um paralelo entre os conceitos relevantes para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais e a inclusão buscando a sua concretização no jogo "O Que Eu Sinto?". O jogo visa a utilização de cartas com imagens que representam diferentes emoções, proporcionando uma maneira visual e interativa para os alunos expressarem e discutirem suas emoções. Este jogo pode ser integrado em atividades de sala de aula para apoiar o desenvolvimento da inteligência emocional, a regulação emocional e a empatia, contribuindo para a criação de um ambiente escolar mais inclusivo e acolhedor.

Em síntese, a integração da inteligência emocional, regulação emocional, empatia e cultura inclusiva no ambiente escolar é crucial para o desenvolvimento socioemocional dos alunos. O jogo "O Que Eu Sinto?" oferece uma abordagem prática e lúdica para atingir esses objetivos e será investigada quanto ao seu impacto de aplicação no ensino fundamental buscando entender seu papel na promoção de um ambiente de aprendizagem inclusivo. As práticas e estratégias discutidas neste referencial teórico oferecem uma base sólida para a



implementação bem-sucedida do jogo e a promoção das habilidades socioemocionais na sala de aula.

## **RESULTADOS E DISCUSSÕES**

A proposta do jogo é o que "O Que Eu Sinto?" a proposição para sua aplicação em uma turma do 3º ano do ensino fundamental nos anos iniciais. Esse jogo busca o desenvolvimento das habilidades socioemocionais. Esse é um jogo de cartas que pode ser produzido pelos professores em consonância com as emoções das crianças, em que pode auxiliá-las a identificar, expressar e entender suas emoções, além de desenvolver empatia e habilidades de comunicação no âmbito escolar e social.

Os materiais necessários são: cartas que representam diferentes emoções (alegria, tristeza, raiva, medo, surpresa, angústia, solidão, felicidade, carinho, culpa, saudade, bravo, carinho, paixão, empolgação).

Em seguida, apresente essas emoções para as crianças em um espaço suficiente e adequado para que elas possam se sentar em círculo ou em pequenos grupos.

Explique brevemente o objetivo do jogo e as regras principais, incentivando um ambiente de respeito e compreensão. Para isso, concordamos com Kishimoto "A brincadeira é livre e espontânea, com um caráter lúdico, sendo um fim em si mesma, enquanto o jogo é uma atividade com regras preestabelecidas e objetivos claros, que envolvem um desafio e a superação de dificuldades" (2011, p. 21). Desse modo, entendemos que precisamos explicar o passo a passo do jogo, expondo claramente as regras.



Figura 1: Composição de cartas do jogo "O Que Eu Sinto?"



Fonte: Autores, 2024.

Esse jogo pode ser administrado de duas formas pelo professor, dispondo de uma intencionalidade pedagógica, em um primeiro momento pode ser dada a carta a criança e pedir para que ela exponha o que ela entende da emoção, assim todas as crianças precisam ouvir e entender o que está sendo posto para que todos tenham acesso às diferentes percepções das emoções.

Uma segunda opção para o trabalho com as crianças é deixar que elas escolham as cartas com as emoções, as quais elas se interessem para pensar uma situação vivenciada concernente a essa emoção. Assim, a criança precisa mostrar a carta e contar uma breve história que tenha sentido essa emoção, ao mesmo tempo, encoraje as outras crianças a ouvir atentamente e fazer perguntas sobre a história compartilhada, se apropriando desse repertório.

No entanto, para esse segundo momento se faz importante observar a idade cognitiva da criança para o desenvolvimento dessa proposta para que elas possam interagir de fato. Porém, como a proposta analisada foi implementada no 3º ano do ensino fundamental, foi orientado e escolhido pelo docente a primeira proposta.

Desse modo, o jogo incita percepções sobre as habilidades socioemocionais as quais são proposta pela BNCC, bem como conforme Carvalho “as atividades de inteligência emocional

nas escolas ajudam não apenas os alunos, mas todos na comunidade escolar a desenvolver habilidades fundamentais no ambiente escolar” (2022, p.25). Sendo de fundamental importância essa abordagem na atualidade em que estamos imersos em uma sociedade cada vez mais tecnológica e acelerada. Desta maneira “O novo desafio dos educadores e familiares com a nova geração é o avanço da tecnologia. O dia-a-dia das Crianças geralmente é em contato com dispositivos tecnológicos o que limita o convívio social dessas crianças” (Carvalho, 2022, p.26).

Assim, a exposição dos sentimentos se dá ,muitas vezes, de maneira superficial ou ainda as crianças não sabem ou não conseguem expor o que estão sentido, guardando esse sentimento podendo acarretar algum desconforto no acúmulo das diversas emoções.

Dessa maneira, é relevante o trabalho minucioso dessas emoções dentro do ambiente escolar para que as crianças sintam-se confortáveis na comunicação assertiva do que sentem e também no que o outro sente, sendo capaz de entender o outro. Bem como na busca por auxílio caso exista a necessidade.

Um dos papéis fundamentais da escola é ampliar o repertório cultural das crianças, apresentando a elas novos pontos de vista, diferentes opiniões, crenças e universos. É através da ampliação de seu olhar para que vejam o outro que poderão ver melhor a si mesmas e, dessa forma, potencializar suas habilidades sociais, autorregular suas emoções e tomar decisões mais conscientes para viverem numa sociedade melhor (Rovai; Silva, 2022, p. 176).

A escola é onde as crianças conseguem constituir seu repertório cultural, socioemocional em uma dimensão ampla onde diversos pensares se consolidam na formação integral do sujeito. Nesse sentido, é um espaço onde podemos construir habilidades que perpassam o ambiente educacional e se consolidam na sociedade sendo esse o intuito desse jogo, o qual tenha um impacto para além dos muros da escola.

Desse modo, O jogo "O Que Eu Sinto?" permitiu que os alunos expressassem suas emoções de forma segura e não verbal, contribuindo para a auto-regulação emocional. Assim, como o aumento da empatia, no âmbito da sala de aula, pode ser perceptível através da observação e interpretação das emoções nas cartas um dos outros, Ainda, os estudantes podem conseguir identificar e nomear seus sentimentos, auxiliando assim na promoção da consciência emocional. A avaliação e implementação das respostas emocionais auxiliaram os estudantes no desenvolvimento de suas habilidades socioemocionais.

Os resultados sugerem que o uso do jogo de cartas é eficaz na promoção da consciência emocional, já que identificar e nomear as emoções são habilidades fundamentais que podem ser desenvolvidas através de diversas metodologias.

Nesse contexto, a capacidade de auto-regulação emocional pode ser aprimorada no jogo com a criação de um ambiente seguro e estruturado para a expressão emocional na escola. Essa abordagem pode mostrar que os alunos podem se constituir mais empáticos ao participar do jogo, compreendendo melhor os sentimentos dos colegas.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O jogo contribui para a construção de um ambiente escolar inclusivo, onde todos os alunos se sintam valorizados e respeitados em sua diversidade emocional. A implementação desse jogo pode contribuir para o desenvolvimento da inteligência emocional, a regulação emocional e a empatia nos estudantes. Bem como a aplicação do jogo como prática educativa necessita ser acompanhada da instrução correta e da capacitação dos professores para um melhor resultado da prática.

Vale salientar que os professores desempenham papel essencial na promoção do desenvolvimento de habilidades socioemocionais fundamentais, como a consciência emocional, a regulação emocional, a empatia e a resolução de conflitos e a busca por auxílio em casos necessários. Essa constituição é essencial para a formação integral do sujeito, conforme preconiza a LDB.

Além disso, o jogo “O que eu sinto?” fornece uma abordagem lúdica e divertida para a educação Socioemocional, podendo tornar a aprendizagem mais significativa e coerente com a realidade.

O uso do jogo também converge para a criação de um ambiente escolar mais empático que valoriza a diversidade emocional, respeitando, incentivando as diferenças individuais. Em um ambiente onde todos os alunos se sentem ouvidos e valorizados em suas expressões emocionais, a inclusão escolar e social se torna um princípio.

Mas, para a implementação e desenvolvimento do jogo se faz importante que os professores recebam a formação e a capacitação adequadas. Nesse sentido, a formação continuada dos professores é primordial para que possam adaptar a prática às necessidades específicas de seus alunos e criar um ambiente de aprendizado que favoreça o desenvolvimento integral do sujeito.

O jogo de cartas pode ser visto como o trabalho interdisciplinar na integração educação socioemocional no currículo escolar. Ao adotar uma abordagem socioemocional na escola pode contribuir para a formação de cidadãos mais conscientes, empáticos e preparados para enfrentar os desafios da vida em sociedade.

Desse modo, a pesquisa se fundamentou em uma abordagem qualitativa que se baseou na proposta de aplicação do jogo “O Que Eu Sinto?” como prática educativa que pode representar um passo significativo em direção à construção de um ambiente escolar inclusivo e respeitoso e empático, em que os alunos se sentem valorizados em sua diversidade emocional.

Além disso, salientamos a necessidade da formação inicial e continuada para os professores e a integração da educação socioemocional no currículo educacional são importantes para garantir o sucesso dessa iniciativa e para promover o desenvolvimento integral dos sujeitos, preparando-os para uma vida plena e equilibrada.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradecemos a autorização da rede municipal de educação para realizar o estudo para a proposta de aplicação do jogo, em parceria com os docentes, além do apoio do Instituto Gestar.

## **REFERÊNCIAS**

AZEVEDO, Sonia Maria Lourenço; MOTA, Márcia Maria Peruzzi Elia da; METTRAU, Marsyl Bulkool. Empatia: perfil da produção científica e medidas mais utilizadas em pesquisa. **Estudos Interdisciplinares em Psicologia**, v. 9, n. 3, p. 03-23, 2018.

BATISTA, Drielly Adrean; DIAS, Carmen Lúcia. O processo de ensino e de aprendizagem através dos jogos educativos no ensino fundamental. **Colloquium Humanarum**, vol. 9, n. Especial, jul–dez, 2012.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versao\\_final\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versao_final_site.pdf). Acesso em: 22 de maio de 2024.

CARVALHO, M. A. M. A Importância da inteligência na Educação. **Revista UNIFICADA - FAUESP**, [S.l.], v. 4, n. 7, jul. 2022. e-ISSN 2675-1186.

CHRISTMANN, Morgana; SOUZA, Carmen Rosane Segatto; PAVÃO, Sílvia Maria de Oliveira. Epistemologia da pesquisa em Educação Especial. **APRENDER-Caderno de Filosofia e Psicologia da Educação**, n. 23, p. 115-132, 2020. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/aprender/article/download/7319/5107> Acesso em: 26 de maio de 2024.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

GOLEMAN, D. **Inteligência emocional**: a teoria revolucionária que define o que é ser inteligente. 45. ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

GROSS, J.J. Emotion regulation: Affective, cognitive and social consequences. **Psychophysiology**, v. 39, p. 281-291. 2002.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

MACENA, Janaina de Oliveira; JUSTINO, Laura Regina Paniagua; CAPELLINI, Vera Lúcia Messias Fialho. O Plano Nacional de Educação 2014–2024 e os desafios para a Educação Especial na perspectiva de uma Cultura Inclusiva. **Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação**, v. 26, p. 1283-1302, 2018.

MATOS, Abraão Danziger de. O professor e suas emoções mediante os desafios da inclusão na escola. In: COSTA, Hérica Cristina Oliveira da. PINHEIRO, Anderson Kley Baumgartner Câmara. **Educação socioemocional**: desafios e práticas pedagógicas. Itapiranga: Schreiber, 2022. p. 40-55.

MORAES, Fernando Aparecido de; SOARES, Márlon Herbert Flora Barbosa. A relação do jogo pedagógico com Jean Piaget. **Cadernos de Pesquisa**, v. 30, n. 2, p. 31–53, 30 Jun 2023 Disponível em: <https://cajapio.ufma.br/index.php/cadernosdepesquisa/article/view/16133>. Acesso em: 12 mai. 2024.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

RÊGO, Claudia Carla de Azevedo Brunelli; ROCHA, Nívea Maria Fraga. Avaliando a educação emocional: subsídios para um repensar da sala de aula. **Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação**, v. 17, n. 62, p. 135-152, 2009.

REIS, Helena Macedo; KASSA, Renato Jum Ono; JAQUES, Patricia; ISOTANI, Seiji; FILHO, Ramílio. Regulação emocional em ambientes educacionais: um mapeamento sistemático. In: **Brazilian Symposium on Computers in Education** (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE). 2018. p. 903-912.

ROVAI, Giovanna Avalone; SILVA, Maria de Lourdes Ramos da. A empatia e a tolerância na educação infantil: reflexões sobre o currículo e formação de professores. **Revista de Educação da Universidade Federal do Vale do São Francisco**, v. 12, n. 28, p. 174-191, 2022.

SAMPAIO, Leonardo Rodrigues; CAMINO, Cleonice Pereira dos Santos; ROAZZI, Antonio. Revisão de aspectos conceituais, teóricos e metodológicos da empatia. **Psicologia**: ciência e profissão, v. 29, p. 212-227, 2009.

SANTOS, Deivid Alex dos. A regulação emocional: considerações para a prática pedagógica. In: COSTA, Hérica Cristina Oliveira da. PINHEIRO, Anderson Kley Baumgartner Câmara.

**Educação socioemocional:** desafios e práticas pedagógicas. Itapiranga: Schreiber, 2022. p. 30-40.

WEDDERHOFF, Elísio. **Educação emocional:** Um novo paradigma pedagógico?. Revista Linhas, v. 2, n. 1, 2001.