

## CAÇA AO TESOIRO VIRTUAL – A ABORDAGEM SOCIOEMOCIONAL AOS QUE POSSUEM ACESSO LIMITADO EM TEMPOS DE PANDEMIA

Gabriela de Souza Sena<sup>1</sup> e José Roberto Medeiros de Faria<sup>1</sup>

1. Centro Paula Souza, São Paulo, São Paulo, Brasil;

### RESUMO

Este artigo tem como objetivo apresentar a reflexão sobre resultados da experiência virtual ocorrida na aplicação e desenvolvimento de competências socioemocionais através de atividade diversificada nomeada como “Caça ao Tesouro Virtual”, realizada durante a pandemia. Com base nas dificuldades enfrentadas por docentes e discentes durante o período de ensino remoto, tais como restrições de acesso de alguns alunos e a dificuldade de promover competências socioemocionais além das técnicas, surge, então, a necessidade de criação de propostas e métodos ativos, que estimulem o protagonismo dos alunos e possibilite a participação de todos os envolvidos independente dos recursos disponíveis para o acesso às aulas. Tendo isto sido exposto, o objetivo do presente trabalho foi de promover uma atividade pedagógica que contemple todos alunos da turma, com dificuldades ou não de acesso ao mundo virtual, e que no bojo desta ação, as competências socioemocionais sejam contempladas. O procedimento utilizado foi a divisão da turma em cinco grupos e que em seguida foram subdivididos entre os que possuíam acesso somente pelo celular e os que podiam acessar pelo computador. Após a instrução para toda a turma, a atividade era conduzida pelos próprios alunos e guiada por um mapa e um fluxograma que fora fornecido. A atividade proporcionou a participação integral dos alunos, atingindo os que possuem recursos completos, como computador e internet residencial e também, os que somente possuem celular e acesso restrito à internet. Ainda, estimulou o desenvolvimento de competências socioemocionais, como trabalho em equipe, cooperação, gestão do tempo, raciocínio lógico e comunicação.

**Palavras-chave:** Competências Socioemocionais, Inclusão digital e Atividade Autodirigida.

### ABSTRACT

This article aims to present a reflection on the results of the virtual experience that took place in the application and development of socio-emotional skills through a diversified activity named “Virtual Treasure Hunt”, carried out during the pandemic. Based on the difficulties faced by professors and students during the remote teaching period, such as access restrictions for some students and the difficulty of promoting socio-emotional skills in addition

to technical ones, the need arises to create proposals and active methods, which encourage the protagonism of students and enable the participation of all those involved, regardless of the resources available for access to classes. Thus, the objective of this work was to promote a pedagogical activity that contemplates all students in the class, with difficult access situation or not in accessing the virtual world, and that in the midst of this action, socio-emotional skills are covered. The procedure used was the division of the class into five groups, which were then subdivided into those who had access only by cell phone and those who could access it by computer. After instruction for the whole class, the activity was conducted by the students themselves and guided by a map and flowchart that had been provided. The activity provided the full participation of students, reaching those who have complete resources, such as a computer and residential internet, as well as those who only have a cell phone and restricted access to the internet. It also stimulated the development of socio-emotional skills, such as teamwork, cooperation, time management, logical reasoning and communication.

**Keywords:** Socio-emotional skills, Digital inclusion and Self-Directed Activity.

## 1. INTRODUÇÃO

O espaço escolar está, obviamente, inserido em um mundo moderno com suas significativas mudanças, e dentre as mudanças existentes, temos a visão de que há a necessidade de competências que são exigidas não somente na vida profissional, mas também para o sucesso acadêmico e pessoal. Mas afinal, como podemos entender estas competências?

As competências vêm sendo classificadas em duas formas: as reconhecidas e mensuradas pelos sistemas educativos, chamadas de competências cognitivas (que estão relacionadas às disciplinas curriculares e aspectos cognitivos), e aquelas que não fazem parte do currículo, mas são tão importantes quanto, e chamadas de competências socioemocionais (SANTOS; PRIMI, 2014).

É possível notar aí que há a divisão entre o que está e o que não está relacionado ao currículo escolar. E por muito tempo as competências cognitivas foram valorizadas e foram consideradas essenciais para o sucesso pessoal e profissional. Mas agora "...a valorização da combinação dessas habilidades com as competências socioemocionais tem ganhado espaço nas políticas públicas e educacionais de diversos países, dada sua relevância nos mais diferentes contextos" (SANTOS et al., 2018).

As competências socioemocionais veem ganhando mais espaço a cada ano que passa dada a sua importância no cenário atual. Diante desta notória necessidade, as políticas públicas devem ser repensadas e focadas no desenvolvimento destas competências.

De acordo com Carvalho e Silva (2017) as políticas públicas são movidas por números oriundos das estatísticas, e um dos motivos de se observar tanto o tema das competências socioemocionais é que este tema traz consigo consequências para a sociedade como um todo.

Daí a necessidade de que o poder público tome providências com ações efetivas, deste modo: “são planejadas sob a justificativa de que o risco social de "produzir" cidadãos que não tenham competências socioemocionais desenvolvidas, além de gerar altos custos para o país, torna uma parcela da população dependente da tutela do Estado para resolver seus problemas (CARVALHO; SILVA, 2017)

Deste modo, como destacado pelo autor, a visão sob o ponto de vista econômico que se tem deste número e já pensando nos impactos que tal falta de investimento possa trazer temos: “ ...a tarefa do governo, prescrita pelos economistas, é estruturar estratégias que potencializem o desenvolvimento de competências socioemocionais em crianças e jovens, reduzindo riscos futuros (CARVALHO; SILVA, 2017). Entretanto, mesmo com os benefícios sociais que podem ser alcançados, as pesquisas relacionadas ao tema ainda estão caminhando timidamente e em sua pesquisa Santos et al. (2018), revela que o interesse dos pesquisadores ainda é predominante na investigação das competências socioemocionais na infância, isso tanto em pesquisas nacionais quanto internacionais.

A necessidade de explorar o assunto se torna imprescindível uma vez que na busca pelo ensino de qualidade e que contemple o ser humano de modo mais abrangente as “evidências científicas confirmam largamente a relevância das competências propostas pelas iniciativas de educação para o século 21 e demonstram que a escola influencia em grande medida o desenvolvimento de atributos socioemocionais associados ao sucesso” (SANTOS; PRIMI, 2014).

Então o presente trabalho tem a busca pelo desenvolvimento das competências socioemocionais duplamente justificada – uma pela escassez de um tema de suma importância e a outra por contemplar o público que não o infantil e que tem como uma das metas o bom desempenho no mercado de trabalho.

De fato, as pesquisas revelam que o conjunto de características socioemocionais contribui aproximadamente tanto quanto as cognitivas na determinação do êxito escolar, tal como medido por notas, probabilidade de abandono e escolaridade final atingida. Também no mercado de trabalho as características socioemocionais são recompensadas na forma de maiores salários e menor período de desemprego (SANTOS; PRIMI, 2014).

Mas como trazer este assunto em tempos de isolamento social? Como levar vivências que suscitem competências socioemocionais àqueles que não possuem um computador ou *notebook*? E aqueles tem conexão limitada ou a conexão que não se mantem continuamente?

De acordo com uma notícia postada no site da secretaria da educação de São Paulo, 22,5 mil alunos das Escolas Técnicas (Etecs) e Faculdades de Tecnologia (Fatecs) estaduais tem alguma dificuldade de acesso a plataforma de ensino remota (PORTAL DO GOVERNO, 2020). Pensando na importância do tema citado anteriormente e diante das dificuldades apresentadas a atividade desenvolvida em uma escola técnica estadual do estado de São Paulo, com alunos do segundo ano do Ensino Técnico Integrado ao Médio, abrangendo todos os alunos da sala, os que possuem mais recursos, como computador e internet residencial, e também os que não o possuem e acessam as aulas apenas pelo celular.

O benefício da atividade é proporcionar uma atividade que contemple as competências socioemocionais incluindo todos da turma e que trabalhem em cooperação mútua, e que as dificuldades de acesso não sejam ignoradas, mas sim contempladas e contornadas. Pois deste modo a consciência cidadã se mostra como imprescindível e viável à um mundo junto e possível como prevê a Agenda 2030 da ONU.

## 2. MATERIAIS E MÉTODO

A atividade foi estruturada como uma dinâmica de grupo virtual, seguindo o enredo de um caça ao tesouro, por meio de diversas ferramentas digitais. A proposta exigiu a capacidade de desvendar enigmas através de pistas contextualizadas, a aplicação e análise dos conhecimentos e habilidades do componente curricular, pesquisas direcionadas sobre os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável e também o emprego e o desenvolvimento das competências socioemocionais, tais como trabalho em equipe, cooperação, gestão do tempo, raciocínio lógico e comunicação.

Estruturou-se o enredo para possibilitar também avaliação de desempenho dos alunos no emprego das competências técnicas e competências socioemocionais durante todo o processo com a utilização de diferentes ferramentas digitais.

A Plataforma “*Microsoft Teams*”, foi o principal meio de comunicação entre as equipes envolvidas e meio de inserção de algumas etapas dos enigmas. Já os Formulários online,

constituíram-se como ferramenta interativa de perguntas e respostas para obtenção das pistas necessárias para desvendar os enigmas. O Aplicativo para celular, totalmente desenvolvido pelos professores envolvidos na dinâmica, foi uma ferramenta interativa de perguntas e respostas para obtenção de pistas. E para a constituição do Mapa, fluxogramas e enigmas, foi utilizado o programa PowerPoint, apresentados aos alunos em formato PDF, com caráter de autogestão dos desafios contendo o enredo da atividade, as pistas, as senhas e as descobertas até o tesouro. Para a comunicação entre a equipe que ficou subdividida em alguns momentos para cumprir funções diferentes foi utilizado o grupo no aplicativo “WhatsApp”. Para a disponibilizar alguns dos enigmas, foi criado um E-mail e por fim, foi disponibilizada uma planilha do Excel com senha.

Após a descrição das ferramentas utilizadas, o procedimento para realizar a atividade, foi, inicialmente, a divisão previa da turma em cinco equipes abrangendo alunos com computador e alunos sem computador que acessam as aulas pelo celular. Para os alunos do primeiro caso, os enigmas foram construídos pelos formulários online e para os alunos do segundo caso, foi desenvolvido um aplicativo, leve e de fácil acesso, sem exigir muito da internet disponível. Ainda, mesmo com acesso por meios diferentes, o processo da dinâmica promoveu em todas as fases situações para trocas de informações, interação, comunicação e emprego das competências técnicas e socioemocionais em um mesmo nível de dificuldade para ambos os grupos citados. A dinâmica desenvolveu-se em três etapas com objetivos diferentes, nomeadas como “Fase Inicial - Enigma 01”, “Fase Cooperação Enigma 02” e “Fase Competição Enigma 03”, conforme a descrição abaixo:

## 2.1. FASE INICIAL – “ENIGMA 01”

O início da atividade deu-se por meio de uma reunião com todos da turma, com a intenção de apresentar o enredo da dinâmica, os objetivos e as regras. No entanto, vale ressaltar que a partir do início desta fase, a dinâmica se desenvolve e é gerenciada pelos próprios alunos, sem a necessidade de orientações específicas, possibilitando assim, a ação do docente com foco na avaliação das competências, no acompanhamento da comunicação e da cooperação durante o processo.

Esta fase exige a subdivisão de cada equipe em alunos que possuem acesso pelo computador e os alunos que acessam pelo celular para cumprir funções diferentes a fim de atender o mesmo objetivo.

Especificamente, para atingir o propósito da primeira fase, os alunos com acesso pelo celular submetem-se ao uso do aplicativo desenvolvido pelos autores deste artigo, que indica pistas e dicas através de perguntas e respostas, enquanto os alunos com acesso pelo computador, descobrem pistas por meio de questionário disponível em formulário online. Destaca-se, que durante todo o processo a equipe (uso de celular ou não) mantém-se em comunicação para trocas de informações, pois este momento exige a construção de uma chave de acesso que é obtida através da união das pistas encontradas por toda equipe. A sequência da chave de acesso promove a equipe para a próxima etapa, visto que representa a senha do e-mail onde disponibilizou-se as indicações para a fase posterior.

## 2.2. FASE COOPERAÇÃO – “ENIGMA 02”

Esta etapa da dinâmica, exige a necessidade de manter a subdivisão da equipe para atingir um mesmo objetivo, porém agrega a exigência de desempenho de colaboração geral, ou seja, cooperação entre todas as equipes da sala.

Deste modo, nesta fase há a necessidade da comunicação interna entre a equipe e a comunicação externa com as outras equipes para atingir o propósito da fase e prosseguir para as próximas etapas. Sendo assim, para cumprir o propósito, e desvendar a segunda chave, disponibilizou-se pistas através de indicações contextualizadas que conduziu novas buscas por respostas nas alternativas previamente erradas disponíveis nas mesmas ferramentas utilizadas na primeira fase, ou seja, os alunos receberam pistas com descrições diversas e foram submetidos a necessidade de encontrar e relacionar o conceito correto para cada uma delas. Para realizar a segunda proposta de cooperação, houve espaço e momento para a interação entre as equipes, a troca de informações sobre a composição correta da sequência, auxílio para equipes mais atrasadas e o ajuste adequado para o envio da senha pelo formulário online em sistema de colaboração, dentro do mesmo minuto. É importante acentuar, que a união das equipes e o cumprimento da cooperação no envio simultâneo do formulário, reflete parte integrante da regra de promoção para a próxima fase. A sequência da chave de acesso e o envio do formulário em união, promove a equipe para a próxima etapa, visto que representa a senha da planilha do Excel onde disponibilizou-se as indicações finais.



### 2.3 FASE COMPETIÇÃO - “ENIGMA 03”

Nesta fase final, o objetivo principal é encontrar pistas em um novo formulário online a fim de obter informações suficientes para realizar um cálculo específico do componente curricular, ao menor tempo possível. Percebe-se que esta fase promove a integração intensa da equipe sem exigir subdivisões, pois o enigma final demanda alta capacidade de comunicação, raciocínio lógico e gestão do tempo a fim de resolver questões e problemas de forma correta e rápida.

## 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Dentre os resultados encontrados com a aplicação da dinâmica, destaca-se o emprego e o desenvolvimento das competências socioemocionais. A utilização das diversas ferramentas digitais permitiu o acompanhamento e análise de todas as etapas, baseado nisso, pode-se afirmar resultados significativos em relação a cooperação entre os alunos. Nos momentos indicados, houve comunicação entre todas as equipes para auxílio, trocas de informações e colaboração mútua a fim de atender os objetivos exigidos.

Ainda, vale ressaltar que houve a contemplação de todos os alunos da turma, independente das dificuldades de acesso. A partir do acompanhamento da dinâmica, percebeu-se que os alunos com acesso limitado realizaram todas as etapas e a interação entre a equipe deu-se de forma contínua durante todo o processo.

A pesquisa de reação dos alunos demonstrou que os envolvidos consideram a utilização desta atividade interativa como um instrumento válido para aplicar as competências socioemocionais, tais como trabalho em equipe, comunicação, raciocínio lógico e cooperação.

## 4. CONCLUSÃO

O presente artigo apresentou uma atividade diferenciada, utilizada no momento de ensino remoto, motivada pelas lacunas e limitações existentes durante o período de

isolamento social e que demonstrou resultados satisfatórios quanto os objetivos previamente projetados.

Pode-se afirmar que a utilização de dinâmicas de grupo como instrumento para desenvolver competências não cognitivas é apropriado uma vez que, promove interações, reflexões, cooperação e permite a expressão dos indivíduos. E ainda, contata-se que a estruturação de atividades virtuais fazendo uso das diversas ferramentas disponíveis, possibilita a participação integral de todos os alunos.

Por fim, compreende-se o importante papel da escola em promover atividades que contemplem as mais diversas situações, contornando as dificuldades de acesso no presente momento e com o objetivo contínuo de incentivar o uso das competências socioemocionais, tendo em vista que, são fundamentais para o exercício da cidadania, manutenção das relações sociais e o bom desempenho no mercado trabalho.

## 5. REFERÊNCIAS

CARVALHO, R. S.; SILVA, R. D. Currículos socioemocionais, habilidades do século XXI e o investimento econômico na educação: as novas políticas curriculares em exame. **Educar em Revista**, v. 63, p. 173-190, 2017.

SANTOS, D.; PRIMI, R. **Desenvolvimento socioemocional e aprendizado escolar: Uma proposta de mensuração para apoiar políticas públicas**. São Paulo: OCDE, SEEDUC, Instituto Ayrton Senna, 2014.

SÃO PAULO. Secretaria da Educação do Estado de São Paulo. **Chips facilitam acesso de estudantes a aulas remotas de Etecs e Fatecs**. Disponível em: <<https://www.saopaulo.sp.gov.br/ultimas-noticias/chips-facilitam-acesso-de-estudantes-a-aulas-remotas-de-etecs-e-fatecs/>>. Acessado em: 09/08/2020.