

O PAPEL DO BRINCAR: O DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES SOCIAIS EM CRIANÇAS

 <https://doi.org/10.56238/arev7n2-277>

Data de submissão: 25/01/2025

Data de publicação: 25/02/2025

Karime Dias Lopes Loureiro

Graduanda em Psicologia

E-mail: karime.loureiro@hotmail.com

Maria Isabella Rodrigues Herbst

Graduanda em Psicologia

E-mail: maria.isabella@aluno.faesa.br

Thatiany Rocha Silva Fiscina

Graduanda em Psicologia

E-mail: thatiany.rocha@aluno.faesa.br

Lucimauro Palles da Silva

Docente do Curso de Psicologia

E-mail: lucimauro.palles@faesa.br

RESUMO

Este estudo qualitativo investigou como atividades lúdicas, realizadas em um projeto social com crianças de sete a dez anos, como atividades lúdicas influenciam habilidades como empatia, civilidade, autocontrole e assertividade. A pesquisa utilizou observações e o Inventário de Habilidades Sociais (SSRS) para mapear as competências das crianças ao longo de cinco encontros. As atividades lúdicas incluíram jogos e dinâmicas de grupo, estimulando a interação e a cooperação entre os participantes. Os resultados mostraram que o brincar favorece o desenvolvimento socioemocional, promovendo o autocontrole, a empatia e a assertividade, essenciais para a construção de relacionamentos positivos e a resolução de conflitos. Constatou-se que o brincar, além de ser uma atividade prazerosa, é um recurso valioso para o desenvolvimento das habilidades sociais, contribuindo para a melhoria das interações no contexto educacional e social das crianças.

Palavras-chave: Habilidades Sociais. Brincar. Ludicidade. Desenvolvimento Infantil.

1 INTRODUÇÃO

O brincar é um comportamento universal e essencial na infância, promovendo habilidades sociais como compartilhar, mediar, tolerar frustrações e resolver conflitos. Além da diversão, atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento físico, sensorial e emocional, ajudando crianças a aprimorar a coordenação motora, força e resistência, como apontam Cordazzo e Vieira (2007, p. 6).

Durante a primeira infância, período definido pela OMS como os primeiros cinco anos de vida, o brincar é fundamental para fortalecer vínculos afetivos, melhorar relações interpessoais e reduzir o isolamento social. Contudo, a pandemia de COVID-19 e o aumento do uso de tecnologias impactaram negativamente a interação presencial, diminuindo a transmissão de habilidades sociais entre adultos e crianças.

Nesse contexto, o brincar se destaca como uma ferramenta poderosa para o desenvolvimento global das crianças, abrangendo aspectos físicos, cognitivos, emocionais e sociais. Segundo Queiroz, Maciel e Branco (2006), "o sujeito se constitui nas relações com os outros, por meio de atividades caracteristicamente humanas, mediadas por ferramentas técnicas e semióticas".

Compreender como o brincar influencia o aprendizado e a resolução de conflitos é essencial para desenvolver estratégias eficazes nos contextos escolar e familiar. Assim, valorizar o brincar como uma atividade primordial pode impulsionar o desenvolvimento de habilidades sociais, contribuindo para a qualidade de vida das crianças.

O presente projeto foi realizado na Obra Social Nossa Senhora das Graças, em Vitória-ES, uma ONG que atende crianças e adolescentes de 6 a 17 anos desde 1969. Com uma proposta pedagógica baseada no lúdico e na garantia dos direitos da criança e do adolescente, a organização contribui para a educação de qualidade e o fortalecimento cultural na região.

2 REVISÃO DA LITERATURA

Entende-se que, ao interagir com o meio, a criança observa e comprehende regras e consequências dos comportamentos, sendo essencial desenvolver um repertório de habilidades sociais fundamentais para o processo de desenvolvimento e aprendizagem.

2.1 A IMPORTÂNCIA DAS HABILIDADES SOCIAIS E DO BRINCAR NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL: PERSPECTIVAS DA PSICOLOGIA

A Psicologia busca entender as contribuições das interações sociais no processo de desenvolvimento e aprendizagem do ser humano. Entende-se que ao interagir com o meio, a criança

observa e comprehende regras e consequências dos comportamentos, sendo essencial desenvolver um repertório de habilidades sociais fundamentais para o processo de desenvolvimento e aprendizagem.

As habilidades sociais organizam classes específicas de comportamentos presentes no repertório do indivíduo. Essa organização das habilidades sociais permite que ele lide de forma competente com as demandas interpessoais contribuindo para um relacionamento saudável e produtivo com outras pessoas (Del Prette e Del Prette, 2005). Durante a infância as habilidades sociais integram um conjunto variado de competências comportamentais substanciais para o desenvolvimento social e emocional das crianças. Segundo Del Prette e Del Prette (2005), essas habilidades são agrupadas em classes, conforme apresentadas no quadro 1, elaborado neste estudo.

Quadro 1 – Descrição das Habilidades Sociais

Classe	Descrição
Autocontrole e expressividade emocional	Inclui a capacidade de reconhecer e nomear emoções, lidar com frustrações e expressar sentimentos de maneira adequada.
Civilidade	Envolve comportamentos como cumprimentar e despedir-se de forma adequada, seguir regras e instruções, e aceitar elogios de maneira apropriada.
Empatia	Fundamental para que a criança possa observar, prestar atenção e demonstrar interesse pelos sentimentos dos outros. A empatia é essencial para o desenvolvimento de relacionamentos saudáveis.
Assertividade	Permite à criança expressar sentimentos, concordar ou discordar de opiniões de forma apropriada.

Fonte: Del Prette e Del Prette, 2005

O desenvolvimento dessas habilidades sociais durante a infância é fundamental para promover o sucesso acadêmico, o bem-estar emocional e a construção de relacionamentos interpessoais positivos ao longo da vida. Essa pesquisa, busca compreender como o brincar colabora no desenvolvimento das habilidades sociais em crianças a partir de quatro aspectos complementares:

- a) o brincar funcional para o desenvolvimento na infância conforme o escopo teórico da psicologia;
- b) implicações do brincar no contextos familiar e educacional com ou sem o uso de recursos tecnológicos;
- c) desenvolvimento de habilidades sociais na infância mediadas pelo

brincar; d) ludicidade para ampliação do repertório de habilidades sociais na infância.

2.2 O BRINCAR FUNCIONAL PARA O DESENVOLVIMENTO NA INFÂNCIA CONFORME O ESCOPO TEÓRICO DA PSICOLOGIA

Para a psicologia, o brincar é funcional a partir do momento em que tem impactos significativos sobre as funções emocionais, sociais e cognitivas do indivíduo. No estudo de Cordazzo e Vieira (Vygotsky, 2007, p. 5) ressalta que a brincadeira cria as zonas de desenvolvimento proximal e que com isso, a brincadeira se torna um caminho de transição para níveis mais elevados de desenvolvimento, funcionando como uma atividade intermediadora que favorece o desenvolvimento e incentiva as interações entre pares. Dessa forma, contribui para a resolução adequada e construtiva de conflitos, além de formar um indivíduo reflexivo e crítico (Cordazzo; Vieira, 2007).

De acordo com Queiroz, Maciel e Branco (2006), esse formato de interação exerce grande influência cultural e é fundamental para o desenvolvimento infantil, pois permite à criança transformar e produzir novos significados, expressando sua compreensão do mundo por meio de ações. Além disso, cada classe social possui um sistema de significação cultural próprio, relacionado às práticas características do grupo. Sendo assim, a criança ao deparar-se com situações que envolvam repertório de habilidades sociais como: empatia, civilidade, assertividade e autocontrole durante as brincadeiras, estaria criando repertório de habilidades sociais que irão contribuir na vida adulta em situações sociais de relações interpessoais. Nas pesquisas de Cordazzo e Vieira (2007, p. 95) afirmam que “a brincadeira é uma oportunidade para interação entre pares em um contexto nas quais muitas lições relevantes para a vida adulta são aprendidas”, tais como, empatia, civilidade, autocontrole e expressividade.

2.3 IMPLICAÇÕES DO BRINCAR NOS CONTEXTOS FAMILIAR E EDUCACIONAL COM OU SEM O USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS

O uso da tecnologia tem sido cada vez mais comum nas crianças desde muito cedo, seja através do celular, *videogames*, *tablets* ou computadores e há uma preocupação dos pais e dos profissionais da saúde para as consequências desse uso na infância. Para isso é relevante compreender os efeitos que as telas trazem, quais habilidades esse uso pode interferir em seu desenvolvimento e até onde a utilização desses recursos traz benefícios e/ou prejuízos nas implicações do brincar, ressaltando que a construção de seu conhecimento, vai depender das condições materiais que essa criança vai ter acesso e sobre seu contexto histórico social que ela vive.

Esses dispositivos podem ser utilizados para vários fins, como os celulares,” tablets” ou computador, a criança tem acesso a alguns entretenimentos, como jogos educativos, vídeos, informações, ampliação de conhecimentos e contato com o mundo virtual. Segundo Moreira e Martins (2023), essa prática pode ajudar no desenvolvimento de habilidades cognitivas. Além disso, esses recursos podem ser utilizados no âmbito educacional, através de exposição de vídeos ou imagens para os alunos, dando acesso ao conteúdo de maneira mais simples e visual, possibilitando que o aluno receba essas informações de forma mais didática. Essa prática, segundo as autoras mencionadas acima, proporciona também a inclusão e o acesso às informações e ao conhecimento a todos sem distinção, beneficiando também o desenvolvimento cognitivo, estimulando a socialização, entre outros benefícios. “Esse uso serve de estímulo, pois desperta a criatividade, a comunicação e ainda exorta a capacidade de liberação, independência das crianças” (Moreira e Martins, 2023, p. 42).

Em contrapartida, alguns autores não concordam com o uso de telas, principalmente em crianças menores de dois anos de idade, pois pode trazer prejuízos em seu desenvolvimento, afetando não só sua saúde física, como também a mental e social, na qual a criança troca o brincar com os colegas, a prática de esportes pela utilização de telas. Segundo uma pesquisa de Taborda (2019, p. 43), crianças que passam mais de quatro horas por dia em frente às telas estão propensas a desenvolver problemas sociais, como depressão, ansiedade e baixa autoestima. O uso precoce dessas tecnologias sem regras ou limites pode prejudicar o convívio social, substituindo amizades reais por virtuais. Isso pode levar a situações em que a criança prefere interagir com desconhecidos na internet, em vez de dialogar com familiares, afetando negativamente o vínculo familiar.

Sobre as consequências na saúde física, a influência da tecnologia pode causar dores de cabeça, alterações posturais, prejuízos na visão, prejuízo na hora de dormir e obesidade, de acordo com autora, além de irritabilidade, queda na produtividade escolar e até agressividade. Sobre as habilidades sociais, as crianças apresentam dificuldades para interagir com outras crianças, podendo causar um isolamento social. Estudos apontam que o uso desequilibrado de tecnologias digitais pode gerar um excesso de informações e, até prejudicar a aquisição do conhecimento, devido à sobrecarga cognitiva (Moreira e Martins, 2023).

É fundamental avaliar o uso das telas na infância. Quando utilizado com moderação, pode trazer benefícios, especialmente no processo de ensino e aprendizagem. No entanto, o uso excessivo pode prejudicar o desenvolvimento, substituindo a brincadeira presencial pela virtual e interferindo no desenvolvimento de habilidades importantes para o futuro.

2.4 DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES SOCIAIS NA INFÂNCIA MEDIADAS PELO BRINCAR

A brincadeira, além de ser uma forma de diversão, estimula diversos aspectos do desenvolvimento infantil, tanto no plano individual quanto social, adaptando-se às diferentes culturas. Nesse contexto, é importante destacar o papel das brincadeiras no desenvolvimento das habilidades sociais e na evolução psíquica da criança. Para Fahel e Pinto (2017),

A brincadeira é um comportamento propulsor da ação, interação e inserção sociocultural. Ao brincar, a criança não apenas reage às situações, mas também produz e inova de modo individual e coletivo, reconstrói significados e externaliza a sua própria compreensão dos eventos sociais (Fahel e Pinto, 2017 p. 284).

Quando estimulada a brincar, a criança desenvolve aspectos físicos, psicomotores, cognitivos e sensoriais, além de empatia e sociabilidade, aprendendo regras de convivência e respeitando os direitos do próximo. Outra habilidade que pode ser promovida é a autonomia, por meio dos estímulos psicossociais, como autoestima, sentimento de pertencimento e engajamento.

Sobre os aspectos sociais, as interações amigáveis e cooperativas, vínculos afetivos, apreensão da cultura e de regras de convivência, empatia, estratégias de inclusão, liderança e postura de cuidador. Ao mesmo tempo, observou-se o estudo de Fahel e Pinto (2017, p. 291) descreve que “brincar reduz práticas individuais, agressivas, competitivas, intolerantes e indisciplinadas”. Por isso é essencial que a criança seja estimulada, desde cedo, para o brincar visando o desenvolvimento das habilidades que podem ser adquiridas através da brincadeira.

No que se refere à aprendizagem, utilizar a brincadeira como um recurso é aproveitar a disposição que as crianças têm para tal comportamento e tornar a aprendizagem de conteúdos escolares mais atraente. Entretanto, de acordo com as pesquisas “o meio escolar ainda não está conseguindo utilizar o recurso da brincadeira como facilitador para a aprendizagem” (Cordazzo; Vieira, 2007, p. 98). Muitas dificuldades e barreiras ainda são encontradas, tais como a falta de espaço, de recursos e, principalmente, de qualificação profissional em ludoeducação. Superar esses obstáculos é essencial para garantir que o potencial da brincadeira como ferramenta pedagógica seja plenamente explorado, promovendo uma aprendizagem mais envolvente e significativa para as crianças.

2.5 LUDICIDADE PARA AMPLIAÇÃO DE REPERTÓRIO DE HABILIDADES SOCIAIS NA INFÂNCIA

A ludicidade é um conceito que tem o significado de qualquer exercício que contribua para a fantasia e imaginação, seja através de brincadeiras ou jogos. Por meio deste instrumento, ocorre um papel importante para o desenvolvimento no processo de aprendizagem, principalmente na fase da infância, na qual a criança pode interpretar e até mesmo acessar mais informações sobre o mundo, de forma natural e lúdica.

Para a ampliação desenvolver a ludicidade é relevante abordar sobre a psicomotricidade que segundo Moi e Mattos (2019, p. 263), etimologicamente é oriunda do grego *psyqué* (alma/mente) e do verbo latino *moto* (mover frequentemente, agitar fortemente) conectando movimento corporal e sua intencionalidade para estimular o desenvolvimento cognitivo, físico e social. A psicomotricidade está intrinsecamente ligada ao progresso dos processos de aprendizagem de cada criança que poderá alcançar seu desenvolvimento por meio da aprendizagem motora de maneira lúdica. No quadro 2 são apresentadas algumas brincadeiras que auxiliam no desenvolvimento de habilidades sociais na infância.

Quadro 2 – Brincadeiras que auxiliam no desenvolvimento de Habilidades Sociais

Habilidades Sociais	Sugestão de brincadeiras	Referência
Empatia	História em quadrinhos	(Del Prette, et al. 2013)
Autocontrole	Jogo da memória	(Del Prette, et al. 2013)
Expressividade Emocional	Aponte as emoções e Histórias de sentimentos.	(Del Prette, et al. 2013)
Civilidade	Teatrinho	(Del Prette, et al. 2013)
Assertividade	Elogio é bom e eu gosto	(Del Prette, et al. 2017)

Fonte: Brincando e aprendendo habilidades sociais

A brincadeira é algo essencial para a criança, pois é através dela que se desenvolve aspectos significativos, trabalhando na expressão de sentimentos, comunicação, entre outros. Através do brinquedo a criança constrói suas relações com o objeto, relações que constituem esquemas que ela reproduz com outros objetos na sua vida futura (Poletto, 2005).

É preciso entender que brincar vai muito além de uma atividade e através dela se constrói a autonomia e a criatividade da criança, podendo repercutir como aprendizado para a fase adulta. Sendo assim, mesmo que os cuidadores tenham muitas tarefas na sua rotina, como trabalho e seus afazeres, é preciso dedicar um tempo para esse momento e principalmente estimular a criança a desenvolver novos repertórios.

3 MÉTODO

A pesquisa proposta caracteriza-se como qualitativa, buscando compreender a complexidade das relações interpessoais e mapeamento de repertório em habilidades sociais em crianças de oito a onze anos de idade. A abordagem qualitativa, segundo Dalfonso (2008), permite descrever e classificar processos dinâmicos vividos por grupos, enriquecendo a compreensão das particularidades dos indivíduos. Minayo (2009) complementa ao afirmar que essa modalidade de pesquisa lida com crenças, significados e valores, considerando o ser humano como um agente ativo em sua realidade social.

Na implementação dessa pesquisa optou-se pelo recurso do estudo de caso, que, conforme Ventura (2007), se organiza em torno de questões que estimulam uma análise aprofundada do objeto de estudo. Sendo assim, a essência do contexto pesquisado consistiu na observação de habilidades sociais de crianças participantes do Projeto Social Nossa Senhora das Graças, com autorização dos pais. Essa observação permitiu perceber que o brincar pode melhorar habilidades sociais, partindo do repertório já desenvolvido nos participantes. As ações de observação, contemplaram atividades e diálogos semiestruturados que ocorreram em cinco encontros com vistas em alcançar os objetivos desse estudo.

Para garantir a ética, a pesquisa respeitou os critérios de inclusão e exclusão, evitando crianças com transtorno do neurodesenvolvimento. Embora existisse riscos potenciais, medidas foram adotadas para assegurar o bem-estar dos participantes, incluindo encaminhamento para apoio psicológico, se necessário. Com isso, visou benefícios que contribuem para o conhecimento na área de psicologia, especialmente sobre o desenvolvimento psicológico de crianças em um cenário tecnológico. Essa pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa (CEPE) da Faesa, obtendo o Certificado de Apresentação de Apreciação Ética (CAAE): 80769124.1.0000.5059 e Parecer Consustanciado: 7.001.187, em 12 de agosto de 2024.

A análise dos dados foi realizada utilizando ferramentas estatísticas como Microsoft Excel e, se necessário, seguindo as etapas de ordenação, classificação e interpretação, conforme a proposta de Minayo (2010), para fundamentar possíveis transformações sociais e institucionais. Para mensuração

dos dados foi utilizado o instrumento Inventário de Habilidades Sociais SSRS, uma ferramenta simples de aplicar e analisar, que é válida e precisa para mapear as competências acadêmicas, habilidades sociais e comportamento. Além disso, esse instrumento permite monitorar a efetividade de intervenções voltadas para o desenvolvimento socioemocional de crianças e adolescentes, de Frank M. Gresham e Stephen N. Elliott, adaptação brasileira: Zilda A. P. Del Prette; Lucas Cordeiro Freitas; Marina Bandeira e Almir Del Prette, disponível na Clínica de Psicologia da Faesa.

4 RESULTADOS

Os dados coletados neste estudo, serão organizados em duas tabelas, numeradas como Tabela 3 e Tabela 4, para apresentar os resultados das atividades aplicadas às crianças selecionadas para o estudo.

A amostra desse estudo foi composta por 06 (seis) crianças entre oito e onze anos de idade, composto por um maior número de meninas e menor número de meninos. Todos os participantes frequentam a escola regular e estão na etapa da educação básica, no ensino fundamental, estudam no turno vespertino e no contraturno, parte da manhã, participam de dois projetos sociais, sendo dois dias na ONG Nossa Senhora das Graças e três dias no outro projeto.

As crianças eram pretas e pardas, moradoras da comunidade do Romão, na cidade de Vitória - ES, vivendo num contexto que envolve uma série de desafios socioeconômicos e de descriminação estrutural. Elas lidam no dia a dia com as desigualdades econômicas, falta de acesso adequado à saúde, âmbito escolar precário e, por vezes, em ambientes com alta exposição à violência e ao crime.

A Tabela 3 apresenta a síntese das atividades detalhada das atividades planejadas, incluindo as observações registradas pelas aplicadoras durante os encontros:

Tabela 3 - atividades coletivas para pais e crianças

1º Encontro – Habilidade Social: AUTOCONTROLE		Data: 05/09/2024
Objetivos	Jogar o jogo da memória para trabalhar situações que exijam autocontrole	Trabalhar o autocontrole através da brincadeira das cadeiras
Materiais utilizados	Tabuleiro de jogo da memória	Celular para tocar a música e cadeiras

Descrição da atividade realizada	As pesquisadoras dispuseram as peças do Descrição jogo da memória na mesa e orientaram as crianças sobre as regras do jogo, que foram: Cada criança na sua vez podia virar dois cartões, se fossem iguais poderia jogar novamente, se forem diferentes, a criança virava as cartas e passava a vez para o próximo jogador. A criança deveria esperar sua vez, sem tocar nos cartões, aguardando sua vez. Foram incentivadas a pensar antes de agir.	As pesquisadoras colocaram uma cadeira a menos, do que o número de jogadores. As crianças andaram ao redor das cadeiras, enquanto uma música tocava. Quando a pesquisadora parou a música, todos tentaram se sentar, e a criança que não conseguiu sentar, perdeu a partida e aguardou os colegas terminarem.
Observações das pesquisadoras	As crianças permaneceram atentas e cooperativas ao longo da atividade. Ao final, foi perguntado às crianças o que acharam da interação, e elas relataram que gostaram das brincadeiras, acharam divertido, apesar dos conflitos ocorridos entre alguns participantes.	As crianças participaram de forma entusiástica, mas acabaram se desentendendo, trocando falas inadequadas entre si. Foi necessário interromper a atividade para um momento de conversa, após o qual foi possível finalizar a brincadeira.
2º Encontro – Habilidade Social: CIVILIDADE		Data: 12/09/2024
Objetivos	Simular através de um teatro situações relacionadas a civilidade.	Jogar o jogo “pode e não pode” para trabalhar assuntos pertinentes a civilidade
Materiais utilizados	História em quadrinhos impressa “Primeiro dia na escola”.	Jogo pode e não pode.
Descrição da atividade realizada	As pesquisadoras leram uma história em quadrinhos e abordaram uma roda de conversa sobre o tema. Em seguida, as crianças simularam um teatro que abordou temas como formas de agradecer, pedir licença, oferecer ajuda, pedir desculpas. Logo após as crianças criaram situações nas quais foi trabalhado o tema proposto.	Cada criança girou a roleta e escolheu uma placa de ação que correspondia à categoria indicada pela roleta. Se a placa escolhida fosse de “pode”, o jogador recebia uma medalha. Se fosse de “não pode”, ele perdia uma medalha. E se for de “tudo bem”, nada aconteceria.
Observações das pesquisadoras	Neste encontro foi observado uma boa aderência as atividades propostas e pouco desengajamento durante o momento em grupo.	As crianças nesse jogo estavam atentas e animadas, cooperando na participação do jogo. Relataram ter gostado muito do encontro.
3º Encontro – Habilidade Social: EMPATIA		Data: 19/09/2024
Objetivos	Trabalhar através da história em quadrinhos assuntos pertinentes a empatia.	Brincar através de um teatro uma cena de compra e venda de um filme em cartaz.

Materiais utilizados	História em quadrinho impressa “O pequeno herói da faixa de pedestre”.	Envelopes, notas de dinheiro falso, ingresso de cinema e notebook.
Descrição da atividade realizada	As pesquisadoras contaram uma história em quadrinhos e pediram a participação das crianças para relatar o que foi falado. Logo após, elas produziram suas próprias histórias durante a dinâmica sobre o assunto relacionado à empatia.	As pesquisadoras convidaram as crianças para uma brincadeira imaginativa, na qual foi distribuído um envelope com uma quantia de dinheiro aleatório e todas as crianças compraram o ingresso do cinema. Em seguida, foi exibido um vídeo sobre momentos em que era necessário repertório de empatia.
Observações das pesquisadoras	Algumas crianças estavam dispersas e verborrágicos, sendo assim, as condutoras chamaram as crianças para sentarem-se em grupo para obtenção da atenção delas.	Alguns participantes demonstraram engajamento com as atividades propostas, mas foi observado pouca aderência e dispersão durante as atividades
4º Encontro – Habilidade Social: ASSERTIVIDADE		Data: 26/09/2024
Objetivos	Simular através do teatro situações em que podemos ser assertivos	Brincar através do “baralho para desenvolver habilidades sociais” trabalhando temas relacionados a assertividade
Materiais utilizados	História em quadrinho impressa “A voz do João”	Baralho das habilidades sociais na cor verde (Resolver problemas interpessoais).
Descrição da atividade realizada	As pesquisadoras realizaram a leitura do conto “A Voz do João” para as crianças e abordaram a explicação do tema proposto.	Alguns participantes demonstraram engajamento, no entanto, dois deles não cooperaram, agindo de forma agressiva e apresentando comportamentos disruptivos. Foi feito um momento de diálogo separado com esses participantes, porém eles continuaram sem participar de maneira adequada.
5º Encontro – Habilidade Social: Expressividade Emocional		Data: 03/10/2024
Objetivos	Simular através de mímicas e situações que trabalhem a expressividade emocional.	Brincar de “mímica das emoções” para trabalhar a habilidade de expressividade emocional através da identificação de diferentes emoções por meio de expressões faciais e da linguagem corporal dos pares.
Materiais utilizados	Placas com diferentes emoções para as crianças utilizarem durante as brincadeiras.	Notebook, pistas, perguntas impressas e lembrancinha

Descrição da atividade realizada	As pesquisadoras realizaram as brincadeiras para as crianças e abordaram a explicação do tema proposto.	As pesquisadoras deram as instruções sobre o caça palavras, na qual o grupo localizou as pistas e respondeu uma pergunta relacionada à expressividade emocional, trazendo exemplos do cotidiano, para assim, seguir para a próxima pista. Ao final de todas as pistas localizadas e perguntas respondidas, os alunos receberam uma lembrancinha como premiação, pela participação nas dinâmicas.
Observações das pesquisadoras	Alguns participantes demonstraram engajamento, no entanto, dois deles não cooperaram, agindo de forma agressiva e apresentando comportamentos disruptivos. Foi feito um momento de diálogo separado com esses participantes, porém eles continuaram sem participar de maneira adequada.	

Observações das pesquisadoras: As pesquisadoras não conseguiram realizar a dinâmica. **Fonte:** dados da pesquisa

O projeto teve como objetivo observar diferentes habilidades sociais nas crianças, por meio de atividades lúdicas. O primeiro encontro foi realizado a apresentação das pesquisadoras e após, abordado sobre tema de autocontrole, utilizando o jogo da memória e a brincadeira das cadeiras, no qual as crianças participaram ativamente. Nessa oportunidade foi aplicado Inventário de Habilidades Sociais (SSRS) com vistas a perceber quais habilidades já estavam desenvolvidas nas crianças participantes desse estudo. O segundo encontro teve foco abordar sobre a civilidade, simulando situações no cotidiano, utilizando a história “Primeiro dia na escola” e um jogo “pode ou não pode”, que apresenta indicações de situações que favorece o julgamento da criança sobre a sua percepção e atitudes civilizadas.

No terceiro encontro foi realizada uma simulação de compras de ingressos para o cinema, no sentido de observar a presença de empatia nas crianças, juntamente com a história “O pequeno herói da faixa de pedestre”. O quarto encontro foi utilizado o recurso do baralho das habilidades sociais e uma história “A voz do João”, para abordar sobre a assertividade, no entanto, foi necessário a interrupção das atividades, para um momento de conversa com alguns participantes, e infelizmente, o encontro não foi finalizado conforme o planejado. No quinto e último encontro foi abordada a temática da expressividade emocional, através das brincadeiras de mímica e caça ao tesouro, no qual as crianças participaram de forma engajada e animada, possibilitando a explicação da temática para o grupo com muita facilidade das pesquisadoras.

Para mensuração dos resultados, foram utilizadas as orientações do Manual do SRSS que apresenta, os escores por fatores e escore geral, que nortearem as discussões desse estudo em conformidade com a literatura científica. Na tabela 4 a seguir, apresentaremos dados coletados durante os encontros realizados. Nessa oportunidade foi reaplicado Inventário de Habilidades Sociais

(SSRS) com vistas a perceber quais habilidades podem ter sido desenvolvidas nas crianças participantes desse estudo, nesse momento, algumas crianças não compareceram, impossibilitando a realização de comparativos entre a primeira e última aplicação. Para além disso, uma criança se juntou ao grupo após o início do primeiro encontro e por se tratar de um grupo aberto, foi disponibilizado a participação dessa criança. Vale ressaltar que a Obra Social Nossa Senhora das Graças é voluntária, permitindo que todas as crianças tenham a oportunidade de participar, sempre que procuram os serviços por eles ofertados. A Tabela 4 apresenta os Resultados do Inventário de Habilidades Sociais (SSRS) aplicado no primeiro e último encontro, destacando os fatores e escore geral.

Tabela 4 – Resultados do Inventário de Habilidades Sociais (SSRS) aplicado no primeiro e último encontro.

CRIANÇAS (nomes fictícios, idade)	APLICAÇÃO 1 INÍCIO DA PESQUISA					APLICAÇÃO 2 FINAL DA PESQUISA				
	F1 ¹	F2 ²	F3 ³	F4 ⁴	EG ⁵	F1	F2	F3	F4	EG
Wanessa, 10 anos	8	3	8	6	25	9	6	8	4	27
Ricardo, 8 anos	10	10	7	5	32	10	10	9	5	34
Helena, 8 anos	9	8	10	2	29	8	7	9	3	27
Evandro, 10 anos	8	7	6	8	29					
Mariana, 9 anos	7	7	6	2	22					
Sandra, 10 anos						7	9	8	3	27

Fonte: dados da pesquisa. **Legenda:** F1: Fator 1 – Empatia e Afetividade, F2: Fator 2 – Responsabilidade, F3: Fator 3 – Autocontrole e Civilidade, F4: Fator 4 – Assertividade, EG: Escore Geral

Para a comparação dos escores gerais do SRSS das seis crianças, podemos analisar que a Wanessa e o Ricardo tiveram um aumento de 2 pontos no escore geral e a Helena teve a redução de dois pontos no escore. O Evandro e Mariana não participaram da segunda avaliação, finalizando com 29 e 22 pontos de escore, respectivamente. Para fins de análise, Sandra participou apenas do último encontro, resultando em 27 pontos no escore geral, uma vez que começou a frequentar os encontros após o início das atividades.

Para análise do Fator 1: Empatia e Afetividade, que diz a respeito da empatia e afetividade, Wanessa e Ricardo não apresentaram mudanças nas aplicações. Helena teve um retrocesso, diminuindo um ponto no fator, Evandro e Mariana não participaram da segunda aplicação, o que impede uma análise comparativa das aplicações. Assim como a Sandra, que participou apenas da última aplicação, obtendo 7 pontos ao total nesse fator.

Analisando o Fator 2: Responsabilidade, que aborda a responsabilidade, observamos que Wanessa teve aumento de um ponto, enquanto Ricardo não apresentou alterações e a Helena regrediu em um ponto nesse fator. Evandro e Mariana obtiveram a mesma pontuação de 7 pontos, enquanto Sandra obteve 9 pontos na segunda aplicação.

Para análise do Fator 3: Autocontrole e Civilidade, que se refere ao autocontrole e civilidade, observou-se que Wanessa manteve 8 pontos nas aplicações, enquanto Ricardo teve um aumento de 2 pontos. Por outro lado, Helena apresentou um regresso, diminuindo seu escore em 9 pontos na avaliação. Evandro e Mariana obtiveram a mesma pontuação de 6, enquanto Sandra apresentou 8 pontos.

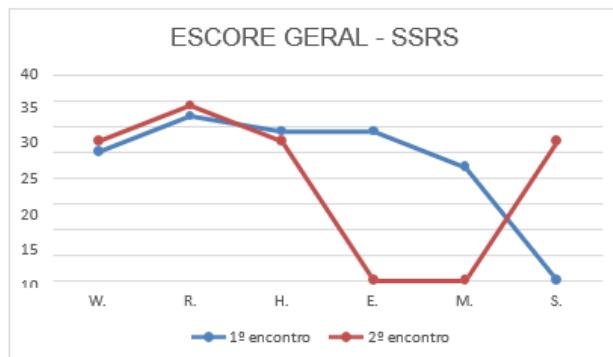
Em relação ao Fator 4: Assertividade, que aborda sobre a assertividade, Wanessa teve um regresso de 2 pontos, reduzindo seu escore para 4 pontos. Ricardo manteve a mesma pontuação, enquanto Helena apresentou um aumento, totalizando 3 pontos. Evandro alcançou 8 pontos e Mariana apenas 2 pontos. Por fim, na segunda aplicação, Sandra apresentou 3 pontos em seu escore.

Em resumo, a análise obtida através dos resultados do Inventário de Habilidades Sociais (SSRS), apresenta dados importantes no desenvolvimento das crianças, observados durante os encontros. Enquanto Wanessa e Ricardo mostraram progresso significativos em algumas áreas, Helena apresentou algumas dificuldades, principalmente em relação a empatia e assertividade. Para isso, é importante ressaltar que a participação da Helena nos encontros foi irregular, com várias ausências, o que pode ter impactado o desenvolvimento e resultado nessas áreas.

A participação da Mariana e do Evandro apenas no primeiro encontro, também limita as comparações, assim como a inclusão da Sandra no último encontro.

O Gráfico 1 apresenta os resultados do Escore Geral do Inventário de Habilidades Sociais (SSRS) das duas aplicações, que possibilita uma interpretação dos avanços no conhecimento das Habilidades dos participantes desse estudo.

Gráfico 1 – Resultados do Escore Geral do Inventário de Habilidades Sociais (SSRS) das duas aplicações.



Fonte: dados da pesquisa

O gráfico demonstra que houve evolução no desenvolvimento das habilidades sociais que participaram de todos os encontros e se engajaram na realização das atividades propostas, também é possível perceber que houve queda no resultado em comparação com a primeira e a segunda aplicação do SSRS, entre os participantes que obtiveram baixo engajamento e frequência irregular.

É importante destacar que a maioria dos dados demonstra avanços no desenvolvimento das habilidades sociais, esses avanços são significativos porque as crianças tiveram a oportunidade de ouvir falar dessas habilidades, por um período curto, cinco encontros. Esses resultados indicam que a ludicidade pode contribuir para a ampliação do repertório de habilidades sociais na infância.

5 DISCUSSÃO

As habilidades sociais são essenciais para o desenvolvimento das crianças, visto que durante as observações realizadas nessa pesquisa, foi possível identificar o nível de diferentes habilidades sociais nas crianças que participaram, permitindo uma análise de cada uma delas.

Conforme Del Prette e Del Prette (2003, p. 93), a empatia envolve a habilidade de entender as emoções de outra pessoa e se colocar em seu ponto de vista, expressando uma resposta que demonstre essa compreensão do outro. A afetividade é uma habilidade que contribui para a construção de relacionamentos autênticos e para o desenvolvimento de uma comunicação clara e saudável. Ser capaz de expressar suas próprias emoções de forma honesta e equilibrada facilita a compreensão e o fortalecimento de vínculos interpessoais. Baseado nessa pesquisa, foi possível perceber que essas habilidades sociais de empatia e afetividade estão desenvolvidas de maneiras variadas entre as crianças. Embora algumas, apresentam estabilidade nesse fator, uma participante teve o retrocesso, enquanto outras não participaram da primeira aplicação, o que impossibilita uma análise comparativa sobre sua evolução nesse aspecto.

No que se referem ao fator da Responsabilidade, trata-se da obrigação que respondemos pela nossa conduta, reconhecendo as consequências que elas podem gerar na escolha realizada, observamos diferentes resultados entre os participantes. Uma participante apresentou um aumento, sugerindo que a brincadeira pode ter ajudado a reforçar a percepção dessa habilidade. O outro participante não apresentou alterações no resultado, enquanto uma terceira apresentou regressão, indicando que a observação teve efeitos variados.

O autocontrole permite que a pessoa gerencie impulsos e reações emocionais, agindo com consciência e ponderação em vez de reagir de forma automática e impulsiva. Essa habilidade é especificamente importante em situações de estresse e conflito, pois facilita a escolha de respostas adequadas, prevenindo comportamentos prejudiciais e desentendimentos, aumentando a capacidade

de lidar com situações desafiadoras. Conforme Fonseca et al (2016, p. 148), a civilidade está relacionada à capacidade de expressar comportamentos, atendendo às normas sociais de um determinado grupo, enaltecedo a participação ativa na sociedade. Nas ações de coleta de dados, foi possível perceber que essas habilidades sociais ainda não estão completamente desenvolvidas nos participantes do estudo, evidenciadas nos momentos de interrupções necessárias em razão da inviabilidade de continuar com as atividades programadas, talvez por não haver nos participantes, uma percepção clara de que estas habilidades são importantes para a convivência social.

Sobre a assertividade, Del Prette e Del Prette (2003, p. 213), afirmam que ela envolve a capacidade de defender e afirmar os seus próprios direitos de maneira honesta e direta, expressando seus sentimentos e crenças, sem desrespeitar os diretos dos outros. Os resultados da pesquisa mostram que, enquanto uma criança evoluiu nesse fator, uma permaneceu estável e outra apresentou regresso. Apesar da diversidade dos resultados, a evolução no fator assertividade não foi uniforme entre os participantes, porém indicam que as ações de observação realizadas podem ter favorecido o progresso de uma participante na assertividade.

A brincadeira é essencial para a infância, permitindo que a criança explore o seu mundo e auxilia o seu desenvolvimento neuropsicomotor. Nesse sentido, pode-se ver que as brincadeiras evoluíram com o passar do tempo, bem como o seu manejo, por questões culturais e históricas, surgindo assim, novas experiências que determinarão como a brincadeira será experimentada e, posteriormente lembrada.

Contudo, o avanço da tecnologia e o aumento do uso de telas na infância têm trazido implicações para o desenvolvimento infantil. O brincar, tradicionalmente marcado pela interação social entre as crianças, foi alterado, dando lugar ao uso de recursos tecnológicos, como jogos eletrônicos. Estes, por não exigirem muito esforço neuropsicomotor, reduzem as interações e as oportunidades de desenvolvimento de habilidades sociais, criando novas formas de relacionamento entre os pares. Portanto, é essencial equilibrar as brincadeiras e o uso da tecnologia, para que a criança não sofra impactos negativos em seu desenvolvimento.

Atualmente, com a crescente presença da tecnologia no cotidiano das crianças, as brincadeiras tradicionais, que promoviam interações sociais, estão sendo substituídas por jogos virtuais, redes sociais e atividades mediadas por telas. Embora a tecnologia ofereça novas formas de interação e aprendizagem, ela também limita o desenvolvimento de habilidades como empatia, resolução de conflitos, expressão emocional, civilidade e assertividade. As interações mediadas por telas são menos ricas em estímulos sociais, resultando em atrasos no desenvolvimento psicológico e

fragilização das habilidades sociais, devido ao acesso ilimitado aos dispositivos tecnológicos conectados.

Com isso, entende-se que o brincar livre, ainda que, desafiado pelas novas condições impostas pela modernidade, mantém um elemento essencial para o desenvolvimento do repertório social infantil, oferecendo um espaço para as crianças experimentarem papéis, aprenderem a lidar com frustrações, resolverem problemas e exercitarem as habilidades sociais de forma criativa e espontânea.

Sendo assim, será de suma importância a implementação de ações para intervenções psicossociais que promovam o acolhimento de familiares e crianças, abordando temáticas das habilidades sociais com recursos de psicoeducação e manejo clínico, quando necessário.

Nesse contexto, a psicologia se apresenta como uma contribuição importante, auxiliando na compreensão e no aprimoramento das práticas de interações interpessoais mais saudáveis, visando reduzir conflitos e construir relações de apoio mútuo, considerando as habilidades necessárias para lidar de forma saudável com os desafios e criando uma base sólida para o desenvolvimento.

A conexão entre o brincar e a psicologia é amplamente estudada por autores do campo da psicologia e da educação. Em sua obra “A Formação Social da Mente”, Vygotsky explica que, ao brincar a criança aprende a interpretar papéis desenvolvendo tanto a linguagem quanto as habilidades de autocontrole e empatia. Segundo ele, “o brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança” o que significa que ao se engajar em brincadeiras, ela consegue desempenhar ações que não realizaria sozinha, impulsionando seu crescimento emocional e social (Vygotsky, 1991).

A psicóloga e educadora brasileira Adriana Friedmann, em “A Arte de Brincar”, enfatiza que o brincar é um espaço seguro para expressar e elaborar sentimentos, promovendo a construção de uma autoestima saudável e de resiliência (Friedmann, 1995). Portanto para a psicologia e a educação, o brincar é uma atividade essencial que vai além do entretenimento, tornando-se um caminho para o desenvolvimento emocional.

6 CONCLUSÃO

As habilidades sociais são fundamentais para o dia a dia, pois são ferramentas facilitadoras de uma comunicação eficaz e a construção de relacionamentos saudáveis, permitindo que os indivíduos interajam de maneira empática e assertiva, sendo essas habilidades essenciais para a convivência em grupo, seja no ambiente familiar, escolar ou profissional. Além disso, desdobramentos das habilidades como escuta ativa, expressão de sentimentos e cooperação são cruciais para a formação de redes de apoio e desenvolvimento de um ambiente social harmonioso. No mundo contemporâneo, onde as interações sociais são frequentemente mediadas pela tecnologia, trabalhar as habilidades torna-

se ainda mais importante para melhorar a qualidade das relações interpessoais. O desenvolvimento das habilidades sociais em crianças e adolescentes pode prevenir adoecimento mental, transtornos de personalidade e outros males dos nossos dias como a intolerância e o aumento das tensões nas relações interpessoais. Habilidades sociais como empatia, assertividade e civilidade capacitam as pessoas a interagirem de maneira positiva, atuando na construção de um alicerce para a saúde mental, pois possibilitam a criação de redes de apoio e de relacionamentos saudáveis, que são fundamentais para o bem-estar e capacidade de enfrentar desafios emocionais. Este estudo demonstrou que as atividades lúdicas podem favorecer no desenvolvimento das habilidades sociais em crianças, destacando o valor da brincadeira na infância. Porém, para um impacto mais abrangente e para futuros estudos, o envolvimento dos responsáveis pode ser um aspecto importante para fortalecer esse desenvolvimento. A habilidade social precisa ser ensinada a partir do grupo em que a criança está inserida, assim, a aplicação de treinamentos de habilidades sociais no cotidiano de contextos familiar e escolar, onde as interações são mais variadas e diversificadas, podendo promover um avanço significativo nessas habilidades. Além disso, é importante sinalizar a necessidade da atuação da Psicologia nesses contextos. Profissionais da área podem contribuir no desenvolvimento dessas habilidades, criando novas oportunidades para construir uma ambiência favorável, de modo que as crianças consigam pôr em prática as habilidades aprendidas de maneira efetiva e contínua. A psicologia no ambiente escolar e até mesmo em ONGs, pode promover uma abordagem focada para o desenvolvimento socioemocional dessas crianças, potencializando os resultados dessas atividades e favorecendo ambientes rico e diversificado de aprendizagem. Assim, é possível fortalecer de maneira positiva o desenvolvimento, ajudando-as nas competências essenciais para o seu futuro.

REFERÊNCIAS

BONI, V; QUARESMA, S. J. Aprendendo a entrevistar: como fazer entrevistas em Ciências Sociais. **Revista Eletrônica dos Pós-Graduandos em Sociologia Política da UFSC** - Vol. 2 nº 1 (3), janeiro-julho/2005, p. 68-80.

BRASIL. Ministério da Saúde. Portaria nº 1.130, de 5 de agosto de 2015. Dispõe sobre a **Política Nacional de Atenção Integral à Saúde de Adolescentes** em Conflito com a Lei (PNAISARI) no âmbito do Sistema Único de Saúde (SUS). Diário Oficial da União, Brasília, DF, 6 ago. 2015. Seção 1, p. 33-35.

CORDAZZO, S. T. D.; VIEIRA, M. L. A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento. **Estudos e Pesquisas em Psicologia**, Rio de Janeiro, v. 7, n. 1, jun. 2007. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1808-42812007000100009&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 05 maio 2024.

DALFOVO, M. S.; LANA, R. A.; SILVEIRA, A. Métodos quantitativos e qualitativos: um resgate teórico. **Revista Interdisciplinar Científica Aplicada**, v.2, n.4, p.01- 13, Sem II. ISSN 1980-7031. Blumenau-SC, 2008.

DEL PRETTE, Z. A. P.; DEL PRETTE, A. **Brincando e aprendendo habilidades sociais**. 1. ed. Jundiaí: Paco Editorial, 2013.

DEL PRETTE, Z. A. P.; DEL PRETTE, A. **Competência Social e Habilidades sociais: Manual teórico-prático**. 1.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2017.

DEL PRETTE, Z. A. P.; DEL PRETTE, A. **Habilidades sociais, desenvolvimento e aprendizagem**. 1. ed. Campinas, SP: Alínea, 2003.

DEL PRETTE, Z. A. P.; DEL PRETTE, A. **Psicologia das habilidades sociais na infância: Teoria e prática**. 2. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005.

FAHEL, F. V. B; PINTO, P. S. O brincar espontâneo e o desenvolvimento neuropsicológico da criança: Uma revisão sistemática da literatura. In **SEPA - Seminário Estudantil de Produção Acadêmica**, 16, 2017, Salvador. 2017. UNIFACS, 2017, p.281

FRIEDMANN, A; A arte de brincar. 1.ed. São Paulo, SP, Scritta, 1995.

GOMES, R. Análise e interpretação de dados de pesquisa qualitativa. DESLANDES, S. F.; GOMES, R.; MINAYO, M. C. S. (Org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 28. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009. p. 79-108.

MACHADO, Lúcio Mauro Braga. **Manual para elaboração de trabalhos acadêmicos**. Ponta Grossa: IEssa, 2011.

MINAYO, M. C. S. (Org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 28. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009. p. 9-29.

MINAYO, M. C. S. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde.** 10^a ed. São Paulo (SP): Hucitec, 2010.

MOI, R.S.; MATTOS, M.S. Um breve histórico, conceitos e fundamentos da psicomotricidade e sua relação com a educação. In: História & Parcerias, N°.,2019, Rio de Janeiro. **Anais do 2º encontro internacional**, Rio de Janeiro: ANPUH, 2019.p. 263.

MOREIRA, C.; MARTINS, E. F. Uso consciente dos recursos tecnológicos: Qualidade de vida das crianças e adolescentes. **Revista científica de saúde e tecnologia**. Local de publicação. v. 3, n. 3, p. 1-13, mar. 2023

POLETTI, R. C. A ludicidade da criança e sua relação com o contexto familiar. **Psicologia em Estudo**, Maringá, v. 10, n. 1, p. 65-75, jan./abr. 2005. Disponível em:
<<https://www.scielo.br/j/pe/a/CLKS3Mqck77dqhn5cRZj7Rm/?format=pdf&lang=pt>> Acesso em: 15 mar. 2024.

QUEIROZ, N. L. N.; MACIEL, D. A.; BRANCO, A. U. Brincadeira e desenvolvimento infantil: um olhar sociocultural construtivista. **Paidéia** (Ribeirão Preto), v. 16, n. 34, p.169-179,maio. 2006. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/paideia/a/yWnWXkHcwfcngKVp6rLnwQ/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 05 maio 2024.

TARBODA, L. S. A influência da tecnologia no desenvolvimento da criança. **Revista UNINGÁ**. Maringá. v. 34, n. 1, p. 40-48, jan./mar. 2019.

SILVA, J. P. **A importância do brincar na educação infantil.** 2020. 23 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Universidade Federal de Alagoas – Centro de Educação a Distância. Maceió, AL. Disponível em: <https://www.repositorio.ufal.br/bitstream/riufal/7804/1/A%20import%C3%A1ncia%20do%20brincar%20na%20educa%C3%A7%C3%A3o%20infantil.pdf>. Acesso em: 30 out 2024.

VENTURA, M. M. O Estudo de Caso como Modalidade de Pesquisa. **Rev. SOCERJ**.2007;20(5):383-386 setembro/outubro. Pedagogia Médica. Universidade Estácio de Sá – Rio de Janeiro, 2007.

VIGOTSKY, Lev Semyonovich. A formação social da mente: o desenvolvimento social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

YIN, R.K. **Estudo de caso: planejamento e métodos.** 2. Ed. Porto Alegre: Bookman, 2005. Disponível em: http://maratavarespsictics.pbworks.com/w/file/fetch/74304716/3-YIN-planejamento_metodologia.pdf. Acesso em: 15 jun 2024.