



O JOGO (FÍSICO E DIGITAL) COMO POSSIBILIDADE DE DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES SOCIAIS EM CRIANÇAS DE 9 A 11 ANOS: O TABULEIRO DAS HABILIDADES SOCIAIS

Francisca Patricia da Silva Lopes¹, Silvia Carla Conceição Massagli²

RESUMO

As habilidades sociais favorecem um relacionamento saudável, podem ser aprendidas, modificadas e melhoradas por meio de jogos, constituindo uma importante ferramenta de aprendizagem e desenvolvimento. Objetiva-se contribuir para a construção de tecnologias cuidativo-educacionais, nomeadamente o jogo do 'Tabuleiro das Competências sociais' (físico e digital) como possibilidade de desenvolvimento de habilidades sociais em crianças na prevenção do sofrimento mental. Especificamente, Verificar o nível de habilidades sociais em crianças de 9 a 11 anos; Analisar e classificar as habilidades sociais dos sujeitos da pesquisa; Construir e aplicar o jogo do 'Tabuleiro das Competências sociais' (físico e digital) para o desenvolvimento de habilidades sociais em crianças de 9 a 11 anos. A implementação deste projeto contou com o Laboratório de Tecnologias de Informação e Comunicação em Saúde – LATICS e a rede pública de ensino básico da cidade de Cajazeiras. A tipologia da pesquisa segue o modelo da pesquisa-ação: Durante a fase exploratória foi realizada roda de conversa com crianças de 9 a 11 anos; Durante a fase de ação foi realizada a pré-testagem e intervenções pedagógicas; Durante a fase de avaliação foram avaliados os comportamentos. Foram realizados o levantamento das categorias do jogo, definição das situações

¹Graduanda em Enfermagem, Unidade Acadêmica de Enfermagem, UFCG, Cajazeiras, PB, e-mail: patysilvasjp@hotmail.com

²Psicóloga e pedagoga - Universidade Metodista de São Paulo, Faculdade de Ampère. Doutora, Unidade Acadêmica de Educação, UFCG, Cajazeiras, PB, e-mail: silvia.carla.usp@gmail.com



problemas, confecção do jogo físico, pré testagem, intervenções pedagógicas, textos para blog, vídeo para o canal, artigos para eventos científicos, foi iniciada a validação do jogo físico, construção do jogo digital. Conclui-se que foi possível conhecer, formar vínculo e intervir na realidade local, partindo de um contexto de problemas e necessidades reais, representando uma interface entre a universidade e comunidade, unindo ensino e pesquisa.

Palavras-chave: Tecnologias cuidativo-educacionais, Infância, Saúde Psíquica.

¹Graduanda em Enfermagem, Unidade Acadêmica de Enfermagem, UFCEG, Cajzeiras, PB, e-mail: patysilvasjp@hotmail.com

²Psicóloga e pedagoga - Universidade Metodista de São Paulo, Faculdade de Ampère. Doutora, Unidade Acadêmica de Educação, UFCEG, Cajzeiras, PB, e-mail: silvia.carla.usp@gmail.com