

# Mindset Docente

**ORGANIZADORES:**

- ▶ PAULA SANTOS RODRIGUES NUNES
- ▶ ERBS CINTRA DE SOUZA GOMES

**PÚBLICO-ALVO:**

- ▶ DOCENTES DO CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA INTEGRADO AO ENSINO MÉDIO

# Sobre os autores

---

## **Paula Santos Rodrigues Nunes**

A pesquisadora é professora da rede municipal de Salgueiro, com atuação na educação infantil. Atualmente, é mestranda no ProfEPT e possui pós-graduação em Psicopedagogia Clínica e Institucional e em Neuropsicopedagogia. Essas áreas de especialização aprofundam sua compreensão sobre os processos de ensino e aprendizagem e o desenvolvimento cognitivo dos estudantes. Seu trabalho se concentra na promoção de práticas pedagógicas que atendem às necessidades emocionais e cognitivas dos alunos, visando seu desenvolvimento integral.

## **Prof. Dr. Erbs Cintra de Souza Gomes**

O orientador é docente no IF Sertão PE - Campus Petrolina e possui pós-doutorado em Educação pela Universidade Federal da Bahia (UFBA). Com um compromisso contínuo com a inovação pedagógica, dedica-se à formação integral dos estudantes, buscando integrar a formação técnica com a humanística. Com vasta experiência no ensino e na pesquisa, seu foco está nas políticas públicas e sua aplicação no contexto educacional. Sua trajetória é marcada pelo desenvolvimento de práticas que promovem um aprendizado significativo, alinhado aos desafios contemporâneos, visando o crescimento acadêmico e pessoal dos alunos.

# Objetivo

---

Por compreender que a educação é um campo dinâmico e multifacetado, este guia apresenta-se como um produto educacional resultante de uma pesquisa documental que tem como objetivo central analisar as interrelações entre os documentos normativos que orientam a inclusão da educação socioemocional na prática pedagógica. A construção do guia parte do entendimento de que não há um único caminho ou abordagem universal para integrar competências socioemocionais no contexto escolar, reconhecendo as especificidades e particularidades de cada instituição e realidade educacional.

Assim, este material busca não apenas compreender as bases teóricas e regulamentares que sustentam a educação socioemocional, mas também incentivar e propor sugestões pedagógicas que possam ser efetivamente aplicadas em sala de aula. As propostas apresentadas têm como foco promover o desenvolvimento integral dos estudantes, alinhando-se às diretrizes curriculares nacionais e às demandas específicas do IF Sertão Pernambucano - Campus Salgueiro. Dessa forma, o guia pretende ser uma ferramenta prática e reflexiva, auxiliando professores na implementação de estratégias que favoreçam o equilíbrio entre o desenvolvimento cognitivo e socioemocional dos alunos, em especial no curso técnico integrado ao ensino médio.

# Apresentação

---

A inclusão de estratégias pedagógicas baseadas em metodologias ativas para integrar a educação socioemocional ao currículo do curso de Informática integrado ao ensino médio seria uma excelente abordagem. As metodologias ativas, como aprendizagem baseada em problemas (PBL), sala de aula invertida, aprendizagem por projetos e gamificação<sup>1</sup>, promovem o protagonismo dos alunos e facilitam o desenvolvimento de competências socioemocionais essenciais, como empatia, trabalho em equipe, resolução de conflitos e autogestão.

Seguindo nosso caminho, estas seriam algumas sugestões de práticas pedagógicas utilizando metodologias ativas para os diferentes eixos das competências socioemocionais que poderiam ser incluídas na sala de aula.

## Justificativa

---

A inclusão de metodologias ativas como abordagem pedagógica para integrar a educação socioemocional ao currículo tem sido amplamente defendida por diversos autores. De acordo com Moran, Masetto e Behrens (2013), as metodologias ativas colocam o aluno no centro do processo de aprendizagem, estimulando o protagonismo, a autonomia e o pensamento crítico. Esses aspectos são fundamentais para o desenvolvimento de competências socioemocionais.

---

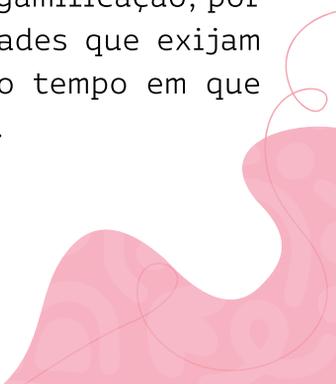
<sup>1</sup>Gamificação na educação é uma estratégia que usa elementos de jogos para motivar e engajar os alunos.



Já Bacich, Tanzi e Trevisani (2015) ressaltam que estratégias como a sala de aula invertida, a aprendizagem baseada em projetos e a gamificação criam ambientes mais dinâmicos e colaborativos, promovendo a interação e o trabalho em equipe.

No campo específico da educação socioemocional, Lippman, Ryberg, Carney e Moore (2015) destacam a importância de metodologias que favoreçam experiências práticas, nas quais os estudantes possam vivenciar situações que desenvolvam empatia, autogestão e habilidades de resolução de conflitos. Em consonância, Trilling e Fadel (2009) argumentam que competências socioemocionais são melhor desenvolvidas em contextos educacionais que promovam a aprendizagem ativa, conectando saberes teóricos com a prática cotidiana.

Assim, práticas pedagógicas como o uso de aprendizagem baseada em problemas (*Problem-Based Learning – PBL*) podem ser aplicadas para abordar situações que envolvam dilemas éticos ou conflitos interpessoais, desafiando os alunos a buscar soluções em grupo. A aprendizagem por projetos pode ser usada para desenvolver empatia e colaboração, propondo atividades que envolvam a criação de soluções para problemas reais. A gamificação, por sua vez, pode engajar os alunos em atividades que exijam tomada de decisão e autogestão, ao mesmo tempo em que promovem um ambiente lúdico e colaborativo.



Portanto, as metodologias ativas não apenas fortalecem o aprendizado cognitivo, mas também criam oportunidades para integrar os diferentes eixos das competências socioemocionais, alinhando-se aos desafios da educação contemporânea.

## Documentos Oficiais

---

Sobre a BNCC, é um documento normativo que orienta os currículos da Educação Básica no Brasil, abrangendo desde a Educação Infantil até o Ensino Médio. A BNCC define os direitos de aprendizagem essenciais para todos os estudantes do país, estabelecendo competências gerais que visam formar cidadãos críticos, éticos e preparados para enfrentar os desafios contemporâneos. Entre essas competências, a BNCC enfatiza tanto o desenvolvimento de conhecimentos acadêmicos quanto habilidades práticas, valores e atitudes necessários para a formação integral dos alunos.

As competências socioemocionais são um dos pilares da BNCC, especialmente no contexto do desenvolvimento integral e da formação para a cidadania. Essas competências dizem respeito à capacidade dos alunos de compreender e gerenciar suas emoções, estabelecer relacionamentos positivos e fazer escolhas responsáveis.

Estes são os 5 eixos principais:

| <b>Eixo</b>                          | <b>Definição</b>  | <b>Habilidades Principais</b>  | <b>Exemplo de Aplicação</b>   |
|--------------------------------------|---|--|---|
| <b>Autogestão</b>                    | Capacidade de gerenciar emoções, pensamentos e comportamentos de forma eficaz, especialmente em situações desafiadoras.             | Controle emocional, autodisciplina, organização, persistência, regulação do estresse.                      | Planejar e concluir tarefas de longo prazo, mesmo enfrentando dificuldades ou distrações. Identificar uma emoção (como frustração) e refletir sobre sua origem e como ela pode impactar decisões. |
| <b>Autoconhecimento</b>              | Capacidade de reconhecer as próprias emoções, valores, pensamentos e como eles influenciam comportamentos.                          | Reconhecimento emocional, autoconfiança, consciência dos próprios valores e pontos fortes.                 | Identificar uma emoção (como frustração) e refletir sobre sua origem e como ela pode impactar decisões.   |
| <b>Habilidades de Relacionamento</b> | Capacidade de estabelecer e manter relações saudáveis e respeitadas com os outros, baseadas na cooperação e na comunicação efetiva. | Comunicação assertiva, empatia, resolução de conflitos, trabalho em equipe, capacidade de escuta ativa.    | Trabalhar em grupo para desenvolver um projeto escolar, respeitando diferentes pontos de vista.   |
| <b>Tomada de Decisão Responsável</b> | Capacidade de fazer escolhas construtivas e éticas em situações sociais ou pessoais.  | Análise de consequências, resolução de problemas, responsabilidade e consideração pelo bem-estar coletivo. | Decidir como responder a um conflito em sala de aula de forma ética e respeitosa, considerando os impactos.   |
| <b>Consciência Social</b>            | Capacidade de compreender e respeitar as perspectivas e sentimentos dos outros, demonstrando empatia e sensibilidade às diferenças. | Empatia, respeito à diversidade, responsabilidade social e compreensão de normas sociais.                  | Reconhecer as dificuldades enfrentadas por colegas em diferentes contextos e propor ações solidárias.   |

Fonte: elaborado pela autora (2024)

# Sugestões Pedagógicas

## Eixo 1: Autoconsciência

- ▶ **Estratégia de Reflexão Pessoal com Sala de Aula Invertida:** Antes de um tema mais denso de programação ou análise de sistemas, os alunos podem acessar um vídeo, artigo ou podcast em casa que aborde o autoconhecimento e a importância de entender suas próprias emoções e limites. No dia da aula, o professor propõe uma atividade em que os alunos compartilhem, em grupos pequenos, reflexões sobre como percebem suas reações a situações de estresse ou complexidade. Em seguida, eles discutem estratégias pessoais para lidar com esses sentimentos. Essa prática ajuda no desenvolvimento de autoconsciência, pois cada aluno terá a oportunidade de explorar e compartilhar suas próprias emoções e *insights*.
- ▶ **Mapas de Autoconhecimento com Gamificação:** Propor que os alunos criem um “mapa de habilidades e interesses” pessoal, em que eles identifiquem seus pontos fortes e áreas de melhoria em relação ao curso de informática. O mapa pode ser gamificado: cada habilidade ou competência ganha “níveis”, como em um jogo, que os alunos desenvolvem ao longo do tempo, permitindo que acompanhem seu próprio progresso. Essa abordagem promove a autoconsciência, incentivando os alunos a identificar e valorizar suas próprias habilidades.

## Eixo 2: Autogestão

- ▶ **Planejamento de Projetos com Aprendizagem Baseada em Projetos (PBL):** Os alunos são desafiados a criar um projeto (como um aplicativo ou um site) em equipes, mas com uma fase inicial de planejamento individual em que eles devem definir metas, prazos e prioridades pessoais. Ao longo do projeto, o professor orienta os alunos a praticarem autogestão, monitorando o progresso e ajustando os planos conforme necessário. Além de desenvolver habilidades de organização e compromisso, o PBL permite que os alunos experimentem a autogestão ao definir suas próprias rotinas de trabalho.
- ▶ **Técnicas de *Mindfulness* aplicadas ao Código e *Debugging*:** Em um exercício prático, os alunos podem utilizar técnicas de *mindfulness* ao codificar ou resolver problemas de programação. Por exemplo, antes de iniciarem o trabalho, o professor pode guiar uma breve meditação focada na respiração e na atenção plena. Durante a atividade, os alunos se concentram em cada etapa do código, observando seus próprios pensamentos e emoções. Essa prática ajuda no desenvolvimento de controle emocional e resiliência, que são aspectos fundamentais da autogestão.

## Eixo 3: Consciência Social

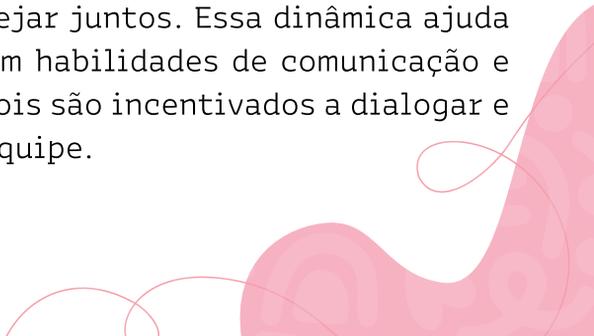
- ▶ **Dinâmicas de Empatia com Aprendizagem Baseada em Problemas (PBL):** Os alunos trabalham em grupos para resolver um problema real ou fictício que requer empatia, como a criação de uma aplicação acessível a

pessoas com deficiências visuais. Durante o processo, eles pesquisam sobre as necessidades desse público, e, ao final, compartilham suas reflexões sobre a importância de desenvolver soluções tecnológicas inclusivas. O exercício estimula a empatia e a compreensão de realidades diferentes, ampliando a consciência social dos alunos.

► **Debate Estruturado sobre Questões Éticas na Tecnologia:**

Utilizando a técnica de *role-play*, cada aluno recebe um papel (usuário, desenvolvedor, empresa de tecnologia, legislador) em uma questão ética contemporânea (por exemplo, privacidade de dados). Após a pesquisa sobre o ponto de vista do seu papel, eles participam de um debate, desenvolvendo argumentação e respeitando diferentes opiniões. Essa prática desenvolve habilidades de comunicação, respeito e tolerância, essenciais para a consciência social.

#### **Eixo 4: Habilidades de Relacionamento**

- **Projeto Colaborativo com Sala de Aula Invertida:** Em um projeto em que os alunos colaboram para criar um produto digital, cada etapa do trabalho pode ser realizada seguindo a metodologia de sala de aula invertida, em que eles têm acesso a materiais em casa e vêm para a sala de aula para discutir e planejar juntos. Essa dinâmica ajuda os alunos a desenvolverem habilidades de comunicação e resolução de conflitos, pois são incentivados a dialogar e organizar o trabalho em equipe.
- 

- ▶ **Atividades de *Role-Playing* e Jogos Cooperativos:** Para estimular a habilidade de resolução de conflitos, o professor pode implementar jogos cooperativos ou atividades de *role-playing*, nas quais os alunos assumem diferentes papéis em uma situação de equipe. Isso pode incluir, por exemplo, a simulação de uma situação de crise durante o desenvolvimento de um projeto de *software*. Durante o *role-playing*, eles praticam técnicas de comunicação assertiva e mediação de conflitos, promovendo habilidades de relacionamento interpessoal.

## **Eixo 5: Tomada de Decisão Responsável**

- ▶ **Simulação de Decisões Éticas com Aprendizagem Baseada em Problemas (PBL):** Propor um problema ético no campo da informática, como o uso de inteligência artificial na coleta de dados de usuários. Os alunos trabalham em grupos para discutir diferentes possíveis soluções e, ao final, cada grupo apresenta a decisão mais responsável na sua visão, justificando-a com base em valores éticos e sociais. Essa estratégia fortalece a capacidade de tomada de decisão responsável e crítica.
- ▶ **Desenvolvimento de um Projeto com Avaliação Coletiva de Impacto:** No final de um projeto de tecnologia, como um site ou aplicativo, os alunos avaliam coletivamente o impacto potencial de sua criação na sociedade e no meio ambiente, discutindo como poderiam adaptar o projeto para minimizar qualquer impacto negativo. Esse tipo de

prática ajuda os alunos a refletirem sobre a importância das decisões que tomam e a considerar o bem-estar coletivo em suas criações.

## Referências para Leitura

---

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda A. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 20. ed. Campinas: Papyrus, 2013.

BACICH, Lilian; TANZI, Simone; TREVISANI, José Moran. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem prática**. Porto Alegre: Penso, 2015.

LIPPMAN, Laura H.; RYBERG, Renee; CARNEY, Rachel; MOORE, Kristin A. **Key “soft skills” that foster youth workforce success: toward a consensus across fields**. Washington, DC: Child Trends, 2015. Disponível em: <https://www.childtrends.org/publications/key-soft-skills-that-foster-youth-workforce-success-toward-a-consensus-across-fields>. Acesso em: 19 nov. 2024.

TRILLING, Bernie; FADEL, Charles. **21st century skills: learning for life in our times**. San Francisco: Jossey-Bass, 2009.

## Avaliação

---

A avaliação contínua de um livreto com estratégias pedagógicas para a educação socioemocional no Ensino Médio Integrado visa garantir que o material seja eficaz no desenvolvimento das habilidades socioemocionais dos alunos, promovendo seu bem-estar e contribuindo para seu sucesso acadêmico.



# Mindset Docente