

Ensino de habilidades socioemocionais: um estudo de caso empregando mídias audiovisuais e conversação online

Julian Araújo
Departamento de Computação
UFRPE
Recife, PE, Brasil
carlos.julian@ufrpe.br

Laiza Ribeiro Silva
Instituto de Ciências
Matemáticas e de Computação
– Universidade de São Paulo
(USP) – Campus de São Carlos
laizaribeiro@usp.br

Patrícia A. Jaques
Universidade do Vale do Rio
dos Sinos (Unisinos) São
Leopoldo, RS, Brasil
pjaques@unisinos.br

RESUMO

Na atualidade, dispomos de diversas opções midiáticas que podem ser utilizadas como recurso tecnológico para o ensino. Redes sociais, *ebooks*, quadrinhos, vídeos, curtas e aplicativos móveis são alguns exemplos. Nesse contexto, as diversas mídias podem ser adotadas como estratégias para auxiliar estudantes no desenvolvimento de competências socioemocionais no ambiente de ensino. Este trabalho tem como objetivo observar o uso de curta-metragem como recurso tecnológico na compreensão de competências socioemocionais em estudantes de ensino superior. Os resultados demonstraram que o uso de curta-metragem compreende importante instrumento pedagógico na compreensão de habilidades como empatia, percepção de contexto e colaboração.

CCS CONCEPTS

• **Social and professional topics** → Computing education.

PALAVRAS-CHAVE

Habilidades socioemocionais, curta-metragem, ensino, conversação online, educação

1 INTRODUÇÃO

Durante muitos anos, as instituições de ensino se preocupavam apenas em oferecer aprendizagem considerando as habilidades técnicas. No entanto, em um mundo cada vez mais marcado pela volatilidade, incerteza, complexidade e ambiguidade (do inglês, *VUCA - volatility, uncertainty, complexity e ambiguity*), faz-se necessário repensar as atuais estratégias e métodos de ensino e aprendizagem [13]. Nesse sentido, as instituições de ensino precisam cada vez mais alinhar os componentes curriculares que desenvolvam as competências técnicas (do inglês, *hard skills*) e as competências comportamentais (do inglês, *soft skills*) [23], [24]. As competências comportamentais ou socioemocionais

compreendem um conjunto de comportamentos e habilidades relacionados a autoconsciência (autoconfiança), autogestão (gerenciamento do estresse), consciência social (empatia) e habilidades relacionais (engajamento social) [7], [9], [16].

Atualmente, as diretrizes da BNCC (Base Nacional Comum Curricular) [2] descrevem um conjunto de competências socioemocionais relacionando conhecimentos teóricos e práticas educativas. As orientações têm o propósito de desenvolver atitudes e valores para auxiliar os estudantes no processo de solucionar as demandas complexas de nossa sociedade [2], [11]. As diretrizes destacam a necessidade do desenvolvimento cognitivo associado às competências socioemocionais como atividades essenciais nas salas de aulas.

As instituições de ensino precisam assumir o papel de orientar os estudantes para as atuais mudanças e as que ainda irão surgir, ajudando a identificar e potencializar suas habilidades e competências socioemocionais exigidas do mundo VUCA [20], [21]. Essa demanda surge também da necessidade de um mercado que exige profissionais cada vez mais preparados para compreender e solucionar problemas complexos com criatividade.

Diante dos desafios da atualidade, o cinema tem sido utilizado como recurso tecnológico em práticas pedagógicas para estimular os estudantes no desenvolvimento de competências técnicas e comportamentais [4], [15]. O cinema, através da linguagem cinematográfica, pode estimular o desenvolvimento de competências relacionadas à observação, análise e compreensão a partir de histórias [6]. A BNCC destaca que alguns componentes curriculares podem abordar temas que permeiam a nossa sociedade pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação (TICs), considerando também o recurso cinema [2]. Em uma sociedade midiática, buscar meios que possam contribuir para a dinamização das aulas através do uso de recursos audiovisuais em sala de aula pode fomentar o aprendizado com diferentes saberes.

Neste sentido, este trabalho tem como objetivo observar o uso de curta-metragem como recurso tecnológico na compreensão de competências socioemocionais em estudantes de ensino superior. A questão principal foi definida como: “Mídias audiovisuais ajudam na aprendizagem de competências socioemocionais?”. Essa questão teve o intuito de auxiliar na busca por abordagens pedagógicas apoiadas pelo uso da linguagem cinematográfica.

Fica permitido ao(s) autor(es) ou a terceiros a reprodução ou distribuição, em parte ou no todo, do material extraído dessa obra, de forma verbatim, adaptada ou remixada, bem como a criação ou produção a partir do conteúdo dessa obra, para fins não comerciais, desde que sejam atribuídos os devidos créditos à criação original, sob os termos da licença CC BY-NC 4.0.

EduComp'22, Abril 24-29, 2022, Feira de Santana, Bahia, Brasil (On-line)

© 2022 Copyright mantido pelo(s) autor(es). Direitos de publicação licenciados à Sociedade Brasileira de Computação (SBC).

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Esta seção apresenta conceitos fundamentais para uma melhor compreensão do artigo.

2.1 Habilidades socioemocionais

Para compreendermos as habilidades socioemocionais, é importante diferenciar os conceitos de habilidades e competências. A competência está associada à capacidade do estudante de apreciar e resolver determinados assuntos, por exemplo, ter a capacidade de tomar decisões e solucionar conflitos. Na BNCC, competência é descrita como a mobilização de um dado conjunto de conhecimentos, habilidades, atitudes e valores para solucionar situações do dia a dia [2]. Já a habilidade está relacionada à aplicação de uma determinada competência para solucionar um assunto, por exemplo, compreender uma situação complexa e planejar uma solução.

Nesse sentido, as habilidades socioemocionais estão relacionadas à aplicação da capacidade do estudante estabelecer relacionamento consigo mesmo e com os outros, especificando propósitos, autocontrole emocional e resiliência [1]. Além disso, o estudante pode aprender na convivência capacidades de autoconhecimento, autocontrole, consciência social, habilidades sociais e tomada responsável de decisões [11].

2.2 Ensino de habilidades socioemocionais em escolas

O conceito de competências e habilidades socioemocionais tem ganhado espaço no contexto educacional do Brasil e de vários outros países e vem associado à proposta de pensar o ensino numa perspectiva da formação integral. É importante mencionar que na BNCC, as competências socioemocionais estão presentes em todas as competências gerais.

A Fundação CASEL (*Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning*), apresenta um conjunto de competências por meio de instrumentos e diretrizes com o intuito de desenvolver as habilidades socioemocionais nas crianças desde a educação infantil até adolescentes no ensino médio [3]. Autoconsciência “habilidade de identificar e compreender as próprias emoções e pensamentos, objetivos e valores pessoais avaliando e reconhecendo limitações e forças”; Autogestão - “habilidade que contribui para a regulação das emoções, dos pensamentos e do comportamento”; Consciência social - “habilidade de ter compreensão empática, respeito às diferenças”; Habilidade relacionais - “habilidade de manter relacionamentos saudáveis, trabalhar com diversos tipos de pessoas e grupos”; Tomada de decisão - “habilidade para identificar e refletir problemas, realizar escolhas construtivas”.

2.3 Compreensão das emoções

A compreensão das emoções é uma habilidade essencial na qualidade das relações interpessoais. A compreensão emocional reúne o conjunto de habilidades relacionadas com a emoção, como por exemplo, o reconhecimento de expressões faciais, a compreensão da relação entre emoções, regulação das emoções e a compreensão de respostas [7], [16]. Em [5] a compreensão das

emoções “*refere-se à capacidade de identificar, reconhecer e nomear emoções; diferenciar as próprias emoções; compreender as emoções dos outros com base nas expressões faciais e nas características das situações de contexto emocional*”. Nesse sentido, o tema da compreensão de emoções torna-se bastante relevante, pois habilidades ligadas ao comportamento social são essenciais para conviver de maneira harmoniosa.

2.4 Teoria do Appraisal

O Modelo OCC [17] baseia-se na teoria cognitiva das emoções, e busca explicar como surgem as emoções. O modelo considera reações de valência, ou seja, assume um valor (positivo ou negativo) para indicar uma reação afetiva a um determinado evento, agente ou objeto. Assim, é possível identificar como surgem as emoções, visto que, o modelo permite avaliar em um dado evento a relação de desejabilidade da pessoa com um objeto.

Os eventos são representados como um conjunto de particularidades pelas quais uma pessoa compreende. Já os agentes podem ser representados por pessoas, animais, ou em algumas situações específicas outros objetos. Por último, os objetos são coisas percebidas como pertencentes ou coisas inanimadas [8].

3 TRABALHOS RELACIONADOS

Um dos desafios na educação diz respeito à permanente busca por práticas que evidenciem o protagonismo dos estudantes na construção do conhecimento. Nesse sentido, a utilização de filmes como prática de ensino tem sido demonstrada como uma experiência que possibilita o docente estimular a reflexão dos estudantes acerca de diversos conteúdos [10]. Para realizar o levantamento dos trabalhos relacionados utilizamos o indexador Google Scholar, considerando as palavras-chaves (Cinema, Curta-Metragem, Ensino, Emoções e Habilidades Socioemocionais) derivadas do objetivo da pesquisa. Delimitamos um intervalo de tempo para os trabalhos publicados entre 2016 e 2021. A seguir, são apresentadas pesquisas que adotaram o uso do cinema como prática pedagógica de modo a desenvolver conteúdos curriculares.

Günzel et al. [22] apresentou um estudo sobre o uso do cinema para ensinar sobre os sistemas digestório e imunológico. A pesquisa foi desenvolvida pelos bolsistas do Programa de Educação Tutorial (PET) da Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS), Campus Cerro Largo - RS. A proposta utilizou filmes para mediar o ensino de conteúdos biológicos. A ação foi observada com a turma do 8º ano do Ensino Fundamental no Colégio La Salle Medianeira, em Cerro Largo. As sessões de cinema abordaram os conteúdos do corpo humano, abrangendo sistemas digestório e imunológico, além de questões de saúde, higiene, automedicação e alimentação. Antes da exibição da sessão, foi disponibilizado um questionário para dar início a discussão. Em seguida, foi apresentado o filme “*Osmosis Jones*”. Os resultados demonstraram que a turma apresentou conhecimentos sobre pirâmide alimentar, importância para o bom funcionamento do organismo e fortalecimento da saúde por meio de uma alimentação balanceada. Após a exibição, os alunos

foram convidados a pontuarem o que mais gostaram, assim como, curiosidades. Por fim, os alunos confeccionaram cartazes sobre a representação dos conteúdos. Apesar das observações descritas pelos bolsistas, a pesquisa não deixa claro quais são os resultados gerados na aprendizagem.

Oliveira et al. [19] apresentaram uma pesquisa sobre a utilização do recurso do cinema em sala de aula para professores de História do ensino fundamental. O trabalho descreve um conjunto de orientações para as práticas de ensino. Os resultados foram obtidos a partir de entrevistas com professores de História que atuam em turmas do ensino fundamental da rede de ensino de Fortaleza (Ceará) e que usam o recurso do cinema em suas práticas de ensino. No entanto, os autores não consideraram observar a percepção dos estudantes após assistirem os conteúdos dos filmes, descrevendo apenas a percepção dos docentes quanto a experiência com os recursos audiovisuais.

Castro et al. [15] analisaram a utilização do cinema como instrumento educacional em práticas docentes no Ensino Médio. A pesquisa investigou as práticas de onze docentes considerando disciplinas como História, Inglês, Filosofia, Matemática, Química e Português, por exemplo. Os professores entrevistados atuam no Ensino Básico, Técnico e Tecnológico em uma instituição federal. O estudo foi conduzido em dois momentos, sendo a primeira etapa com o uso de debates envolvendo um longa para discussões com um grupo focal. Na segunda etapa, foram realizadas entrevistas individuais visando identificar as percepções e práticas de cada docente. As perguntas buscavam compreender a dificuldade na escolha do filme (considerando sua duração), infraestrutura da escola, planejamento e desenvolvimento de atividade após a exibição do filme, formação dos docentes e adequação de competências, por exemplo. Foi verificado pelo grupo de docentes a adoção de diferentes durações dos filmes, sendo longas, curtas ou cenas selecionadas. Segundo os docentes, o tempo de uma aula dificultava a exibição. Ademais, as principais dificuldades relatadas foram a adequação da proposta (seleção de obras pertinentes aos conteúdos/competências), alocação de tempo (problema típico com longas-metragens), cultura cinematográfica (elementos da linguagem do cinema) e infraestrutura (manipulação de equipamentos como projetor, computadores e caixa de som). Através dos relatos, os docentes ressaltaram o potencial das atividades com o cinema e compreenderam a importância na promoção de práticas institucionalizadas nas escolas.

Gonçalves e Aversi-Ferreira [18] propuseram o uso do filme “O óleo de Lorenzo” como recurso para fins educacionais na área da saúde, especificamente em neurociência. O filme aborda o impacto da adrenoleucodistrofia (uma doença degenerativa) em um ambiente social, provendo um debate sobre as ciências. Além disso, o trabalho faz uma reflexão sobre as dificuldades educacionais do método de ensino tradicional e o uso de metodologias ativas como alternativa para melhorar o processo de aprendizagem. Apesar dos autores fundamentarem o uso do filme “O óleo de Lorenzo”, seria interessante a observação a partir de um estudo de caso, coletando registros dos estudantes e professores após a exibição do filme.

Schorn e Santos [12] apresentaram uma reflexão sobre a adoção do cinema como prática de intervenção pedagógica. As autoras consideram os filmes como instrumentos pedagógicos para refletir acerca das habilidades socioemocionais. O filme “Divertida Mente” foi apresentado como objeto de estudo para refletir sobre as habilidades socioemocionais no contexto educacional. Para a análise do filme, foi considerada a abordagem de análise de conteúdo. O trabalho salienta também sobre a possibilidade de uma reflexão para a formação de professores sobre o uso do cinema como instrumento pedagógico para o ensino e à compreensão das habilidades socioemocionais. Apesar da descrição sobre a importância do tema exposto, a pesquisa não realizou nenhuma observação com turmas escolares para verificar as percepções dos estudantes.

Há diversos trabalhos na literatura que abordam o uso do recurso do cinema como prática pedagógica no Ensino Básico, Técnico e Superior. Alguns desses estudos focam nas experiências das práticas dos docentes, ou ainda, destacam apenas as competências técnicas. Já outras pesquisas relatam experiências teóricas sobre o tema educação e cinema. Nessa perspectiva, há oportunidades em aberto considerando a adoção de curta-metragem animado e habilidades socioemocionais como abordagem pedagógica para compreensão das emoções no ensino superior. Dessa forma, espera-se contribuir através de um relato de experiência no fortalecimento das competências socioemocionais dos estudantes utilizando mídias audiovisuais e conversação *online*.

4 MÉTODO

O presente trabalho utiliza a abordagem qualitativa, ou seja, a pesquisa foca na experiência daqueles que vivenciam o fenômeno do ensino/aprendizagem. Esta seção apresenta os elementos utilizados na condução da observação do curta-metragem como recurso pedagógico na compreensão de competências socioemocionais com estudantes dos períodos iniciais do curso de Bacharelado em Computação do Departamento de Computação da UFRPE. A seguir, apresentamos em detalhes os elementos: (a) participantes, (b) instrumentos, (c) curta-metragem e (d) procedimentos utilizados na observação (Ver Figura 1). É importante esclarecer que a pesquisa envolve a participação de estudantes, sendo assim necessário aprovação da pesquisa pelo Comitê de Ética.

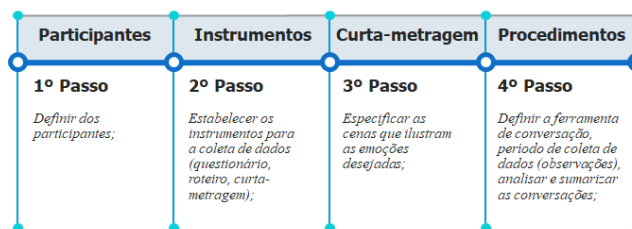


Figura 1. Fluxo dos passos adotados.

(a) **Participantes:** Participaram 14 estudantes de graduação do curso de Bacharelado em Ciência da Computação, em que 2 eram do gênero feminino e 12 do gênero masculino, com idade de 19 a

24 anos. Para captar o(a)s participantes, o pesquisador enviou um *e-mail* convite para a lista de notícias dos estudantes do Curso de Bacharelado em Computação.

(b) Instrumentos: Foram utilizados para a coleta de dados os seguintes instrumentos: (i) questionário para dados sociodemográficos; (ii) roteiro de conversação através da ferramenta de chat (*Whatsapp*); (iii) questionário para coletar dados da linguagem cinematográfica do curta; (iv) curta-metragem “Um Pequeno Passo”. O Google Formulário foi utilizado para registrar os dados dos questionários.

O curta conta a história de Luna Chun, uma pequena garota americana de descendência chinesa, e do seu pai (Chu), um humilde sapateiro. Após Luna assistir o lançamento de um foguete na TV, ela cria um sonho de alcançar as estrelas. Seu pai, percebendo isso, busca a todo custo apoiar sua pequena filha a alcançar o seu sonho, ser uma astronauta. O curta aborda a forma como o pai de Luna a educa, valorizando e nutrindo seus sonhos desde a sua infância. No entanto, uma série de dificuldades acontecem no percurso da realização do seu sonho. A história apresenta também ricos ensinamentos sobre perseverança, motivação, empatia, autodesenvolvimento, valorização dos laços de amizade com a família e com os amigos.

(c) Curta-metragem: O curta “Um Pequeno Passo” (do inglês, *One Small Step*) foi escolhido por retratar uma história de superação e conquista de sonhos [14]. O enredo permite que sejam observadas diversas emoções da personagem principal, alinhando-se com o propósito desta pesquisa. É importante salientar que outros curtas podem ser utilizados no método adotado, sendo necessário indicar as cenas que apresentem as emoções a serem discutidas nos passos seguintes.

A Figura 2 ilustra uma cena da personagem Luna Chun do curta-metragem *One Small Step*, uma animação chinesa dirigida por Andrew Chesworth e Bobby Pontillas.



Figura 2: Personagem Luna Chun. Fonte: [14]

A Tabela 1. descreve as cenas escolhidas do curta-metragem e utilizadas no chat com os estudantes. As cenas foram selecionadas por ilustrarem representações e comportamentos da personagem Luna através das emoções básicas alegria, raiva/irritação, tristeza/decepção e medo/susto. No apêndice A são apresentados os recortes de cada cena conforme a descrição da Tabela 1. Além disso, outras cenas poderiam ser utilizadas, no entanto, este trabalho focou em um número limitado de cenas que pudessem representar uma diversidade de comportamentos.

Tabela 1: Descrição das cenas analisadas

Cena	Descrição	Emoção
1	A personagem Luna viaja com seu Pai em uma caixa de sapatos até a lua.	Alegria
2	Luna tropeça treinando na pista de corrida	Raiva/irritação
3	Luna recebe o resultado da primeira carta resposta submetida para escola de formação em astronomia.	Tristeza/decepção
4	Luna retorna para casa após mais um dia na escola, e se depara com as luzes apagadas e a ausência do seu Pai.	Medo/susto

É importante salientar que a etapa de escolha do curta-metragem também pode ser conduzida com os estudantes. O processo de escolha deve considerar inicialmente um conjunto de emoções desejadas (por exemplo, alegria e tristeza), em seguida, os estudantes podem levantar uma lista de curtas-metragens considerando o gênero cinematográfico (por exemplo, ficção, aventura, comédia, entre outros), por fim, pode-se realizar o recurso do questionário para levantar o curta de maior interesse.

(d) Procedimentos: Com o intuito de auxiliar o acompanhamento e interação das observações textuais, o pesquisador distribuiu de forma aleatória os 14 estudantes em 2 grupos (ambos com 7 participantes). O aplicativo de mensagem instantânea *Whatsapp* foi escolhido para a realização das conversações e observações. Essa opção se deu por se tratar de uma ferramenta amplamente utilizada por todos os participantes, e necessitar de uma conexão básica de dados à internet.

O passo seguinte foi definir uma agenda dos encontros síncronos para assistir o curta-metragem. Em conjunto com os estudantes, o pesquisador estabeleceu dois dias, tendo cada encontro a duração de 90 minutos. Essa estratégia foi estabelecida visando garantir o engajamento dos estudantes nas interações, evitando assim que o debate ficasse longo e cansativo. O apêndice B apresenta o roteiro que serviu de guia para o debate. Além disso, a cada emoção dialogada com o grupo, apresentamos explicações sobre o surgimento das emoções considerando a teoria *appraisal*.

Após os diálogos realizados em cada grupo, disponibilizamos um questionário no *google* formulário para coletar as informações sobre dados sociodemográficos (idade, gênero e curso), informações sobre a linguagem cinematográfica (perguntas relacionadas à caracterização da produção), e sobre a compreensão das emoções baseando-se no modelo *appraisal*.

5 DISCUSSÃO

Esta seção descreve os resultados e discussões a partir das observações e interações dos estudantes através do chat nos grupos A e B no aplicativo *whatsapp*, seguindo a método apresentado na seção anterior. Com os diálogos, os estudantes tiveram a oportunidade de compreender o conceito das emoções,

associando as emoções representadas nas cenas com a personagem Luna no curta-metragem “*One Small Step*”.

A seguir, são apresentados alguns recortes dos textos escritos pelos estudantes. Para preservar o anonimato dos participantes, cada estudante foi identificado por uma letra e um número.

5.1 Observações via *chat*

Nesta seção são apresentados os relatos das observações levando em consideração o roteiro do debate.

Em uma das primeiras interações utilizamos a seguinte pergunta (QP) “*Vocês gostaram do curta? Do que ele trata?*”, o estudante **a.1** respondeu “*Amei, ele foi muito fofo e me fez chorar muito*”, já o estudante **b.2** escreveu “*Gostei, achei muito bem feito. Se trata sobre o sonho de uma menina de virar astronauta*”. As duas respostas relatam que os estudantes gostaram e também se emocionaram com o curta. É interessante mencionar que ambos estudantes utilizaram *emoticons* que representam o choro, nesse caso, expressando uma intensidade na resposta. Em seguida, iniciamos os diálogos acerca de cada cena descrita na Tabela 1.

Considerando a cena 1, foi realizada a seguinte pergunta (QP) “*Luna viaja com seu Pai em uma caixa de sapatos até a lua. Vocês poderiam destacar como Luna estava?*”. O estudante **a.3** descreveu “*Empolgada e feliz por estar dividindo o seu sonho com o pai?*”, o estudante **a.4** escreveu “*feliz/empolgada*”, assim como, o estudante **b.3** “*Alegre e com um olhar inocente e sonhador, imaginando-se viajando até a lua*”. Ainda na cena 1, apresentamos a seguinte pergunta (QP) “*Vocês conseguem se lembrar de situações diferentes (contextos) em que vocês sentiram essas mesmas emoções (alegria/felicidade/empolgação)?*”. A questão proposta teve o intuito de associar a emoção “alegria” demonstrada pela personagem Luna com alguma vivência dos estudantes, gerando assim uma interação entre o grupo. O estudante **b.4** relatou a seguinte situação “*os que me vieram à memória instantaneamente; 1 - no nascimento do meu filho; 2 - quando eu fui pro show de uma banda que eu gostava desde criança*”.

Logo após a conversação da cena 1, o pesquisador apresentou o conceito do modelo *appraisal*, “*O appraisal é uma avaliação da relação de significação de um estímulo*”; “*Considerando que observamos a emoção alegria, segundo o modelo appraisal, a alegria acontece quando a pessoa está agradada com um evento desejado, ou seja, quando a pessoa foca na desejabilidade de um evento de acordo com os seus objetivos*”. Nesse momento, os estudantes tiveram a oportunidade de relacionar a cena retratada por Luna com as experiências vividas por cada um e o conceito do modelo *appraisal*.

A cena 2 tratou do momento em que Luna tropeçou treinando na pista de corrida com os colegas da turma. Iniciamos a conversação com a seguinte pergunta (QP) “*Como Luna se sentiu ao chegar em casa?*”. O estudante **c.2** comentou “*um misto de raiva com vergonha e frustração...*”, o estudante **d.2** disse “*ela se sente frustrada por não se ver tão capaz quanto seus colegas*” e o estudante **c.1** disse “*frustração/raiva*”. Em seguida, colocamos a seguinte pergunta (QP) “*Por que vocês acham que Luna demonstrou raiva/irritação?*”. O estudante **f.2** descreveu “*Ela deve*

ter se sentindo impotente por não poder acompanhar as outras pessoas no treino”.

Ainda sobre a cena 2, discorremos a seguinte questão (QP) “*Vocês já vivenciaram algo semelhante?*”. Essa pergunta foi apresentada para que os estudantes fizessem uma relação da emoção experimentada por Luna e com os relatos descritos por cada um dos estudantes. O estudante **c.1** relatou “*lembro que antes de eu ser sedentário, e praticava esportes semanalmente, eu me machuquei em um jogo importante e o sentimento foi o mesmo*”, **b.1** disse “*na faculdades várias vezes, projetos que não dão certo, notas baixas*”. Após os relatos, o pesquisador conectou os conceitos do modelo *appraisal* com os relatos dos estudantes, “*Considerando o modelo appraisal, a raiva surge quando a ação de outra pessoa é censurada, tendo uma consequência negativa...*” e “*Já a tristeza surge pela ocorrência de um fato ou evento não desejado*”.

Na Cena 3, Luna recebeu o resultado da primeira carta resposta submetida para escola de formação em astronomia. O estudante **f.2** mencionou no debate “*Ela estava decepcionada por não ter passado*”, e o estudante **b.2** comentou “*Tristeza/decepção*”, **b.1** relatou “*Ela se sentiu frustrada por não ter recebido a resposta que desejava, pois ela acreditava que estava se esforçando ao máximo*”. Logo após os comentários, apresentamos a seguinte pergunta (QP) “*Por que vocês acham que Luna demonstrou tristeza/decepção?*”. O estudante **a.1** escreveu “*Por não ter recebido a resposta que esperava*”, já o estudante **c.1** comentou perguntando “*Porque aquilo era o sonho dela?*”. Após os relatos dos participantes, apresentamos a seguinte explicação: “*No modelo appraisal, a tristeza acontece quando a pessoa está desagradada com um evento desejado, ou seja, quando a pessoa foca na desejabilidade de um evento de acordo com os seus objetivos e esse evento não acontece como planejado, [...] explica que as reações emotivas que temos são causadas pelas interpretações que fazemos sobre os eventos que vivenciamos*”.

Na cena 4, Luna retorna para casa após mais um dia na escola, e se depara com as luzes apagadas e sem a presença do seu Pai. O pesquisador mencionou a seguinte pergunta (QP) “*O que aconteceu com Luna naquele momento?*”. O estudante **d.1** descreveu “*Primeiro, um sentimento de confusão, pela cena que ela comumente presenciava não está mais acontecendo..., depois um desespero por ter se dado conta que algo de sério poderia ter acontecido com seu pai*”. Após os comentários dos estudantes, o pesquisador apresentou a seguinte pergunta (QP) “*Vocês acham que Luna demonstrou medo/susto na cena?*”. O estudante **b.1** descreveu “*Primeiro ela se sentiu confusa e preocupada, depois que constatou o que rolou, ela se arrependeu de tudo que ela fez de errado*”. Após as falas de todos os estudantes, o pesquisador relacionou a emoção expressada por Luna com o modelo *appraisal*, “*O modelo appraisal descreve que o medo ocorre quando as consequências do evento são indesejáveis de acordo com os objetivos da pessoa*”.

5.2 Resultados dos questionários

Nesta seção são apresentados os resultados obtidos através dos questionários sociodemográficos, linguagem cinematográfica e compreensão do modelo *appraisal*.

Dos 14 estudantes participantes, 13 responderam ter idade entre 19 e 24 anos. Colocamos a seguinte pergunta (QP) “... me diz de forma breve o que você achou da proposta de usar curtas-metragens animados para compreender as emoções?”. O estudante **c.1** escreveu o seguinte relato: “Muito interessante. Talvez por usar animações, isso nos remete à infância, o que torna cada emoção mais genuína, mais intensa”, já o estudante **c.3** relatou “Uma ideia muito boa, a imagem + sons são ótimos meios de despertar emoções nas pessoas, além de poder analisar melhor as reações das pessoas”. Através dos recortes apresentados, é possível perceber evidências sobre a aceitação do grupo observado. Os relatos iniciais colaboram com as respostas da seguinte pergunta (QP) “Você gostaria de participar de encontros virtuais para conversar sobre emoções utilizando curtas-metragens animados?”, onde 78,6% informaram que gostaria de participar. Adicionalmente, 64,3% dos estudantes confirmaram ter assistido novamente o curta.

Com o intuito de associar lições aprendidas, utilizamos a seguinte pergunta (QP) “Quais as lições o curta trouxe para você?”. O estudante **c.3** descreveu “Pude entender um pouco mais de como posso identificar minhas próprias emoções. Uma vez que consigo identificar estas emoções e entendê-las, será mais fácil saber o que fazer para lidar, principalmente com emoções negativas”. Já o estudante **c.4** acrescentou “O caminho percorrido é tão importante quanto a chegada”. A partir das falas dos estudantes foi possível perceber a importância de utilizarmos recursos pedagógicos que dialoguem sobre competências e habilidades socioemocionais, visto que, atualmente no ensino de graduação os currículos dão ênfase apenas em competências técnicas.

Sobre a linguagem cinematográfica adotamos a seguinte pergunta de múltipla escolha (QP) “Você poderia indicar quais elementos contribuíram na sua percepção?”. Essa QP teve o intuito de identificar a experiência emocional dos estudantes considerando as linguagens sonoro-visuais, dado que a composição dos elementos imagens e sons podem contribuir na construção de relações e interpretações das emoções. A Figura 3 apresenta os resultados para os elementos: ruídos na cena, trilha sonora, diálogo entre os personagens, efeito visuais e iluminação. Podemos visualizar que os elementos trilha sonora e efeitos visuais foram os mais citados, com 100% e 92,2% respectivamente. Dessa forma, os resultados demonstram uma relação de relevância entre a experiência emocional dos estudantes e os elementos sonoro-visuais na avaliação e interpretação da cena.

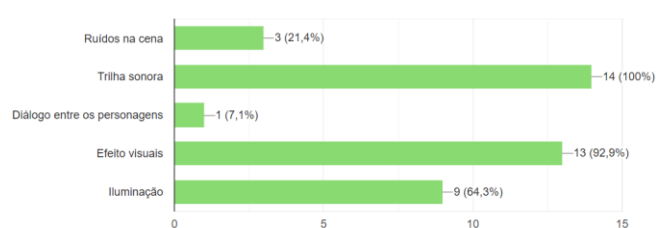


Figura 3. Elementos na linguagem cinematográfica.

Com relação a análise sobre a compreensão dos conceitos do modelo *appraisal*, foram apresentadas três perguntas (QP) de múltipla escolha enumeradas a seguir:

1. Você lembra da proposta do modelo cognitivo *appraisal*? Vou pedir que você escolha a opção que corresponde às emoções da próxima frase. A emoção _____ acontece quando a pessoa está agradada com um evento desejado, ou seja, quando a pessoa foca na desejabilidade de um evento de acordo com os seus objetivos.

2. Mais uma sobre o modelo *appraisal*. Vou pedir que você escolha a opção que corresponde às emoções da próxima frase. A _____ surge quando a pessoa tem a confirmação da não realização de um evento e a _____ vai surgir quando a pessoa tem a confirmação da realização de um evento desejado.

3. A última pergunta. Você compreendeu a proposta do modelo cognitivo *appraisal*? A _____ surge quando a ação de outra pessoa é censurada, tendo uma consequência negativa. Já a _____ surge pela ocorrência de um fato ou evento não desejado.

Na primeira e terceira pergunta, obtivemos 100% de acerto, já na segunda questão obtivemos 92,9% de acerto. O conjunto de três perguntas teve a finalidade de verificar a compreensão dos estudantes quanto aos conceitos do modelo *appraisal* apresentados nos grupos de debate. Os resultados indicam que os estudantes compreenderam o conceito de como as emoções surgem. Além disso, percebemos que o uso da linguagem cinematográfica sensibilizou os estudantes quanto a percepção das emoções da personagem Luna. Por fim, identificamos que os estudantes conseguiram relacionar as emoções de Luna em diferentes contextos de suas experiências.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso de curta-metragem enquanto recurso tecnológico representa uma importante ferramenta pedagógica no ensino superior. Essa estratégia de ensino-aprendizagem pode oferecer grande receptividade entre os estudantes, por apresentar uma linguagem de fácil compreensão, auxiliando significativamente no diálogo entre os conteúdos curriculares e os conhecimentos gerais. Além disso, a linguagem cinematográfica amplia as possibilidades de aprendizagens, permitindo desenvolver habilidades e competências.

Este trabalho teve como objetivo observar e analisar o uso do recurso curta-metragem como instrumento tecnológico para auxiliar na compreensão de competências socioemocionais em estudantes de ensino superior. As observações sugerem que a linguagem cinematográfica viabiliza a promoção de competências socioemocionais no ensino superior.

Foi possível compreender através dos diálogos com os estudantes que houve uma sensibilização com o curta escolhido. Além disso, ficou evidente também por meio dos diálogos no chat a percepção dos estudantes quanto ao entendimento sobre as emoções alegria, tristeza, medo, esperança, satisfação, alívio, frustração e medo. Durante as conversas, observou-se a importância de se criar um ambiente de cumplicidade e respeito no momento da discussão, para que dessa forma os estudantes se sentissem à vontade para falar e participar ativamente.

O estudo mostrou também, por meio das literaturas e relatos de experiência, que é possível desenvolver habilidades e competências socioemocionais como empatia, organização, autoconfiança e persistência, considerando o recurso do cinema. Ademais, para o ensino dessas habilidades é necessário um contínuo esforço dos docentes e estudantes para inserir essas práticas em seus projetos pedagógicos.

6.1 Trabalhos Futuros

Como trabalhos futuros, pretende-se ampliar as observações para um maior grupo de estudantes, bem como, utilizar outras curtas-metragens para sensibilizar e potencializar nos estudantes as competências e habilidades socioemocionais.

REFERÊNCIAS

- [1] AMBIEL, Rodolfo AM; DA CRUZ BENETTI, Sílvia Pereira; DA CUNHA MOREIRA, Thaline. Produção científica em avaliação psicológica no contexto educacional: enfoque nas variáveis socioemocionais. Avaliação Psicológica: Interamerican Journal of Psychological Assessment, v. 14, n. 3, p. 339-346, 2015.
- [2] BRASIL. MEC - Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Ministério da Educação. 2017. Disponível: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/>.
- [3] CASEL. Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning. (2016). An educational leader's guide to evidence-based. Disponível em: <https://casel.org/core-competencies/>. Acesso em: 30 de set. de 2021.
- [4] COSTA, Darlea Araújo de Souza Esteu da et al. O Cinema no ensino de competências socioemocionais: um guia didático para professores. 2017.
- [5] DENHAM, Susanne A. et al. Preschool emotional competence: Pathway to social competence?. Child development, v. 74, n. 1, p. 238-256, 2003.
- [6] DUARTE, Rosália. Cinema & educação. Autêntica, 2017.
- [7] FRANCO, Maria da Glória Salazar d'Eça Costa; SANTOS, Natalie de Nóbrega dos. Desenvolvimento da compreensão emocional. Psicologia: Teoria e pesquisa, v. 31, p. 339-348, 2015.
- [8] JAQUES, Patrícia A.; NUNES, Maria Augusta SN. Ambientes Inteligentes de Aprendizagem que inferem, expressam e possuem emoções e personalidade. Jornada de Atualização em Informática na Educação, v. 1, n. 1, p. 30-81, 2013.
- [9] MACEDO, José Wilker de Lucena; SILVA, Anielson Barbosa da. Construção e Validação de uma Escala de Competências Socioemocionais no Brasil. Rev. Psicol., Organ. Trab., Brasília, v. 20, n. 2, p. 965-973, jun. 2020.
- [10] MACHADO, Carla Silva; DUARTE, Rosália Maria. Relatos de uma pesquisa com jovens estudantes de Juiz de Fora: audiovisual e gênero. Revista Digital do LAV, v. 13, n. 1, p. 254-273, 2020.
- [11] PFEILSTICKER, Alice França Nery. ONU, BNCC E BRASIL: LOCALIZANDO A EDUCAÇÃO SOCIOEMOCIONAL NA ATUALIDADE. Amazônica-Revista de Psicopedagogia, Psicologia escolar e Educação, v. 25, n. 2, jul-dez, p. 268-280, 2020.
- [12] SCHORN, Solange Castro; DOS SANTOS, Eliane Gonçalves. Cinema: instrumento pedagógico na educação emocional. XI ANPED SUL, Curitiba, 2016.
- [13] TAGUMA, Miho et al. Future of Education and Skills 2030: Curriculum Analysis. 2018.
- [14] TAIKOS STUDIOS. One Small Step. Página da galeria de imagens. Disponível em: <http://www.taikostudios.com/one-small-step.html>. Acesso em: 21 de jun. de 2021.
- [15] DE CASTRO, Cilmar Santos et al. PERCEPÇÕES DE PROFESSORES DE ENSINO MÉDIO SOBRE O USO EDUCACIONAL DO CINEMA. Revista Ciências & Ideias ISSN: 2176-1477, v. 11, n. 1, p. 19-34, 2020.
- [16] DOS SANTOS, Maristela Volpe et al. Competências socioemocionais: análise da produção científica nacional e internacional. Gerais, Rev. Interinst. Psicol., Belo Horizonte, v. 11, n. 1, p. 4-10, 2018.
- [17] ORTONY, A.; CLORE, G. L.; COLLINS, A. "The Cognitive Structure of Emotions." Cambridge: Cambridge University Press, 1988.
- [18] GONCALVES, Lauana Lopes; AVERSI-FERREIRA, Tales Alexandre. Use of the movie "Lorenzo's Oil" for didactic purposes in neuroscience and others health fields. Dement. neuropsychol., São Paulo, v. 14, n. 1, p. 7-13, Mar. 2020.
- [19] DE OLIVEIRA, Antonio Ivanilo Bezerra; ARAÚJO, Fátima Maria Leitão; ALBUQUERQUE, Luiz Botelho. Ensino de História e a linguagem fílmica. Instrumento: Revista de Estudo e Pesquisa em Educação, v. 22, n. 1, 2020.
- [20] ORGANISATION FOR ECONOMIC CO-OPERATION AND DEVELOPMENT (OECD). The future of education and skills -Education 2030: The future we want. Diretoria de Educação e Habilidades. Paris: OCDE, 2018a. Disponível

em: [https://www.oecd.org/education/2030/E2030%20Position%20Paper%20\(05.04.2018\).pdf](https://www.oecd.org/education/2030/E2030%20Position%20Paper%20(05.04.2018).pdf). Acesso em: 21 de jun. de 2021.

- [21] ORGANISATION FOR ECONOMIC CO-OPERATION AND DEVELOPMENT (OECD). The Future of Education and Skills -Education 2030: What is OECD Education 2030. 2018b. Disponível em: <https://www.oecd.org/education/school/Flyer-The-Future-of-Education-and-Skills-Education-2030.pdf>. Acesso em: 21 de jun. de 2021.
- [22] GÜNZEL, Rafaela Engers et al. OS FILMES NA ESCOLA: UM INSTRUMENTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM. Revista ENCITEC, v. 9, n. 3, p. 112-122, 2019.
- [23] DIAS, Ricardo; PÁDUA, Ana Sara; MENDES, Ireneu. Administração Pública no século XXI: tendências no ensino e aprendizagem de soft skills. Ensino em Perspectivas, v. 2, n. 4, p. 1-24, 2021.
- [24] MACHADO, Marcos Canto; CAMPOLI, Jessica Suárez. Gestão de projetos acadêmicos e competências comportamentais na educação profissional e tecnológica. Research, Society and Development, v. 11, n. 1, p. e5411124554-e5411124554, 2022.

APÊNDICE A – Cenas do Curta-Metragem

A Figura A.1 ilustra o momento em que a personagem Luna viaja com o seu pai em uma caixa de sapatos. A cena é uma representação do sonho de Luna em ser uma astronauta enquanto brincava com o seu pai. Além disso, é possível identificar a emoção alegria em Luna através da expressão facial.



Figura A.1. Luna viaja com seu pai. Fonte: [14].

A Figura A.2 apresenta o instante em que a personagem Luna tropeça no treino e cai na pista de corrida ao lado de seus colegas de escola. A expressão facial demonstrada por Luna é de raiva.



Figura A.2. Luna tropeça no treino. Fonte: [14].

A Figura A.3 apresenta a cena em que a personagem Luna recebe a carta resposta da sua tentativa de entrar no curso de astronauta. A expressão facial demonstrada por Luna é de desapontamento ao receber a negação de sua aprovação.



Figura A.3. Luna recebe a carta resposta. Fonte: [14].

A Figura A.4 apresenta a cena quando a personagem Luna chega em casa após mais um dia na escola. Ao entrar em casa, as luzes estão apagadas e o seu pai não está sentado na cadeira como de costume. A expressão facial demonstrada por Luna é de medo e susto.



Figura A.4. Luna não encontra seu pai. Fonte: [14].

APÊNDICE B - Roteiro para o debate do curta *One Small Step*

As Tabelas B.1 e B.2 descrevem o roteiro utilizado nos debates.

Tabela B.1. Descrição do roteiro (primeiro encontro)

<p>Apresentação</p> <ul style="list-style-type: none"> - Olá pessoal, tudo bem? - Hoje é o nosso primeiro encontro. - Vamos conversar sobre o curta <i>One Small Step</i> da Taiko Studios? - Vocês gostaram do curta? Do que ele trata? - Isso, o curta fala sobre uma pequena garota e o seu sonho de se tornar uma astronauta. Vocês poderiam dizer o que levou Luna ter mais vontade de alcançar o seu sonho? - Vamos falar sobre algumas cenas do curta agora, tudo bem?
<p>Cena 1</p>

<p>Luna viaja com seu Pai em uma caixa de sapatos até a lua.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vocês poderiam destacar como Luna estava? - Por que vocês acham que Luna demonstrou alegria? <p>Após o debate, o pesquisador compartilha com o grupo uma explicação sobre a emoção alegria segundo o modelo <i>Appraisal</i>.</p>
<p>Cena 2</p> <p>Vamos falar agora sobre a cena em que Luna tropeça no treino.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Como Luna se sentiu ao chegar em casa? - Por que vocês acham que Luna demonstrou raiva/irritação? - Vocês já vivenciaram algo semelhante? <p>Após o debate, o pesquisador compartilha com o grupo uma explicação sobre a emoção raiva segundo o modelo <i>Appraisal</i>.</p>
<p>Conclusão</p> <ul style="list-style-type: none"> - Quais lições o curta pode trazer para vocês no encontro de hoje? - O que o título do curta nos sugere? - Muito bom pessoal, perceberam que nesse intervalo conhecemos um pouco sobre as emoções, alegria e raiva. E a relação com a teoria <i>Appraisal</i>, que busca entender através de um modelo como as emoções surgem.

Tabela B.2. Descrição do roteiro (segundo encontro)

<p>Apresentação</p> <ul style="list-style-type: none"> - Olá pessoal, tudo bem? - Hoje é o nosso segundo encontro. - Vamos dar continuidade a nossa conversa sobre o curta <i>One Small Step</i> da Taiko Studios?
<p>Cena 3</p> <p>Vamos agora falar sobre a cena em que Luna recebe o resultado da primeira carta resposta.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Qual foi a reação de Luna ao abrir a carta? - Por que vocês acham que Luna demonstrou tristeza/decepção? - Vocês já vivenciaram algo semelhante na escola/universidade? <p>Após o debate, o pesquisador compartilha com o grupo uma explicação sobre a emoção tristeza segundo o modelo <i>Appraisal</i>.</p>
<p>Cena 4</p>

Quando Luna volta para casa após mais um dia na escola, ela se depara com as luzes apagadas e o seu Pai não estava na sala aguardando sua chegada.

- O que aconteceu com Luna naquele momento?

- Por que vocês acham que Luna demonstrou medo/susto?

Após o debate, o pesquisador compartilha com o grupo uma explicação sobre a emoção medo segundo o modelo *Appraisal*.

Conclusão

- Muito bom pessoal, foram dois encontros muito proveitosos.

- Quais foram as lições que o curta pode trazer para vocês no encontro de hoje?

- Nesse intervalo conhecemos como as emoções surgem. Conversamos sobre as emoções: alegria, raiva, tristeza e medo. E a relação com o modelo *Appraisal*, que busca entender através de um modelo como as emoções surgem.

Recomendações ao grupo

- A/O pesquisador vai atuar como moderador(a). A interação entre os estudantes é muito importante para a roda de conversa.
- O debate pode ser conduzido através de uma ferramenta de mensagem instantânea (Por exemplo, *Whatsapp*) para que os estudantes possam interagir, facilitando assim a comunicação.
- É importante mencionar sobre a ordem das falas de cada estudante, proporcionando assim que todo o grupo possa contribuir com o debate.
- Deixar claro que todos podem discordar ou concordar uns com os outros e que todas as opiniões são importantes.