

ProFuturo

e - b o o k

Competências Socioemocionais



O que são e como
podem contribuir
para o **desenvolvimento**
dos estudantes

Um programa da:



Sumário



| | |
|---|-----------|
| Introdução | 3 |
| O que são Competências Socioemocionais | 4 |
| Um pouco mais de teoria | 6 |
| O impacto das Competências Socioemocionais nos estudantes | 11 |
| Competências Socioemocionais e a BNCC | 13 |
| Colocando em prática | 15 |
| Exemplos inspiradores | 20 |
| Para saber mais | 25 |

Introdução



A série de e-books da Fundação Telefônica Vivo reúne conteúdos em formato de livro digital, com uma linguagem mais objetiva e visual, para facilitar o entendimento de informações úteis para educadores da teoria à prática.

No primeiro livro da série, abordaremos as **Competências Socioemocionais**, que nada mais são do que habilidades - que podem ser desenvolvidas e aprimoradas - relacionadas à nossa capacidade de pensar, sentir e de se comportar de uma determinada forma.



Trabalhar essas habilidades com os estudantes ajuda-os a conhecer os próprios limites e os dos outros; a tomar decisões conscientes; a lidar com desafios e a resolver problemas complexos dentro da escola ou fora dela.

Sem contar que ao abrir espaço para falar sobre sentimentos e emoções, os educadores e a escola também se aproximam da realidade dos jovens, contribuindo para uma formação integral.

Educador, esperamos que esse material contribua com o seu entendimento sobre o assunto e funcione como um guia de consulta rápida e relevante para práticas pedagógicas mais eficientes e inspiradoras.

Boa leitura!

O que são Competências Socioemocionais?



Competências socioemocionais são capacidades individuais relacionadas ao nosso modo de pensar, sentir e se relacionar consigo e com os outros, colocando em prática as melhores atitudes e habilidades para controlar emoções, alcançar objetivos, demonstrar empatia, manter relações sociais positivas e tomar decisões de maneira responsável, entre outras. Tais habilidades e experiências são importantes em todos os aspectos da vida, seja dentro da escola ou fora dela.

Oliver P. John, pesquisador e professor de psicologia na Universidade da Califórnia em Berkeley, propõe dividir as competências socioemocionais em cinco eixos:

Os cinco eixos estariam relacionados a cinco dimensões da personalidade humana, conhecidas como a **Teoria do Big Five**, no qual Oliver P. John foi um dos grandes precursores.

John defende que as competências socioemocionais são atributos que não podemos subestimar e que **pela primeira vez na história é possível entender o que acontece com os traços de personalidade e ter a chance de conectá-los às escolas.**

5 eixos das Competências Socioemocionais

- **Abertura ao novo** curiosidade para aprender, imaginação criativa e interesse artístico
- **Consciência ou autogestão** Determinação, organização, foco, persistência e responsabilidade
- **Extroversão ou engajamento** com os outros iniciativa social, assertividade e entusiasmo
- **Amabilidade** Empatia, respeito e confiança
- **Estabilidade ou resiliência** emocional autoconfiança, tolerância ao estresse e à frustração

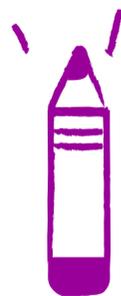
Fonte: <http://fundacaotelefonicaativo.org.br/educacao-do-seculo-xxi/escolas-de-sergipe-usam-a-tecnologia-para-trabalhar-competencias-sociemocionais/>

Um pouco mais de **teoria...**



Nos anos 1990, a Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (Unesco) apresentou a publicação do Relatório Jacques Delors, um passo marcante para o debate sobre a importância de uma educação plena, que considera o ser humano em sua integralidade. O relatório sugere um sistema de ensino fundado em quatro pilares:

Os Quatro Pilares da Educação do Século XXI



Aprender a conhecer



Aprender a fazer



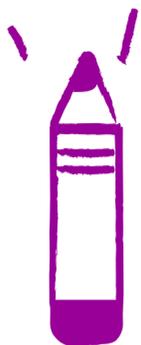
Aprender a conviver



Aprender a ser

1

Aprender a conhecer



O primeiro elemento é o pilar “**Aprender a Conhecer**”, que consiste em principalmente desenvolver a vontade e a curiosidade do aluno pelo conhecimento.

2

Aprender a fazer



Já o segundo pilar é o “**Aprender a Fazer**”, que diz respeito ao desenvolvimento prático das atividades.

3

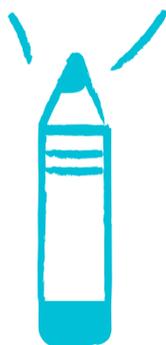
Aprender a conviver



O terceiro pilar trata dos valores e do respeito para com o próximo e recebe o nome de “**Aprender a Conviver**”

4

Aprender a ser

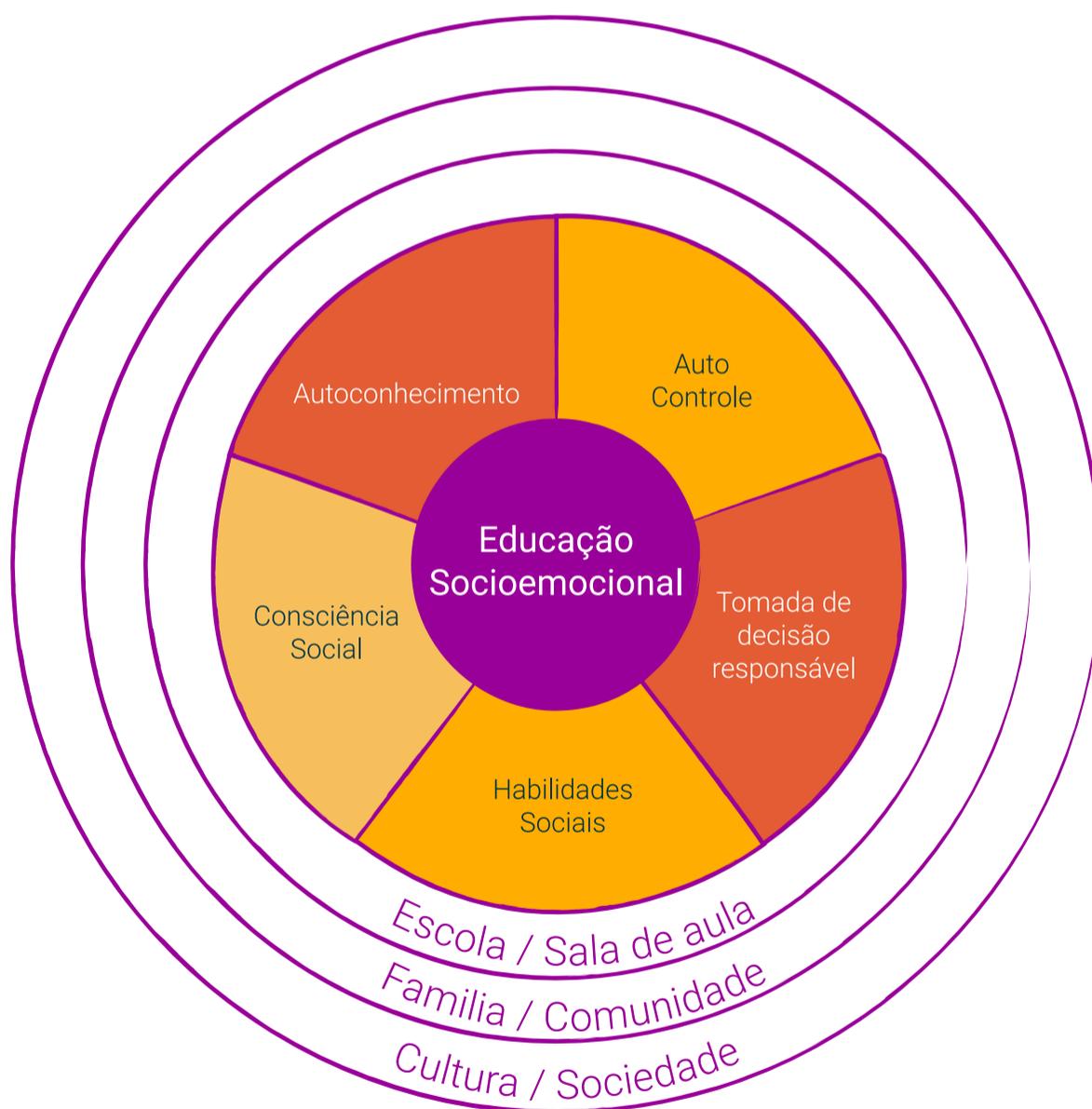


Por fim, o quarto pilar, o “**Aprender a Ser**”, depende dos três pilares anteriores para seu acontecimento. Nesta etapa, o aluno precisa se reconhecer como indivíduo e responsável por suas ações.

Fonte: <http://fundacaotelefonicavivo.org.br/acervo/habilidades-socioemocionais-quatro-pilares-da-educacao/>

A partir desse momento, especialistas das mais diversas áreas, como Economia, Educação, Neurociência e Psicologia começaram a definir quais seriam as competências necessárias ao alcance dos quatro pilares propostos e se haveria outros grandes objetivos para o aprendizado. Para isso, os estudos investigaram a relação entre desenvolvimento socioemocional e desenvolvimento cognitivo, bem como o elo de ambos com os diversos contextos de aprendizagem (escola, família, comunidade, ambiente de trabalho e etc.) e com diversos indicadores de bem-estar ao longo da vida (renda, saúde e segurança, entre outras).

As cinco competências socioemocionais:



Fonte: <https://www.psicoedu.com.br/2017/05/cinco-competencias-essenciais-na-educacao-emocional.html>

Entenda mais sobre desenvolvimento cognitivo

O termo “cognição” vem do latim *cognitio* e *cognitum*, significando “conhecer” e está relacionado com conhecimento assimilado e compreendido pelo estudante. De forma geral, o conceito se associa à capacidade de processar dados para desenvolver, no indivíduo, estímulos de compreensão, percepção e integração em determinadas tarefas ou atividades sociais.



Pode-se dizer que as **competências cognitivas e socioemocionais se complementam** e que ambas são vitais para uma formação integral do aluno, preparo do educador, além de orientarem as Competências do Século XXI - um conjunto de atitudes, habilidades e conhecimentos que contribuem ao desenvolvimento humano global.

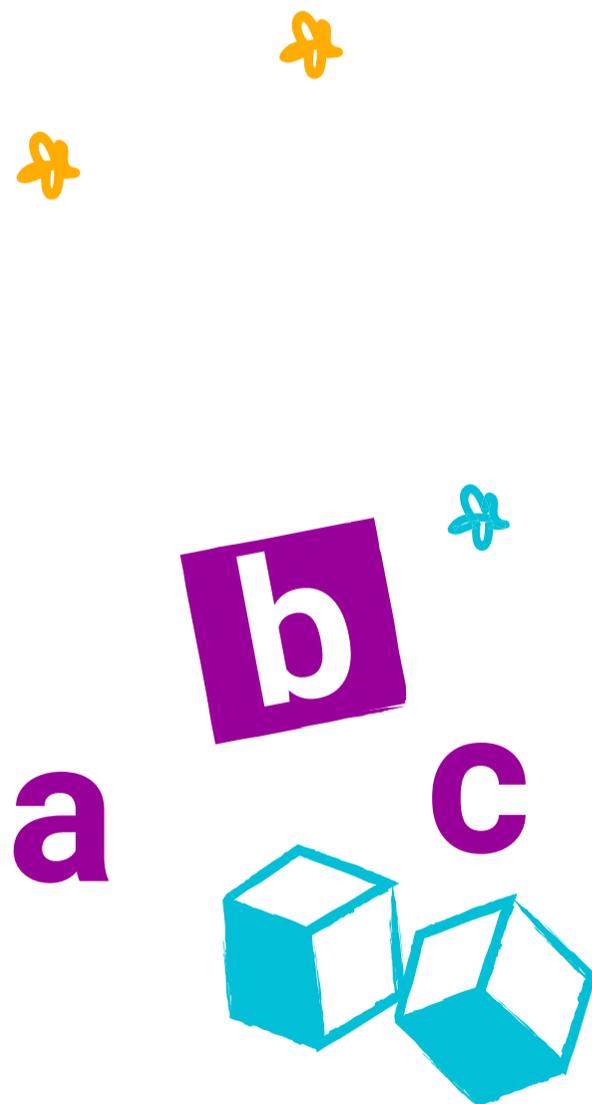
Entenda mais sobre Competências do Século XXI

São divididas em três grandes domínios: o primeiro é o cognitivo, que é aquele que envolve estratégias e processos de aprendizado.

Os outros dois domínios são o intrapessoal - que tem relação com a capacidade de lidar com emoções e moldar comportamentos para atingir objetivos - e o interpessoal, que envolve a habilidade de expressar ideias, interpretar e responder aos estímulos de outras pessoas. Dentre as competências-chave, podemos citar: solução de problemas, pensamento crítico,

criatividade, gestão de pessoas, empatia, inteligência emocional, bom senso e flexibilidade. Mais recentemente, as atenções se voltaram a como levar para as escolas e disseminar o desenvolvimento de competências socioemocionais.

Organismos multilaterais como a **Organização para a Cooperação e o Desenvolvimento Econômico (OCDE)** passaram a produzir conhecimento para apoiar governos e instituições a criarem políticas e práticas voltadas intencionalmente para a promoção dessas competências, com apoio de métodos específicos para este fim.



O impacto das Competências Socioemocionais nos estudantes



Para além da Física, Matemática e História, parte fundamental da construção do autoconhecimento e convivência social dos estudantes vem da **interação no ambiente escolar**.

Nesse sentido, aproximar a escola do desenvolvimento de competências socioemocionais, trabalhando conceitos como autonomia, curiosidade, respeito e empatia, cria espaço para um aprendizado mais completo, significativo e tem impacto no bem-estar ao longo de toda a vida.

Saber a hora de falar ou de agir, aprender a lidar com os impulsos e as emoções são exemplos de habilidades que podem ser estimuladas em sala de aula por meio de dinâmicas de socialização, realização de projetos, jogos e criação de espaços de debate, estimulando a empatia na relação entre os pares.

A especialista Tonia Casarin defende que competências socioemocionais devem ser incluídas desde cedo na vida escolar e auxiliam a estabelecer um vínculo de afeto entre aluno e professor. [**Confira a entrevista!**](#)



Anote aí, educador!

Além de integrar o desenvolvimento de habilidades socioemocionais a outros aspectos da educação, fique atento aos seguintes aspectos:

- 🔔 **Contextualização:** Estou articulando conceitos e práticas com o momento e contexto social?
- 🔔 **Foco:** Tenho clareza dos princípios, objetivos e caminhos que deverão nortear o desenvolvimento dessas competências?
- 🔔 **Flexibilidade:** Estou pensando em diferentes abordagens e ferramentas que não limitam o desenvolvimento individual?
- 🔔 **Coerência:** Há um alinhamento da gestão escolar com a proposta da equipe docente e o envolvimento e preparo dos professores, além do aluno?
- 🔔 **Potência:** Há uma valorização na participação ativa do estudante na construção de atividades e até mesmo na percepção dele sobre o seu papel do professor?

“A educação deve produzir mais do que indivíduos que consigam ler, escrever e contar. Ela deve nutrir cidadãos globais, que consigam enfrentar os desafios do século XXI.”

Ban Ki-Moon, World of Education Forum, Incheon, Unesco, 2015

Competências Socioemocionais e a BNCC



A formação humana integral e a construção de uma sociedade mais justa, democrática e inclusiva foram norteadoras para a **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)** definir um conjunto de dez competências gerais que devem ser desenvolvidas de forma integrada aos componentes curriculares.

O conceito de Educação Integral entende que é preciso garantir o desenvolvimento de pessoas em todas as suas dimensões: intelectual, física, emocional, social e cultural. É um projeto coletivo, envolvendo crianças, jovens, famílias, educadores, gestores e comunidades locais.

No texto da BNCC, as competências socioemocionais estão presentes em todas as **10 competências gerais** e, portanto, devem ser contempladas pelas escolas, fazendo parte do currículo.

Dez Competências da BNCC

01) Conhecimento

Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital.

Objetivos:

- Entender e explicar a realidade;
- Continuar aprendendo;
- Colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.

02) Pensamento científico, crítico e criativo

Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade.

Objetivos:

- Investigar causas;
- Elaborar e testar hipóteses;
- Formular e resolver problemas e criar soluções.

03) Repertório Cultural

Valorizar as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais.

Objetivo:

- Fruir e participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.

04) Comunicação

Utilizar diferentes linguagens (verbal, corporal, visual, sonora e digital), bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica.

Objetivos:

- Expressar-se;
- Partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos;
- Produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

05) Cultura Digital

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais.

Objetivos:

- Acessar e disseminar informações;
- Produzir conhecimentos e resolver problemas;
- Exercer protagonismo e autoria.

06) Trabalho e Projeto de Vida

Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências.

Objetivos:

- Entender as relações próprias do mundo do trabalho;
- Fazer escolhas alinhadas à cidadania e ao projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.

07) Argumentação

Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis.

Objetivos:

- Formular e defender ideias, pontos de vista e decisões que respeitem e promovam direitos humanos, consciência socioambiental e consumo responsável;
- Ter posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.

08) Autoconhecimento e autocuidado

Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional.

Objetivos:

- Compreender-se na diversidade humana;
- Reconhecer suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.

09) Empatia e cooperação

Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação.

Objetivos:

- Fazer-se respeitar e promover respeito e acolhimento ao outro e aos direitos humanos;
- Valorizar a diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades;
- Abandonar preconceitos de qualquer natureza.

10) Autonomia e responsabilidade

Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação.

Objetivo:

- Tomar decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

Fonte: <http://fundacaotelefonica.org.br/educacao-do-seculo-xxi/bncc-voce-sabe-a-diferenca-entre-competencias-e-habilidades/>

Colocando em Prática



Educador, confira algumas atividades que podem ajudá-los a trabalhar as competências socioemocionais com os estudantes.

Identificando sentimentos

Construa uma linguagem que cause **reflexão nos estudantes** e que eles possam trabalhar conceitos como **senso de pertencimento e de comunidade**. O importante é criar espaço para discussão e promover um tratamento acolhedor.

Dicas rápidas

- **Contar histórias** com exemplos inspiradores e que promovam algum tipo de reflexão ou debate.
- **Realizar dinâmicas em grupo** para os alunos conhecerem mais um dos outros e fóruns democráticos para resolução de conflitos.
- **Reservar um espaço** para falarem sobre como estão se sentindo naquele dia antes de realizar outras atividades.
- **Apresentar vídeos e séries** e promover uma roda de conversa depois sobre a percepção de cada um sobre o sentimento dos personagens.



Anote aí, educador!

O seu autoconhecimento e desenvolvimento socioemocional também são importantes. **Que tal escrever livremente sobre suas memórias, reflexões e sentimentos**, criando uma espécie de diário de bordo que registre esse processo de aprendizado?

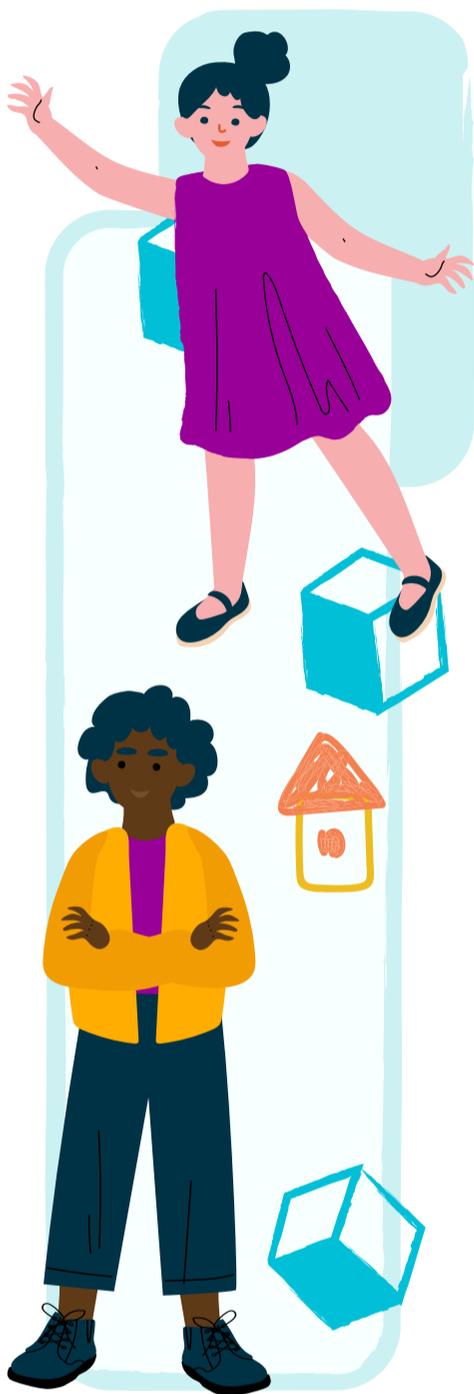
Jogos e brincadeiras

Sejam competitivos ou colaborativos, analógicos ou digitais, para o Ensino Infantil, Fundamental ou Ensino Médio, os jogos ajudam a **trabalhar as emoções de forma lúdica**: crianças e jovens aprendem a reagir com ganhos e perdas, respeitar o limite do outro, trabalhar em grupo e **estruturar o raciocínio para a resolução de problemas**.

... Dicas rápidas

- **Escolha jogos de tabuleiro** ou via uso de tablets, computadores e celulares que estimulem o trabalho em equipe e a comunicação entre os colegas.
- **Cartas da Sustentabilidade**: A partir dos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), crie cartas relacionadas às metas e deixe espaço para os estudantes preencherem com algumas iniciativas e ações que podem contribuir para alcançar tais objetivos.
- **Caça ao tesouro**, brincar de esconde-esconde, mímica, construir brinquedos, fazer um show de talentos. Essas são boas atividades para praticar em conjunto com as crianças mais novas. Lembre-se que o brincar livre também é importante para um desenvolvimento espontâneo das habilidades.





Projetos

Desenvolver projetos é um meio para o educador iniciar a discussão dentro do currículo regular, convidando os estudantes a **se envolverem com temáticas relevantes e de interesse do grupo**. E pensar em assuntos ligados à comunidade e ao uso do território em que vivem **fortalecem o senso crítico e o aprendizado**.



Dicas Rápidas

- **Envolve os pais ou a comunidade** escolar nas atividades e crie propostas que passem pela utilização de equipamentos públicos. Contar com a ajuda de organizações do bairro ou coletivos para pensar soluções aos problemas locais promove uma sensação de pertencimento e responsabilidade com o coletivo.
- No caso dos jovens, também é importante considerar a **construção de projetos de vida**, que além de ser um dos componentes curriculares previstos pela BNCC no Novo Ensino Médio, **contribui para dar sentido aos objetivos dos estudantes e proporciona relações humanas mais satisfatórias**.

Pontos importantes para a construção do projeto de vida



Trabalhar o autoconhecimento

O jovem não avança se não souber quem é e quem ele quer se tornar. É uma tarefa que não se encerra, porque estamos em contínua mudança. Portanto, precisa ganhar complexidade ao longo de todo percurso



Provocar reflexões sobre escolhas

Focar em escolhas não apenas no campo profissional, mas em diversas naturezas. Um projeto de vida é feito de escolhas e os estudantes precisam ter insumos para aprenderem a tomar decisões



Praticar a escuta

Adultos possuem uma visão mais ampla sobre dificuldades enfrentadas em algumas carreiras, mas não podem desmobilizar os sonhos dos jovens. O papel do educador é ouvir e ajudar o estudante a tomar consciência sobre qual caminho trilhar



Relativizar a vocação

Se entendemos esse processo como uma construção, não podemos entender que existam vocações, pois isso impede de seguir novos rumos. É entender que nada está pré-determinado e que é possível mudar planos



Desenvolver habilidades socioemocionais

Saber se relacionar com o mundo, identificar pontos de apoio, lidar com frustrações, compartilhar experiências. No início, focar em questões mais familiares e ir expandindo para outros cenários



Aprendizagem de conteúdos em espiral

O que significa? Vários programas traçam uma jornada linear, mas a vida não funciona assim. Muitas vezes agimos sem uma decisão formada e isso nos leva a escolhas mais claras. É importante fazer movimentos de idas e vindas



Dar autonomia e protagonismo ao estudante

O educador precisa ser alguém que consiga fazer o estudante participar, pois não é possível terceirizar a construção de um projeto de vida. É importante o aluno desenvolver autonomia e participar das práticas propostas.

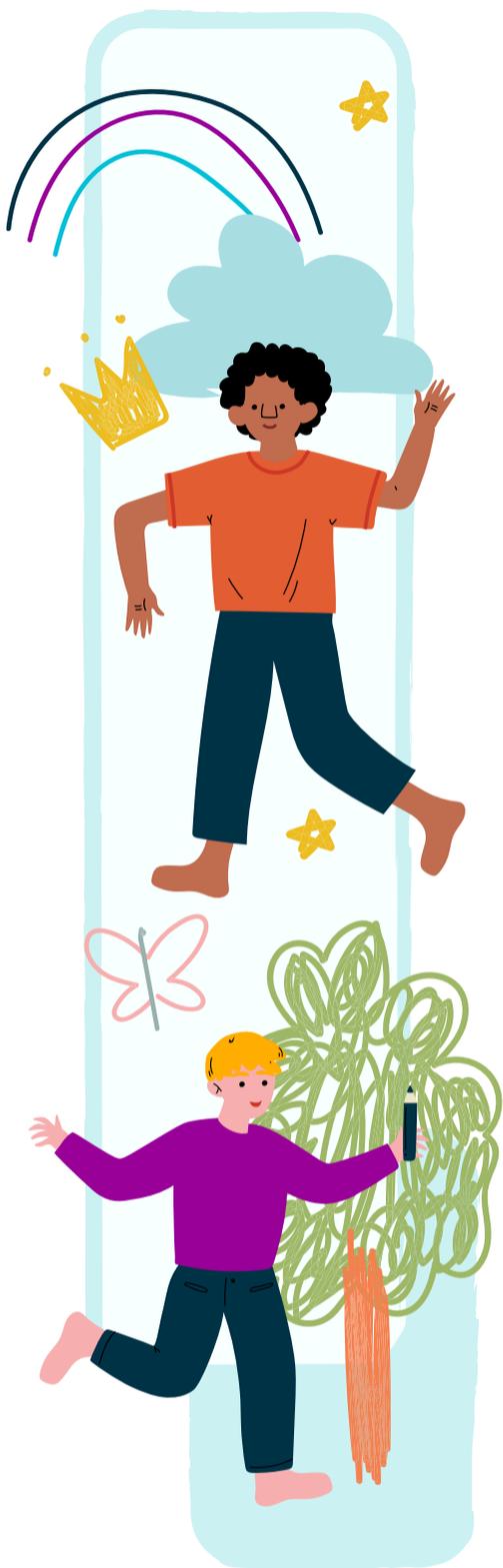


Expandir a perspectiva sobre carreiras

A profissão é uma das formas de participar do mundo, mas exercemos vários papéis na família e na comunidade. Qual tipo de pessoa queremos ser? Projeto de vida é essa grande reflexão sobre quem queremos nos tornar em termos amplos



Fonte: <http://fundacaotelefonicavivo.org.br/noticias/como-trabalhar-projeto-de-vida-com-os-estudantes/>



Criatividade é interdisciplinar

Exercitar a criatividade trabalha a **capacidade de foco**, a habilidade de estar consigo e a **flexibilidade para lidar com as impossibilidades**. São competências interdisciplinares e fundamentais para viver nos dias de hoje, que podem ser incorporada por todas as matérias e em qualquer idade.



Dicas rápidas

- **Combine com mais professores** atividades em conjunto;
- **Peça para que os estudantes** falem sobre o ano anterior ou o presente e apontem o que gostariam de ver no próximo ano;
- **Ofereça momentos livres**, para que os estudantes interajam sem o intermédio do professor.
- **Tire os estudantes do contexto de sala de aula** e apresente a eles exposições de fotografia, cinema, documentários e podcasts.

Exemplos inspiradores



Atividade promove autoestima e respeito entre os colegas

A cidade de Laranjeiras, na região leste do Sergipe, abriga uma das maiores comunidades quilombolas do Brasil, a Mussuca, responsável por promover um polo de cultura afro-brasileira na região. Valendo-se do contexto em que está localizada, a **Escola Municipal Alcino Manoel Prudente promoveu atividades frequentes de valorização da negritude brasileira.**

Em 2017, passou a integrar o Aula Digital, projeto que faz parte da iniciativa global ProFuturo, da Fundação Telefônica Vivo e da Fundação “la Caixa”, e que incorpora inovação por meio da tecnologia e novas metodologias de ensino e aprendizagem.

Desde então, a escola usa a tecnologia para potencializar os assuntos trabalhados em aula.

Durante a Semana da Consciência Negra, em 2019, os professores organizaram um projeto interdisciplinar para trabalhar o tema com os alunos. Encontraram em um dos conteúdos da plataforma do Aula Digital, a disciplina **Maneiras de Pensar – Eu e eu mesmo no grupo, um apoio para falar em sala de aula sobre respeito e autoestima.**

O que as professoras não imaginavam é que a atividade iria proporcionar um momento marcante. Como parte da disciplina trabalhada na plataforma, os alunos foram apresentados à fábula do Patinho Feio. Depois de ouvirem a história, as professoras realizaram uma discussão em grupo.

Erik, um dos alunos do 4º ano, compartilhou com os colegas que se identificava muito com o Patinho Feio, pois se sentia excluído por causa da sua dificuldade para falar em decorrência de problemas de dicção.

O ocorrido motivou uma transformação na escola. Os educadores passaram a realizar rodas de conversas periódicas para falar de assuntos como respeito ao próximo e empatia. Além disso, passaram a acompanhar cada aluno com mais atenção e cuidado, a fim de identificar possíveis angústias, como as que Erik sentia.



Jogo trabalha empatia e protagonismo feminino com crianças

Em 2050, a população com mais de 60 anos deverá ultrapassar a marca de 66,5 milhões de pessoas no país, segundo projeção do IBGE, e representará quase 30% da população brasileira. Nesse novo cenário, as mulheres serão maioria. Mas será que as meninas de hoje estão preparadas para se tornarem as líderes de amanhã?

De olho nesse desafio, três organizações sociais resolveram unir seus conhecimentos e metodologias para criar o projeto **As empatilhaças, um jogo colaborativo entre meninas de 7 e 8 anos e mulheres com mais de 50 que aborda questões existenciais como o protagonismo feminino e a empatia.**

Fruto de um edital promovido pela Brazil Foundation, e da parceria entre Disney, Movimento Lab60+ e da rede Ashoka, **As empatilhaças teve seu piloto realizado na Escola Estadual Henrique Dumont Villares, localizada no bairro do Jaguaré, em São Paulo.** Ao todo, foram duas turmas e seis encontros mediados por facilitadores, que aconteceram entre 15 de setembro e 27 de outubro de 2017, durante o contraturno escolar. Cada encontro abordava um tema específico como autoconexão, interdependência e imperfeições e, posteriormente, as

meninas puderam replicar a dinâmica e as brincadeiras realizadas com os colegas de classe.

O sucesso do projeto superou as expectativas dos idealizadores e o retorno positivo foi medido não apenas na satisfação das participantes, mas também na sinergia entre os idealizadores.



Estímulos criativos em sala de aula

Há mais de vinte anos como professora de Português e já tendo trabalhado com todas as faixas etárias no Colégio Equipe, em São Paulo (SP), a escritora **Luana Chnaiderman diz que seu grande forte como educadora são as aulas de redação, sobretudo as de escrita criativa.** Ela conta que, às vezes, tira aulas para ouvir o que os estudantes têm a dizer e flexibiliza os critérios de correção.

“Já dei aulas que pareceram ‘aula de fazer nada’, mas foi onde as crianças se sentiram à vontade para trazer um tema, uma questão, algo que estava incomodando. Isso é muito importante para que eles se soltem”, conta a educadora.

Na visão de Luana, **um fator que atrapalha a aprendizagem**

criativa é a correção. Notas, certo e errado, feio ou bonito.

Transformar esses critérios pode ser uma alternativa para que os estudantes se concentrem no que realmente é importante: a imaginação. Para isso, é necessário que o educador combine com a turma qual será o principal aspecto avaliado naquela atividade.

“Se você pediu que os alunos escrevessem sobre o medo em câmera lenta, a correção tem de ser feita em cima desse pedido. Aqui não importa se ele escreve bem ou mal, se conectou os parágrafos ou se acertou a gramática”, reforça a escritora.

“No fundo, todos nós somos criativos. Não existe alguém que é mais apto ou menos apto, é uma questão de estímulos”

Luana Chnaiderman relembra que a imaginação é um produto de recortes de elementos que fazem parte da nossa experiência e observação. **Mas é importante também que as crianças tenham espaço para exprimir, à sua maneira, como recebem os estímulos.** Pedir para que os estudantes tragam temas e materiais que gostem para a aula é uma maneira de deixá-los motivados.



Para saber mais



Confira os links de conteúdos e referências bibliográficas que basearam a criação desse e-book e sabia mais informações sobre competências socioemocionais!



Fundação Telefônica Vivo:

- [BNCC: você sabe a diferença entre competências e habilidades?](#)
- [Coleção Escolas Criativas](#)
- [Como estimular a criatividade em sala de aula?](#)
- [Como o brincar ajuda a desenvolver habilidades socioemocionais nas crianças](#)
- [Como trabalhar projeto de vida com os estudantes?](#)
- [Competências socioemocionais conectam professores e jovens](#)
- [Conheça as competências mais valorizadas no perfil do novo educador](#)
- [Descubra ações voluntárias alinhadas aos 17 ODS da ONU](#)

- [Escola Digital](#)
- [Escolas de Sergipe usam a tecnologia para trabalhar competências socioemocionais](#)
- [Habilidades Socioemocionais - Contextualização](#)
- [Habilidades Socioemocionais - Quatro Pilares da Educação](#)
- [Habilidades Socioemocionais potencializam o aprendizado na escola](#)
- [Habilidades Socioemocionais Questões Conceituais e Práticas](#)

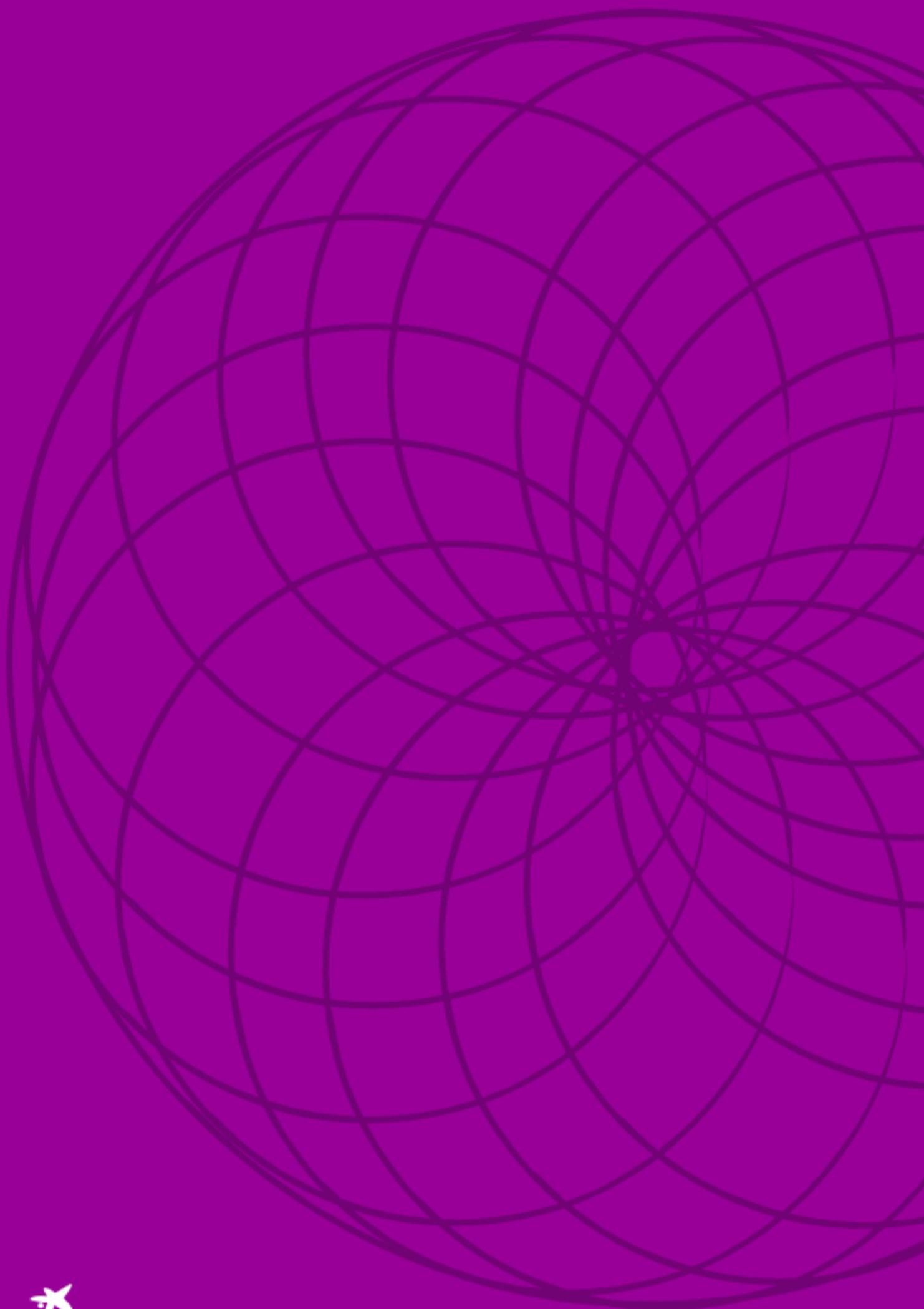


Referências Externas:

- [Como aplicar na prática as competências socioemocionais](#)
- [Conceito de Educação Integral](#)
- [Especial Socioemocionais Sobre o Desenvolvimento Cognitivo](#)
- [Jogos de raciocínio para crianças: desenvolva e avalie habilidades socioemocionais](#)
- [Ideias para o Desenvolvimento De Competências Socioemocionais](#)



ProFuturo



Um programa da:

