

GUIA DO L.E.D.A.

OFICINAS DE JOGOS, ESTUDOS E TEMATIZAÇÕES

Ana Lucia Petty e Maria Thereza Costa Coelho de Souza



LABORATÓRIO DE ESTUDOS SOBRE DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM
Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo

2021

DOI: 10.11606/9786587596211

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO

REITOR

Vahan Agopyan

VICE-REITOR

Antônio Carlos Hernandes

INSTITUTO DE PSICOLOGIA

DIRETORA

Ana Maria Loffredo

VICE-DIRETOR

Gustavo Massola

Catálogo na publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo

Petty, Ana Lucia.

Guia do L.E.D.A.: oficinas de jogos, estudos e tematizações / Ana Lucia Petty e Maria Thereza Costa Coelho de Souza. -- São Paulo: Laboratório de Estudos sobre Desenvolvimento e Aprendizagem do Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo, 2021. 137 p.

Livro eletrônico.

ISBN: 978-65-87596-21-1

DOI: DOI: 10.11606/9786587596211

1. Desenvolvimento infantil. 2. Aprendizagem. 3. Jogos. I. Souza, M. T. C. C. II. Título.

BF721

Ficha elaborada por: Elaine Cristina Domingues CRB 5984/08



Esta obra é de acesso aberto. É permitida a reprodução parcial ou total desta obra, desde que citada a fonte e autoria e respeitando a Licença **Creative Commons** indicada.

SUMÁRIO

Introdução	4
PARTE 1 – Programa de intervenção com oficinas de jogos do L.E.D.A.	5
Estratégias de intervenção: formato do atendimento	6
Construção de atitudes favoráveis ao desenvolvimento e à aprendizagem.	7
Identificação dos problemas.	8
Registros de observação.	9
Consequências e resultados das intervenções.	10
Um exemplo de oficina de jogos: programa de intervenção em três semestres.	12
Outro exemplo de oficina de jogos: inovando na pandemia com atividades à distância. ...	19
PARTE 2 – Estudos e tematizações do L.E.D.A.	22
Estratégias de intervenção: modo de atuação dos profissionais.	23
Para além das intervenções.	25
Concluindo.	30
Bibliografia e links.	31
APÊNDICES	35
Registro de observação do jogar.	35
Registro de observação de atitudes.	37
Caderno-Diário 1.	39
Caderno-Diário 2.	73
Caderno-Diário 3.	108
SOBRE AS AUTORAS	137

INTRODUÇÃO

Este guia foi concebido com três objetivos:

- (1) divulgar as atividades do Laboratório de Estudos sobre Desenvolvimento e Aprendizagem (L.E.D.A.) do Instituto de Psicologia da USP;
- (2) apresentar o Programa de Intervenção do L.E.D.A., com oficinas de jogos para crianças com dificuldades escolares e
- (3) dar a conhecer os estudos e tematizações realizados no âmbito deste laboratório, por docentes, pesquisadores brasileiros e estrangeiros, alunos de Graduação e Pós-Graduação. A meta é, então, dupla: informar sobre o que é feito e sua finalidade, e, ao mesmo tempo, compartilhar desafios e apresentar alternativas construídas.

Gostaríamos de destacar o **significado de guia** que se aplica a este material. O sentido é servir como inspiração para novas construções e elaborações, tal qual um guia que mostra um caminho, atua como cicerone, orienta e acompanha, mas não substitui a pessoa que tem sua própria leitura daquilo que irá conhecer. O caráter, então, é de referência e não de cópia.

Esperamos, assim, que este guia possa contribuir para a prática profissional de educadores, psicopedagogos, psicólogos e outros profissionais que se dedicam ao cuidado de crianças e adolescentes, almejando que se tornem protagonistas plenos de suas trajetórias de desenvolvimento e aprendizagem. Esperamos também que possa promover a criação de novos programas de intervenção, assim como novas discussões e debates sobre como contribuir para melhorar o bem-estar e a qualidade de vida na infância e adolescência. Por último, desejamos que este guia possa orientar sobre a importância do jogar, da tomada de consciência e da autorregulação para o desenvolvimento psicológico integral e para a convivência na sociedade.

O material aqui apresentado é fruto de 3 décadas de trabalho, realizado a muitas mãos, e iniciado no Laboratório de Psicopedagogia, coordenado pelo Prof. Lino de Macedo. Em 2011, esse laboratório se juntou ao LEDA, coordenado pela Profa. Maria Thereza Costa Coelho de Souza, que integrou as atividades das oficinas de jogos para crianças com dificuldades

escolares (realizadas pela técnica do laboratório Ana Lucia Petty), dando seguimento às pesquisas sobre o jogar e sua importância para o desenvolvimento, aprendizagem, saúde e vida escolar.

Quanto ao aspecto teórico, no final deste guia há uma vasta bibliografia que fundamenta o trabalho do laboratório e define os pilares do programa de intervenção. Também é possível encontrar alguns links e produções diversas, decorrentes de pesquisas realizadas no contexto deste programa, indicando sua contribuição para a infância sob diferentes pontos de vista.

Em termos de organização, este material está dividido em duas partes: a primeira apresenta o Programa de Intervenção do LEDA e a segunda tem como objetivo compartilhar iniciativas de estudos e tematizações para que possam servir como motivo de reflexão, bem como apoiar novas práticas profissionais.

PARTE 1- PROGRAMA DE INTERVENÇÃO COM OFICINAS DE JOGOS DO L.E.D.A.



O programa de intervenção do LEDA existe há mais de 30 anos como uma alternativa inovadora de apoio a crianças com dificuldades escolares. Além da longevidade, há dois fatores essenciais que permitem inferir sua contribuição para os processos de desenvolvimento e aprendizagem infantis. Estes fatores consistem em duas estratégias fundamentais: (1) formato do atendimento realizado por meio de oficinas de jogos em grupo e (2) modo de atuação dos profissionais que focalizam o individual em interdependência com o coletivo, visando intervir a partir de observação constante e participativa.

ESTRATÉGIAS DE INTERVENÇÃO: formato do atendimento

Ao jogar e resolver desafios lógicos, com encontros semanais e ao longo de três semestres, grupos de crianças cursando entre o primeiro e o quinto anos do Ensino Fundamental aprendem a entrar em contato com suas dificuldades escolares e buscam superá-las da melhor maneira possível. De modo geral, quem participa das oficinas de jogos foi indicado pelo professor e/ou equipe pedagógico-educacional, por apresentar características tais como: baixo desempenho escolar, muita agitação e comportamento impulsivo, desatenção e desorganização, pouca autonomia, inseguranças e timidez excessiva, ou seja, algum tipo de inadequação e incapacidade para seguir adiante academicamente sem apoio extraescolar.

A questão primordial é identificar as dimensões onde se encontram estas (e eventualmente outras) dificuldades, por meio da proposição de atividades com jogos de regras em que as crianças participam jogando, se relacionando e mobilizando recursos para enfrentar as propostas. Os jogos são variados e com diferentes graus de desafio, assim como as dinâmicas e a organização dos espaços, proporcionando experiências diversas e compatíveis com as necessidades de cada um. O objetivo é contribuir em favor de conseguirem, de fato, entrar em contato com as dificuldades e apresentar progressos.

O contexto de intervenções com jogos, assim proposto, constitui o principal fator para favorecer a tomada de consciência e provocar mudanças nos processos de autorregulação. Este interfere também para estimular as funções executivas, uma vez que cada participante

precisará acionar seus recursos internos em termos dos procedimentos para jogar e construir táticas de resolução das situações-problema apresentadas nas oficinas.

Construção de atitudes favoráveis ao desenvolvimento e à aprendizagem

Prestar atenção, se organizar em termos de tempo e espaço, começar uma tarefa e ser capaz de terminá-la, enfrentar desafios, experimentar diferentes soluções, errar e corrigir, solicitar e oferecer ajuda, construir estratégias e avaliar os resultados delas, respeitar regras, compartilhar descobertas e aprender novos conteúdos. Muitos “pedidos” são feitos diariamente aos estudantes e devem ser coordenados para conseguirem realizar uma boa gestão da vida escolar. Porém, nem todos atingem essas metas e precisam de suporte dos adultos com quem convivem, sejam pais, professores ou profissionais especialistas para orientar e ajudar na construção de novos recursos, almejando sanar o que está insuficiente.

Às vezes, o problema não se refere à forma de raciocinar, mas as ações não atendem às demandas, as atitudes atrapalham e o resultado fica prejudicado ou não expressa a qualidade do pensamento. Algumas crianças agitadas, por exemplo, podem ser bastante competentes, mas como não conseguem finalizar o que deveriam, acabam ficando com lacunas no processo de aprendizagem. Outras são distraídas para assuntos escolares e apesar de serem atentas aos seus interesses e capazes de assimilar diversas informações simultaneamente, geram incompletudes em suas tarefas. Outras ainda têm um ritmo de trabalho mais lento e não acompanham o acelerado cotidiano escolar. Há as que precisam de incentivo para agir, as que se sentem seguras somente quando há confirmação externa e as que se recusam a realizar as atividades.

Oficinas de jogos em grupo criam um ambiente similar ao de uma sala de aula, em que a diversidade é o que a caracteriza e, ao mesmo tempo, representa um grande desafio para os professores. Considerando as diferenças e necessidades variadas, **como contribuir para cada um se desenvolver?** A escola trabalha com processos, mas não deixa de esperar produtos e resultados. Neste contexto exigente e dinâmico, quem não atua de modo autônomo e coordenado, apresenta atitudes e procedimentos considerados desfavoráveis.

Isto significa que está ocorrendo um problema que deve ser solucionado e nem sempre fica claro para a criança o que ela precisa fazer, principalmente quando o assunto se refere a questões atitudinais. Aliás, algumas vezes nem há dificuldade de aprendizagem de fato em casos de insucesso escolar e sim, uma necessidade de fazer ajustes para corresponder às demandas relativas a comportamento e ritmo de trabalho.

O contexto do jogar oferece opções interessantes para intervir em casos como os descritos acima, favorecendo a construção de atitudes que permitem enfrentar problemas. Tempo, espaço, objetos e interação social são aspectos amplamente vivenciados ao jogar e são igualmente fundamentais para a vida escolar.

Do mesmo modo, manter-se atento e organizado, concentrar-se, obedecer regras, cuidar dos materiais, desenvolver um bom ritmo de trabalho e respeitar os colegas, em meio às atividades, são exigências feitas aos jogadores e aos estudantes. Ao se apropriarem dos progressos alcançados das oficinas, almeja-se que também possam transferir as conquistas para o ambiente escolar.

Identificação dos problemas

Quem joga quer ganhar e, por isso, este é um momento privilegiado para identificar os recursos que a criança utiliza, sejam motores, sociais, afetivos e/ou cognitivos. Em geral, ela se envolve bastante e, mesmo que apresente algum receio e aja discretamente, mostra seus domínios e incompletudes, revelando assim informações importantes que se reverterem em seu benefício. A consequência deste processo é possibilitar aos adultos, enquanto observadores, mediadores e motivadores, conhecer o modo de atuar e as dúvidas, visando adequar os desafios às necessidades e, em última instância, contribuir na ampliação de procedimentos para aprender com mais facilidade e melhorar o desempenho.

As práticas com jogos e o contexto lúdico são um convite muito atraente para crianças de todas as idades. Ao jogar, percebem que são capazes de enfrentar desafios, construir novos caminhos e estratégias, se dão conta do que falta e de alguns aspectos que estão produzindo resultados insuficientes para vencer.

Com intervenções e discussões a partir do jogar e conviver nas oficinas, assim como conversas com troca de pontos de vista e análises, gradualmente as crianças se conscientizam do que é preciso fazer para mudar e se apropriam das conquistas. O ritmo de cada uma varia bastante, tanto em termos da possibilidade de assimilação deste processo, como dos resultados que são obtidos. No entanto, independente dos recursos disponíveis, todos e todas almejam superações e agem criativamente para construir alternativas, principalmente quando se sentem apoiadas para superar suas dificuldades.

Quando uma criança aceita o desafio de jogar, indica que está disposta a exercitar a concentração, ampliar suas condições de fazer descobertas e consegue acionar recursos próprios para adquirir conhecimentos. Ao jogar, expressa o seu modo de pensar muito genuinamente, envolve-se bastante nessa situação e permite ser observada como realmente é, em termos das necessidades e do modo como funciona seu pensamento. A situação de jogo, portanto, constitui um exercício intenso de busca, tanto por parte da criança que quer aprender como do adulto que quer conhecê-la e poderá ajudá-la a fazer novas descobertas sobre si mesma.

Registros de Observação



Além das atividades propriamente ditas, no decorrer de cada semestre são feitos registros de observação das ações de jogar e das atitudes de cada participante. Este modo de “guardar” as informações é muito importante, pois consideramos fundamental acompanhar o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças que participam das oficinas de jogos bem de perto, e não podemos perder nenhum detalhe das conquistas e aspectos que ainda precisam ser trabalhados.

Além disso, esses registros constituem o “Banco de Dados do LEDA”, o que contribui para pesquisas e publicações realizadas no contexto do laboratório, bem como proporciona a divulgação dos benefícios gerados por esta forma de intervenção com crianças para outros profissionais e instituições.

Quanto às **observações do jogar**, destacam-se questões relativas a interesse, autonomia e funções executivas (controle inibitório, memória operacional e flexibilidade cognitiva). Estas últimas são analisadas em quatro perspectivas: controle de impulsividade para aprendizagem das regras, estratégias de procedimentos para jogar, estratégias de superação para lidar com conflitos e disposição para avaliar a situação de jogo.

Quanto ao registro de **observação de atitudes** há quatro dimensões a serem analisadas: tempo, espaço, objetos e convivências (consigo e com outros). Esses registros consistem em um rico material para acompanhar os progressos e aspectos que ainda precisam ser melhorados. Para visualizar estes protocolos de registro, você deve consultar o Apêndice no.1 e o Apêndice no.2, respectivamente.

Consequências e resultados das intervenções

Um importante diferencial no programa de intervenção das oficinas de jogos, que certamente interfere em favor do progresso das crianças atendidas, é o **modo** como são tratados os problemas e/ou dificuldades escolares.

Costuma-se falar “sobre” as crianças, e não “com” elas. Pais, professores e profissionais conversam constantemente a respeito de quem apresenta dificuldades e/ou inadequação de comportamento, buscando soluções e alternativas. Preocupam-se tanto, que às vezes tomam

o problema para si e justamente a criança, que deve ser protagonista do processo, tem pouco conhecimento ou não entende o que está acontecendo. Num turbilhão de repreensões, incentivos e propostas, a “cabeça que pensa” é outra, externa à do próprio sujeito que precisará agir.

Ao conversar com crianças que apresentam dificuldades, muitas vezes, constatamos que têm somente uma vaga noção dos seus problemas e, por isso, sentem-se confusas, inseguras, quase vítimas. Como consequência, não se apropriam do que se passa e não sabem o que fazer. Além disso, não conseguem entender por que tudo lhes parece difícil, nem percebem que podem (e devem!) reunir forças e “ferramentas” para buscar, junto com os adultos, soluções que amenizam ou até mesmo eliminam grande parte dos problemas. Em síntese, neste contexto de intervenções com jogos entende-se que a coparticipação da própria criança é fundamental, pois somente ela poderá realizar as atividades e executar as ações exigidas - ainda que necessite contar com suporte e/ou auxílios variados.

A forma de atuação dos profissionais do programa de intervenção, por meio de diálogos gerados a partir do repertório desencadeado pelas situações do jogar, há um impacto que varia em extensão e profundidade, e repercute favoravelmente no desenvolvimento e na aprendizagem das crianças. Aquilo que “está mal”, não funciona ou gera resultados “ruins” vai sendo colocado em evidência para a criança, com apoio dos adultos, com vistas a ampliar seu repertório de ações possíveis, mudar o que conseguir e construir outras saídas.

Observa-se que isto contribui para novas construções acontecerem, em especial relativas à autonomia, fortalecimento da autoestima, ampliação da autopercepção e aumento da capacidade para realizar autocorrekções. Ocorrem também melhorias na atuação com mais iniciativa, bem como nota-se que a criança compreende a importância de agir com intencionalidade e autocontrole, buscando mudar o que “não vai bem”. Num ritmo pessoal e gradual, cada uma vai percebendo que todas estas são atitudes necessárias, tanto no ambiente escolar como na vida de modo geral.

No transcorrer do tempo, um importante trabalho em equipe favorece este processo. Além do contexto de intervenções, família, escola e a própria criança começam a olhar para o mesmo horizonte, apostando no processo e na capacidade de buscar novas alternativas para

progredir e/ou superar as dificuldades. É indiscutível considerar ajuda muito haver engajamento. Também é necessário um investimento individual, coragem de enfrentar, participar, tentar mudar e não desistir quando tudo parece muito difícil.

Não é possível, no entanto, definir o que vai acontecer em termos de se atingir um único resultado. Quando uma criança inicia o programa está em um determinado momento do desenvolvimento e vem com sua “bagagem” de experiências/ aprendizados. Cada uma tem seu próprio potencial e limitações, bem como um modo particular de assimilar e reagir aos estímulos. Cada uma, portanto, atinge um patamar diferente, pois progride de acordo com o que é possível, considerando seu repertório interno.

Porém, é possível, sim, afirmar que ao final do programa, muitas conquistas e transformações são constatadas!

Ao longo dos anos, os resultados mais frequentemente observados por meio dos relatos das famílias foram diversos, desde melhoria da autoestima, mais assertividade diante de problemas e dificuldades, ampliação do foco de atenção e do controle de impulsividade, até aumento do interesse pela aprendizagem e contexto educacional, maior disposição para avaliar os erros, mais confiança nas próprias capacidades e menor desânimo diante dos insucessos escolares.

Um exemplo de oficina de jogos: programa de intervenção em três semestres



Para quem nunca participou das oficinas de jogos do LEDA ou não tem experiência de atendimento em grupo, um bom ponto de partida é conhecer a estrutura de funcionamento do trabalho. Cumpre ressaltar que, como já mencionado na introdução, tudo o que está apresentado neste guia deve ser considerado exclusivamente a título de ilustração ou referência e, portanto, necessita de adaptações de acordo com as necessidades do público a que se destina, bem como das características do profissional que nele poderá se inspirar.

Em **termos gerais**, o programa de intervenção é composto por três semestres que devem ser cursados consecutivamente. Cada um tem um conjunto de jogos e atividades especialmente selecionadas para estimular diferentes competências. As oficinas ocorrem semanalmente e têm duração de uma hora, para grupos de até 10 crianças, sendo acompanhadas por dois ou três adultos.

O **quadro** abaixo sintetiza a organização das atividades e indicadores do desenvolvimento considerados como referência para os atendimentos. Em termos dos objetivos, observam-se os comportamentos das crianças em um crescer progressivo que vai da identificação dos problemas e possibilidade de enfrentamento, até a manifestação de ações que expressam maior autonomia para sua execução. Quanto à perspectiva de desenvolvimento, nota-se progresso em diferentes competências de resolução de problemas, apresentados com grau crescente de desafio. No que se refere ao processo de equilibração, as crianças iniciam as oficinas manifestando muitas oscilações tanto nas ações como nas atitudes e isso vai se transformando em algo mais perceptível, de modo que ela consegue promover mudanças qualitativas que se consolidam em um novo patamar de equilíbrio ao final do terceiro semestre do programa de intervenção.

Do ponto de vista atitudinal, são analisadas quatro dimensões - objetos, espaço, tempo e convivências (consigo e com o outro) - sendo que os progressos vão ocorrendo nesta ordem, até que as crianças melhorem aspectos relativos à convivência social, desafio mais árduo de ser enfrentado. Por fim, do ponto de vista dos procedimentos ao jogar, são salientadas duas dimensões (interesse e autonomia), bem como três indicadores de funções executivas (controle inibitório, memória operacional e flexibilidade cognitiva).

Quadro 1- Atividades e indicadores do desenvolvimento das oficinas de jogos/ LEDA

Oficinas de Jogos	1º semestre	2º semestre	3º semestre
Objetivos	Busca de identificação dos problemas, “defesas” e “aberturas” para o enfrentamento	Percepção de atitudes inadequadas e observação de erros, pedidos de ajuda para o enfrentamento	Protagonismo em relação aos problemas identificados (não necessariamente superação)
Jogos, desafios e situações-problema	4Cores e modalidades Desafios no papel	Tangran e Feche a Caixa Desafios no papel	Jogos de Comunicação Senha Desafios lógicos
Perspectiva de desenvolvimento por consequência das intervenções	Resolução de problemas com jogos para focalizar a atenção e aprender a antecipar para resolver desafios linguísticos e lógico-matemáticos individualmente e em equipe.	Resolução de problemas em uma situação de quebra-cabeça e desafios, para intensificar a concentração e aprender a fazer correspondências no contexto geométrico e espacial.	Resolução de problemas por meio de jogos com registros gráficos para a construção de comunicação, deduções e encadeamento de ideias, visando a elaboração de hipóteses e desenvolvimento da criatividade.
Momentos do processo de equilíbrio	“Desequilíbrio” (oscilações)	“Transição para um novo patamar de equilíbrio” (revelações)	“Reequilíbrio” (consolidação)
Expectativa de progressos em termos atitudinais	Bom desempenho nas atitudes frente a objetos e espaço	Bom desempenho nas atitudes frente a espaço e tempo	Bom desempenho nas atitudes frente a tempo e convivências (consigo e com o outro)
Expectativa de progressos em termos procedimentais	Bom domínio em: controle inibitório e memória operacional; construção de procedimentos de estratégia aliados ao interesse.	Bom domínio em: construção de estratégias de superação, memória operacional e autonomia no contexto do jogar.	Bom domínio em: disposição para avaliar, flexibilidade cognitiva e autonomia ampliada para outros contextos.

Na rotina das oficinas, algumas formas de organização são trabalhadas constantemente: espacial, relacionada ao material, social, temporal. Cada uma delas implica várias ações, que reverberam em desafios para promover transformações e incentivar a construção de novas formas de pensar e agir.

Do ponto de vista espacial, as dinâmicas são propostas de modo a incentivar as crianças a explorarem diferentes espaços da sala, não apenas ficando nas mesas e cadeiras, mas jogando sentadas no chão e ficando em pé para buscarem elas mesmas seus materiais no armário. Também ocorrem variações na forma de organização das mesas, desde trabalhando individualmente ou em duplas, até em trios e quartetos ou meio grupo e grupo todo. Tais mudanças contribuem para aprenderem sobre manutenção de ordem, autocontrole e socialização ao terem que compartilhar diferentes lugares.

Com relação ao material, primeiro cabe destaque aos jogos. O lema é *“qualquer jogo, mas não de qualquer jeito”*. O que isso significa? Bem, se o objetivo das oficinas é contribuir para a criança desenvolver o raciocínio e construir novas atitudes, não é o jogo em si que importa, mas a forma como é trabalhado; seu significado portanto está para além dele como objeto. Do mesmo modo, sua função não é exatamente gerar “bons jogadores”, mas pessoas que conseguem criar alternativas mais produtivas de pensar e agir, em função de um objetivo. A escolha dos jogos inclui vários em que a estratégia é condição para vencer e alguns em que a sorte prevalece. Há outros cujo desafio é jogar sozinho, com propostas individuais, e muitos que exigem parceiros, sejam duplas ou o grupo todo. Há jogos compostos por somente papel e lápis, assim como outros com tabuleiros confeccionados por marceneiros ou ainda podem ter sido comprados em lojas. A destreza exigida é também um aspecto que interfere na seleção dos jogos, sendo que às vezes é necessário pintar e desenhar, outras vezes, criar ou copiar, montar e dobrar, equilibrar e construir, ter firmeza e mira, e ainda corresponder e deslocar pinos.

O jogo a ser escolhido deve ser preferencialmente da categoria dos clássicos, em detrimento de jogos "da moda" ou associados a temas e marcas. Os jogos de tabuleiro tradicionais são atemporais, apreciados por anciãos em tribos, e igualmente atraentes para crianças do século XXI, que moram em metrópoles e jogam videogames em equipamentos eletrônicos. Geralmente há uma história que explica sua criação, uma lógica que mantém seu desafio, uma estrutura interna que os faz perpetuar, e esses motivos são preservados. Por isso considera-se que não há o jogo "certo" para uma determinada dificuldade, e sim, formas de intervir ao jogar que atuam como agentes de transformação.

A diversidade de jogos e dinâmicas tem um efeito muito interessante no comportamento das crianças e na expressão de suas diferentes competências. O resultado é igualmente rico, pois acaba que cada uma, ao seu modo, consegue se destacar em alguma situação, ou com alguma proposta com a qual tem maior afinidade. Por isso, não é necessário definir um jogo para abordar um determinado “problema” ou conteúdo a ser trabalhado, assim como também não há um jogo ideal para cada idade, nem algum específico para meninos ou meninas. O lema *“qualquer jogo, mas não de qualquer jeito”* serve de base para

enaltecer a multiplicidade de funções e a riqueza que o jogar favorece. As variações decorrem do modo como as atividades são propostas e do olhar do profissional, que no momento do jogo, define um foco ou recorte. A liberdade com a qual é possível utilizar cada jogo e a presença permanente quando as crianças estão jogando fazem toda a diferença!

Em termos metodológicos, ainda falando dos jogos enquanto material, eles são apresentados de uma maneira peculiar e inovadora no contexto das oficinas, não simplesmente se reduzindo ao jogar de acordo com suas regras. Esse modo acrescenta mais um sentido ao que significa dizer *“qualquer jogo, mas não de qualquer jeito”*. Ao propor um jogo, consideram-se **quatro aspectos**. Primeiro, a possibilidade de explorar os objetos que o compõem para conhecer e adquirir familiaridade com os materiais. Sem dúvida, aprender regras consiste num outro momento fundamental e há diferentes procedimentos para este processo, desde apresentá-las gradualmente (no caso de haver muitas) até fazer adaptações que permitam a participação de crianças com idades variadas. Um terceiro aspecto relaciona-se à prática do jogar que é, por si mesma, motivo de muitas aprendizagens. Esta “fábrica de ideias” é constantemente colocada em evidência, para estimular as crianças a perceberem suas ações em termos de erros e construção de estratégias, podendo compartilhar o que deu certo e o que deve ser evitado. Neste momento também são propostas situações-problema formuladas a partir das experiências adquiridas, criando um ambiente de discussão e autocrítica. Por fim, um quarto aspecto consiste em considerar que esta reflexão sobre as aprendizagens, tendo sido assimilada pela criança, amplia seu repertório de atitudes e procedimentos e lhe permite agir utilizando estes novos recursos em diferentes situações, principalmente no âmbito escolar.

Finalmente, um outro ângulo quanto aos materiais que caracteriza o programa de intervenção e merece destaque é o fato de serem de uso compartilhado, daí a necessidade de cuidar e deixar em ordem, tanto para quem for chegar depois, como para poderem usar na próxima semana. Tudo tem um lugar para guardar, mas não visando controlar e sim (principalmente), para proporcionar saberem onde está e conseguirem achar quando é necessário. Há também pastas que precisam “durar” três semestres e um caderno-diário correspondente a cada semestre, neste caso, ambos de uso individual.

Do ponto de vista social, o fato de as oficinas serem realizadas para grupos de crianças gera um contexto muito rico para trocas e discussões acontecerem. Cada uma tem sua dificuldade, uma história de vida e vem de uma escola diferente. No entanto, há um ponto que as une: precisar de ajuda e não conseguir frequentar o ambiente escolar sem apoio. No início ocorrem muitas disputas, as competições são constantes e nem sempre são relativas ao contexto do jogar propriamente dito; é difícil entenderem que cada um tem um jeito próprio de ser e uma dificuldade com a qual tem que lidar. Ao longo do tempo, percebem o quanto podem (e se sentem melhor) ao cooperarem uns com os outros, compartilhando ações e sentimentos, bem como oferecendo e recebendo ajuda em um clima de mais respeito e reciprocidade. É um crescer constante de socialização e descentração.

Em termos temporais, um organizador simples e muito útil é o calendário, com as datas de todos os encontros e um espaço para cada criança colocar seu nome, bem como registrar o dia em que veio, dando noção de pertinência e responsabilidade de sinalizar sua presença.

Outro marcador temporal importante é “recortar” o tempo de uma hora de atendimento em três partes, ou seja, há uma distribuição de atividades que dividem o período em diferentes atividades: inicial, principal e fechamento. Estas correspondem ao conjunto de propostas previamente planejadas, previstas para serem realizadas naquele determinado semestre e estão organizadas em um material denominado “Caderno-Diário”. O caderno-diário é individual e contém a maioria das atividades que serão realizadas pelas crianças ao longo do semestre.

As atividades iniciais são em geral desafios de lápis e papel, quase sempre conhecidos pelas crianças. Sua função é “quebrar o gelo” e oferecer uma situação de familiaridade com pelo menos um aspecto, já que muitas estão apreensivas com o atendimento, tensas por não saberem quem serão os colegas e meio ansiosas com o fato de irem a um local desconhecido para lidarem com suas dificuldades. É bem reconfortante ter que resolver um caça-palavras, uma cruzadinha ou um labirinto, ao invés de enfrentar algum desafio novo. Essas atividades também permitem a cada uma fazer sozinha e no seu tempo, facilitando o desenrolar do início do dia. Além disso, geram um clima de “eu sei fazer” que

contribui para aliviar as tensões e proporcionar ações que expressam o que cada uma sabe/consegue fazer, mesmo que precise de ajuda.

A atividade principal, por sua vez, implica a utilização de uma estrutura de jogo (vide Quadro 1) que deverá ser desenvolvida em vários encontros, com graus de desafio crescentes e situações-problema para serem resolvidas. Em cada semestre é selecionada uma destas estruturas, sendo que cada uma permite composições em diferentes modalidades, gerando um repertório rico em termos de diversidade de competências a serem exigidas. Além dos jogos principais, há sempre alguns outros que servem de suporte, por exemplo, para o caso de alguma criança não conseguir jogar o jogo proposto ou terminar a tarefa muito antes que os demais colegas, bem como pode-se escolher mais um jogo que combina com a estrutura principal e harmoniza com o planejamento das atividades.

A roda de conversa consiste no fechamento de cada dia, sendo “alimentada” por alguma pergunta - sobre o jogar e suas estratégias, bem como tematizações acerca da vida escolar das crianças, rotinas e questões socioafetivas, dentre outras. Em termos práticos, a dinâmica consiste em um dos adultos lançar a pergunta do dia, que deverá ser respondida voluntariamente (quem não quer falar tem a opção de silenciar, ou ainda pode preferir falar por último, contar no ouvido do adulto que ajuda a verbalizar e até mesmo pode copiar uma resposta que alguém já deu). As respostas são anotadas em um caderno e servem também como fonte de informações sobre as crianças, indicando a evolução da qualidade das respostas, bem como das diferentes formas de participação.

O Caderno-Diário, como citado acima, contém a maior parte das atividades que serão realizadas em cada semestre. No entanto, não se pode reduzi-lo a um conjunto de propostas, tal qual um almanaque que pode ser adquirido em uma banca. A diferença está no propósito a que se destina, na seleção dos desafios e na forma como ele será trabalhado. Do mesmo modo como dizemos que a aprendizagem não está no jogo, mas sim, nas intervenções, podemos afirmar que a diferença está no modo como o caderno-diário será utilizado. Para ilustrar o primeiro semestre das oficinas de jogos do LEDA, o **caderno-diário 1** pode ser consultado, do mesmo modo que se pode consultar os **cadernos-diários 2 e 3** para

respectivamente o segundo e o terceiro semestres. Estes materiais estão disponíveis para consulta nos Apêndices 3, 4 e 5, respectivamente.

Outro exemplo de oficina de jogos: inovando na pandemia com atividades à distância



O advento da pandemia do COVID-19 mobilizou a equipe do LEDA para criar formas de atendimento visando continuar oferecendo apoio às crianças. Deste modo, foi mantido contato com as famílias, cujos pais e/ou responsáveis atuaram como mediadores das atividades. Estas foram selecionadas e enviadas considerando-se as limitações do recurso que estava sendo utilizado: whatsapp do celular. A síntese do que foi proposto em dois semestres está organizada no quadro a seguir.

Este quadro apresenta as atividades realizadas durante o ano de 2020 divididas em quatro categorias de foco: cognitivo, socioafetivo, motor e assuntos gerais, que incluíram desde informações até temas para discussão e reflexão (cumpre ressaltar que esta divisão é somente com fins didáticos, uma vez que todos os aspectos se manifestam em cada situação de jogo ou desafio). As três primeiras são sempre consideradas no momento do planejamento, uma vez que se tem como objetivo propor desafios com tais perspectivas. Como já mencionado, as oficinas de jogos desempenham um papel importante para estimular

o desenvolvimento das crianças que estão com dificuldades escolares e, por este motivo, há uma ênfase maior nos aspectos cognitivos. Quanto aos assuntos gerais, estes tiveram um número de mensagens correspondente aos cognitivos, já que, este modelo de intervenção não presencial, se considerou fundamental manter comunicação constante com as famílias.

Quadro 2 – Distribuição em categorias das atividades realizadas em 2020

COGNITIVO	SOCIOAFETIVO	MOTOR	ASSUNTOS GERAIS
Gibis – Monica, Magali, Cascão, Chico Bento	Livro: Corona, o vírus - para crianças	Desafio para as crianças lembrarem algum exercício de respiração para ensinar à família.	Mensagem iniciando comunicação: sobre estudos em casa e saúde.
Desafio figura-fundo: encontrar o número 8 dentre muitos 9s	Parábola “A vaca e o precipício”	Exercício de respiração com vídeo (peixinho): respirar com calma para diminuir a ansiedade	Envio de artigo de jornal sobre parceria TV Cultura com governo do Estado sobre aulas aos alunos da rede pública.
Desafio figura-fundo com objetos escondidos: óculos, pizza, folha, pá e avião de papel	Parábola “Um amigo corajoso”	Exercícios para exercitar o cérebro: vídeo com atividades motoras manuais para serem reproduzidas	Mensagem para acompanhar a situação nos lares desde o início da quarentena.
Questionário (quiz Covid-19) em família	Parábola “Diferenças entre ferramentas”	Trava-língua com rima da aranha e da rã	Envio de links com guia de orientação aos pais e cadernos de aprendizagem online
Desafio figura-fundo (jardim com crianças). E descobrir mais dois, sem pistas	Parábola “Dando tudo o que se tem” (mãe)		Vídeo com mensagem para as crianças seguirem firmes em casa e colaborativas com suas famílias.
Desafio: contagem de raios em uma figura	Música em que 2 crianças que cantam e tocam instrumentos (Isaac et Nora)		Mensagem para saber sobre a criança na escola e sobre a assistência oferecida pelos professores.
Desafio: soma de números embaralhados, observando aquele que se repetia	Parábola “O olho do dono engorda o porco”		Vídeo para saber como estavam terminando o semestre e quais os aprendizados, não só os escolares, mas os de convivência.
Tirinha da Turma da Mônica para ser interpretada pelas crianças	Filme-animação do Covid-19 sendo evitado por meio do uso de máscara (produzido pela UNICEF)		Mensagem para ter notícias sobre desempenho das crianças.
Desafio: contar	Vídeo com		Mensagem sobre saúde, uso de

corações embaralhados em uma figura	orientações aos pais sobre como lidar com estresse infantil (Ministério da Saúde)	máscara, desafios enfrentados.
Desafio: identificar qual polígono não pertenceria a um desenho com várias figuras geométricas	Parábola Ubuntu (“juntos somos mais fortes e mais felizes”)	Questionamento sobre interesse em continuar recebendo comunicação das Oficinas de Jogos.
Desafio com diagrama do tipo “quadrado mágico” em que os números 1 a 8 deveriam ser distribuídos para resultar sempre 12		Vídeo sobre o tempo em distanciamento, lições escolares e situações de cooperação.
Charadas e adivinhas, tipo “o que é, o que é” (N=06)		Áudio para ter notícias sobre a vida em casa e na escola.
Desafio: código secreto para formar palavras a partir de símbolos		Áudio com incentivo para seguirem realizando as atividades e desafios ainda não realizados.
Desafio: caça-números, escritos em forma de centena, dezena e unidade		Envio de autorização para os pais sobre divulgação de imagens.
Charadas e adivinhas (N=4)		Envio de questionário de avaliação para os pais analisarem o ano.
Historinha do Chico Bento para criar diálogos		Vídeo de fechamento do semestre, para as crianças mandarem depoimento sobre o ano. Mensagem para as crianças participarem do site LudicaMente.

Até o momento, o que foi mencionado se referiu principalmente ao modo de intervir em termos do formato das oficinas de jogos. Trata-se de um organizador essencial que dá contorno ao trabalho e constitui a referência de como o atendimento aos grupos de crianças é concebido. Este formato é o que há de inovador no programa de intervenção do LEDA, aliado ao modo de atuação dos profissionais.

Em se tratando de um programa de intervenção, portanto, não daria para deixar de analisar com atenção o papel daqueles que atuam neste contexto. Há características bastante relevantes que merecem destaque e que certamente fazem diferença em termos da qualidade do percurso e dos resultados alcançados. Tudo é criado em prol de desencadear nas crianças a

vontade e o interesse de aprender e conhecer, possibilitando fazerem mudanças em suas atitudes e procedimentos que, por consequência, geram progressos até mesmo surpreendentes.

PARTE 2- ESTUDOS E TEMATIZAÇÕES DO L.E.D.A.

Esta parte tem um duplo objetivo, como já mencionado na introdução: dar a conhecer os estudos e tematizações realizados no âmbito deste laboratório, bem como contribuir para diferentes práticas profissionais.

Do ponto de vista dos estudos, apresentados sob a forma de seminários ou oriundos de cooperações científicas e pesquisas, ressaltamos que permitiram a divulgação do trabalho do laboratório e, simultaneamente, o conhecimento de investigações sobre temáticas associadas a dificuldades escolares, desenvolvimento e aprendizagem.

Como **destaques**, podemos citar: (1) a cooperação científica nacional e internacional sobre avaliação/diagnóstico e intervenção para crianças brasileiras e francesas com transtornos do espectro autista, que reuniu pesquisadores do LEDA, da Universidade de Paris 5, da USP e da Clínica CARI-Psicologia e Educação; (2) os estudos de pesquisadores que realizaram suas teses a partir das oficinas de jogos com crianças, indicando que o laboratório também é um *lócus* de pesquisa; e (3) investigações sobre atitudes e procedimentos ao jogar realizadas a partir do banco de dados do LEDA, pela técnica, coordenadora do laboratório e estagiárias.

No ano de 2020, foram realizados seminários especiais sobre o tema “*Práticas profissionais e de pesquisa em tempos da pandemia de COVID-19*”. Para estes, foram convidados profissionais de diferentes áreas que apresentaram os desafios de adaptação de suas práticas ao contexto remoto, bem como os pontos positivos observados nesse momento de crise sanitária, em termos de seu trabalho e aspectos pessoais. A participação remota

permitiu a ampliação do público nesta atividade, possibilitando à equipe planejar a continuidade deste formato também para o futuro.

Em relação às tematizações, apresentaremos aspectos relacionados à atuação de profissionais, não somente nas oficinas do laboratório, mas também advindos de diferentes contextos educacionais, nos quais se prioriza a interdependência entre quem ensina e quem aprende, assim como métodos lúdicos de intervenção. Estes modos de atuação inspiram sistematicamente as atividades do laboratório.

ESTRATÉGIAS DE INTERVENÇÃO: modo de atuação dos profissionais

Trabalhar em um contexto educacional com crianças implica em aprendizagem constante. Ao longo de muitos anos, uma das constatações mais interessantes que fizemos foi observar que os profissionais considerados “bons” (pelos estudantes e o alto índice de aprovação em suas matérias, ou por clientes e seus processos de alta) nem sempre tinham os melhores recursos materiais e tecnológicos, não necessariamente utilizavam novas metodologias para desenvolverem os conteúdos e ainda assim, havia constante produção de conhecimento. Eis algumas características atribuídas a estes profissionais:

- (1) gostam genuinamente do que fazem;
- (2) estão constantemente conectados com os projetos que estão desenvolvendo, o que implica lembrar-se deles em diferentes momentos, não só quando chegam no trabalho (escola, consultório, laboratório). Isso permite enriquecer o repertório das atividades que realizarão com elementos extraclasse, tornando as propostas mais articuladas com a vida cotidiana;
- (3) mantêm boa sintonia com quem trabalham, atentos às necessidades e dúvidas, acolhendo os receios por saberem que é desafiante e até mesmo difícil aprender coisas novas. É um importante exercício de descentração, de olhar a situação na perspectiva do outro;
- (4) atualizam constantemente a imagem que tem de cada estudante, enaltecendo pontos positivos e evitando exposição “pública” dos negativos (no caso de grupos). Isto significa observar indícios de mudanças, tanto progressos como insucessos, mantendo todos e todas atentos ao que está acontecendo consigo próprios e ao seu redor;

(5) modificam o planejamento das aulas em função do ritmo do grupo, evitando excessos de conteúdos e apostando que “perder tempo” com algum tema pode significar “ganhar mais tempo ainda” futuramente;

(6) dialogam e estabelecem escuta respeitosa, tendo como objetivos favorecer a autonomia, autoestima e autocontrole. Consideram que sermões e “pseudodiálogos” (sem verdadeiro interesse no que o outro diz) são infrutíferos;

(7) são solidários e compreensivos (nem “bonzinho”, nem “carrasco”, nem “desligado”).

Como já vimos ao longo deste guia, as **oficinas de jogos**, realizadas e supervisionadas por profissionais que observam e acompanham de perto as ações e atitudes de cada participante, bem como fazem perguntas e questionamentos, constituem um ambiente favorável para colocar em evidência aquilo que ainda não é constatado espontaneamente pela criança. Se para mudar é fundamental conhecer o que interfere negativamente no processo – e esta não é uma ação que uma criança com dificuldades escolares e inadequação de comportamento consegue realizar por si mesma – configura-se a necessidade de se criar propostas significativas, diversificadas e adequadas, que possam mobilizar alguma mudança.

Num processo gradual e personalizado, ainda que a configuração seja em grupo, cada um pode rever suas ações e atitudes ao corrigir procedimentos insuficientes. Neste contexto, os erros significam uma oportunidade de autoconhecimento e são considerados como fonte de informação sobre o modo de funcionar do pensamento. Com isso, as intervenções se reverterem em ações que a criança sente como possíveis de realizar. As atividades nas oficinas também estimulam os participantes a enfrentar situações socialmente desafiantes como se expor perante os colegas, conter sua impulsividade ao esperar a vez para jogar e ouvir outras opiniões, além de ter que prestar atenção e cuidar dos seus materiais ou experimentar fazer uma tarefa sozinho(a) antes de solicitar ajuda.

Realizar intervenções por meio de jogos abre muitas possibilidades, com objetivos múltiplos. Em cada situação podem ser criados diferentes desafios para estimular a criança a observar suas ações, perceber seus erros, tirar dúvidas, analisar diferentes possibilidades, conferir suas produções e levantar hipóteses. O que isto significa? O objetivo central é instigá-la a se conhecer melhor enquanto jogador, como alguém que aprende a

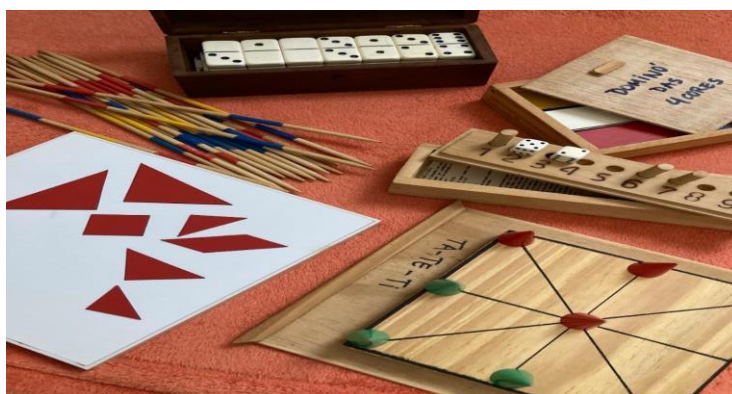
analisar seus procedimentos e corrige o que “não serve”, favorecendo ampliar sua autonomia para pensar e agir em função das escolhas, das decisões tomadas e dos riscos que quer correr. Esta atitude de prestar atenção ao agir e buscar entender é continuamente incentivada, não apenas quando há erro na produção ou resultado insatisfatório, mas também quando compartilham estratégias e jogadas bem-sucedidas.

Outro objetivo é desencadear atitudes que favorecem a distinção do que sabe, já domina e do que ainda não sabe ou não consegue realizar, com vistas à superação das dificuldades e melhor percepção das conquistas. Esse processo de tomada de consciência e construção de novos procedimentos por meio de autorregulação é constante e progressivo, portanto, tende a ser duradouro e permite à criança ser protagonista do seu conhecimento.

Deste modo, quando soluções e respostas são construídas, respeitando-se o tempo e capacidade de cada um, verdadeiras transformações ocorrem, já que são resultado de uma ação intencional realizada com os recursos que a criança buscou em seu repertório e/ou conseguiu elaborar. Vivenciar situações lúdicas, aprender a observá-las e tentar caminhos diferentes possibilita assumir novas atitudes e escolher procedimentos melhores, não apenas no contexto das oficinas de jogos, mas em qualquer situação da vida pessoal e escolar.

Para além das intervenções...

Ser capaz de se apropriar de tantas informações e traduzir tudo isso em ações cotidianas eficientes implica em formação, vivência e reflexão. Para contribuir com este



processo formativo, tematizações podem trazer formas de analisar e discutir aspectos relativos ao processo de ensino e aprendizagem, que não ocorrem com exclusividade somente no ambiente escolar. Elas têm como base alguns desafios recorrentes do trabalho com crianças em um contexto de intervenção, tenham dificuldades escolares ou não. Servem como provocação para nós, adultos, nos colocarmos no lugar de quem entra em contato com novos conhecimentos e entender, em uma outra perspectiva, o quão desafiantes se revelam certas situações.

A seguir, há **17 tematizações** que se referem, então, a assuntos presentes no cotidiano infantil, apresentadas em forma de situação de jogo, uma vez que servem como ilustração do real desafio enfrentado no processo de aquisição de conhecimento.

1- “Todos nós erramos” - Recurso: Batalha Naval. Quem conhece esse jogo sabe que nem sempre ocorrem acertos imediatos ao dar um “tiro”. Portanto, é errando que se tem certeza de onde não está um determinado navio, por exemplo, e assim, os erros geram informações importantes. Além disso, enquanto não encontrar todos os navios escondidos, errar indica que há necessidade de fazer novas tentativas, tendo que lidar com hipóteses e probabilidades.

2- “Copiar não é fácil” - Recurso: Tangran. Esse jogo parece fácil, se considerarmos que pede somente uma ação de cópia. Com apenas sete peças o jogador é desafiado a construir uma figura idêntica a uma imagem-modelo. No entanto, o trabalho de construção de correspondências exige mais do que uma simples transposição de peças para formar a figura, pois o sujeito tem que ter a imagem mental daquilo que pretende copiar. Cada vez que uma criança tem que copiar algo que está na lousa, por exemplo, esse desafio se coloca.

3- “É difícil produzir bem sob pressão” - Recurso: Questionário de desafios. Em qualquer situação em que há um conjunto de perguntas que exigem atenção e interpretação, quem deve responder tem que manter o foco, buscar entender o que é pedido, controlar o tempo e lembrar-se dos conteúdos estudados. Situações como esta exigem acionar muitos procedimentos, nem sempre disponíveis simultaneamente.

4- “Perguntar é tão difícil quanto responder” - Recurso: Cara-a-cara. Fazer boas perguntas é um aprendizado contínuo que melhora na medida em que se exercitam essas habilidades. Requer observação cuidadosa, atenção aos detalhes e análise das partes em relação ao todo. Entender a natureza de uma pergunta que tem qualidade também exige interesse e curiosidade, aspectos que o jogar demanda naturalmente.

5- “Não se apreende tudo em uma só leitura” - Recurso: A César o que é de César. Essa estrutura de jogo equivale a uma interpretação de texto. Quanto mais se lê, melhor se entende e mais informações são abstraídas.

6- “Dominar regras e estratégias vencedoras não garante sucesso” - Recurso: 4Cores. Este jogo tem como objetivo pintar um mapa ou figura com no máximo quatro cores, sem que cores iguais sejam adjacentes. São poucas regras e uma estratégia recorrente é perceber que “guardar” uma cor ajuda em sua resolução. Mas saber é diferente de fazer! Então, é na prática e nas coordenações ao pintar que essas estratégias se tornam vivas e as ciladas são pré-corrigidas, ou seja, antecipadas.

7- “Perder tempo faz ganhar tempo” - Recurso: realizar uma operação ($54 + 79$) e analisar resultados. Se um grupo de alunos resolve essa operação e são apresentadas diferentes soluções, qual a melhor atitude de um professor? Corrigir e informar a resposta correta poderia bastar, mas não é isso que ocorre, a menos que se saiba o tipo de pensamento que gerou cada solução diferente. Podem ter ocorrido erros por distração, mas conforme o raciocínio empregado, somente a explicação dos procedimentos poderá fomentar uma intervenção adequada. Como consequência, a produção do erro seria verdadeiramente compreendida, bem como sua superação, possibilitando acertos em operações semelhantes.

8- “O processo criativo é tarefa complexa, mesmo com estímulo e equipe” -

Recurso: Conte um Conto. Este jogo desafia os participantes a construir narrativas a partir do sorteio de cartões com imagens de pessoas, animais, objetos, meios de transporte, alimentos, cenas de lugares e espaços. No momento em que pega uma carta, é necessário imaginar algo que acontece, articulado com o antes e o que poderá dar continuidade. Nem sempre isso é fácil, ainda mais em se tratando de uma situação oral, que exige um raciocínio mais ágil e coloca a pessoa em exposição perante outros participantes.

9- “Óbvio é para quem vê” -

Recurso: Imagem e ação. Ao sortear um cartão, o jogador precisa desenhar imagens que representam um objeto ou ação. Pode parecer fácil para quem tem a palavra escrita, mas nem sempre isso se traduz em um conteúdo que é compreendido por quem tem que descobrir o significado.

10- “Antecipar e planejar são pontos de partida vitais” -

Recurso: Labirinto. Ao percorrer os caminhos em um labirinto, é fundamental traçar mentalmente para onde se pretende dirigir. Sem analisar opções antes de fazer escolhas, há boa chance de não conseguir identificar a saída.

11- “Considerar todos os aspectos é necessário, mas às vezes escapa um” -

Recurso: Quarto. Este jogo exige muita habilidade de coordenação simultânea, o que remete ao desafio do Xadrez. Quem já tentou esta modalidade sabe que mesmo com bastante atenção e destreza, há momentos em que alguma peça fica “esquecida” e esse erro pode gerar diversas consequências. As crianças são desafiadas diariamente a um sem-fim de ações e tarefas, o que pode implicar em esquecer alguns aspectos ao se concentrar em uma parte.

12- “Todos nós somos nível 1 quando o assunto é novo” -

Recurso: Jogo dos 7 Quadrados (Dominó). Este desafio é semelhante a uma proposta de construção de uma grade em que a soma de verticais, horizontais e diagonais precisam dar o mesmo resultado. Para

realizar a tarefa, o primeiro contato ou as primeiras tentativas com o jogo (ou conteúdo desconhecido) geram muitas dúvidas e produção de erros, até que o domínio vai se ampliando, estratégias vão sendo construídas e as dúvidas são sanadas. Essa modalidade de jogo é bem desafiante e qualquer pessoa, adulto ou criança, precisa de muitas tentativas antes de conseguir resolver por completo.

13- “É mais fácil falar do que fazer” - Recurso: Sjoelbak. Este jogo exige mira e controle motor, tendo como objetivo conseguir fazer com que discos sejam depositados em canaletas que valem pontos diferentes. Também supõe planejar as ações e coordenar os arremessos. No entanto, pensar tudo isso e informar o que se pretende fazer quanto ao ponto de chegada dos discos nem sempre garante sua realização na prática. Persistir e treinar visando corrigir erros são algumas atitudes essenciais para melhorar os resultados.

14- “Prestar atenção é o desafio, mas em quê?” - Recurso: Memorex. Essa atividade exige foco e observação das partes coordenadas com o todo. O objetivo é olhar uma figura ou imagem visando apreender o máximo de informações que for possível para ser capaz de responder perguntas sobre ela sem poder vê-la no ato de responder. Como não se sabe o que será questionado, o desafio é prestar atenção em tudo.

15- “Saber trabalhar em equipe não é uma herança genética” - Recurso: Escravos de Jó. Muitas vezes as crianças são “cobradas” de conseguirem realizar propostas que exigem cooperação e coordenação de ideias, com trocas e consideração de diferentes pontos de vista. Tal demanda precisa ser exercitada e alguns jogos ou desafios podem explicitar a forma como isso acontece, bem como podem evidenciar a interdependência entre cada participante e sua importância para o sistema funcionar em harmonia. Jogar escravos de Jó é um bom exercício, pois todos dependem uns dos outros para a brincadeira dar certo.

16- “Esperar a vez é mesmo entediante” - Recurso: Pega-varetas. Este jogo requer movimentos calmos e bastante autocontrole para realizar o resgate de cada vareta. Isso

demanda muita paciência dos demais participantes que esperam para jogar. Quem se dispõe a analisar uma jogada (mesmo quando não é sua vez) e aproveita para aprender sobre como o outro jogador faz, acaba se distraindo e se chateia menos com “a demora” do outro.

17- “A maioria dos problemas tem solução” - Recurso: Desafios lógicos. Muitos enigmas podem parecer insolúveis, dependendo do ângulo em que são analisados. Geralmente são motivo de grande concentração e trabalho, com levantamento de hipóteses e análise de possibilidades. Ao jogar e tentar descobrir formas de resolver os desafios e situações-problema, descobre-se que é possível criar caminhos e encontrar saídas.

CONCLUINDO...



Esperamos que este guia - com várias atividades ilustrativas e reflexões - possa ter trazido aos leitores e leitoras inspiração para incrementar e inovar suas práticas profissionais. Em qualquer meio educacional cremos que estas propostas podem servir como ponto de partida, principalmente se forem devidamente “traduzidas e repaginadas”. Cada público e local tem necessidades e características próprias, daí nossa orientação para que este guia seja

motivo de transformação, devendo ser reformulado nos mais diversos aspectos, por meio de adaptações e novas criações.

Esperamos também que a intenção de contribuir para a construção de novos programas de intervenção com jogos e desafios lúdicos, gerando um efeito multiplicador de um trabalho existente há mais de três décadas, se torne uma realidade em outros contextos, beneficiando um número ainda maior de crianças!

BIBLIOGRAFIA E LINKS

Barkley, R. (2000). *Taking charge of ADHD: the complete, authoritative guide of parents*. The Guilford Press. NY.

Caillois, R. (1958). *Os jogos e os homens - a máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotovia.

Chateau, J. (1955). *O jogo e a criança*. São Paulo: Summus.

Cypel, S. (2007). *Déficit de atenção e hiperatividade e as funções executivas*. São Paulo: Editora Lemos. (Attention deficit and hyperactivity and the executive functions- published only in Portuguese)

Dell'Agli, B. A. & Brenelli, R. P. (2009). Análise dos aspectos afetivos em atividades lúdicas e escolares. In Macedo, L. de (Org.), *Jogos, psicologia e educação: teoria e pesquisas*. São Paulo: Casa do Psicólogo.

De Souza, M. T. C. C.; Petty, A. L.; Kunsch, C.; Santos, R. J. (2018). Desafiando crianças a pensar: intervenção com jogos. *Revista Construção Psicopedagógica*. 26 (27), 53-69.

De Souza, M. T. C. C. & Petty, A. L. (2017). Programa de intervenção com jogos: teoria e prática. *Revista de Cultura e Extensão USP*, 18, 25-36.

De Souza, M. T. C. & Petty, A. L. (2017). Communicative development in a game context. *Psychology*, 8, 246-257.

De Souza, M. T. C. C., Petty, A. L., Folquitto, C. T., Garbarino, M. & Monteiro, T. A. (2014). Does playing games contribute to develop better attitudes? *Psychology Research*. 4 (4), 301-309.

De Souza, M. T. C. C.; Petty, A. L. et al. (2002). Assessing game activities: a study with Brazilian children. In: Retschitzki, J. & Haddad-Zubel, R. *Step by Step*. Suisse: Editions Universitaires Fribourg.

Encyclopedia on early childhood development. (2007). Canada: Centre of Excellence for Early Childhood Development: <http://www.child-encyclopedia.com>

Diamond, A. (2013). Executive functions. *Annual Review Psychology*, 64, 135-168.

Diamond, A. (2012). Activities and programs that improve children's executive functions. *Psychological Science*, 21(5), 335-341.

Folquitto, C.T.F.; Rodrigues, C.L.; Andrade, E.R., Rocca, C.C.A.; Souza, M.T.C.C. (2014). Considerations about Psychological Development in children with attention deficit hyperactivity disorder (ADHD) *Psychology Research*, 4 (3), 168-177.

Folquitto, C.T.F. (2013). *Desenvolvimento Psicológico e estratégias de intervenção em crianças com Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH)*. Tese de Doutorado, Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo, IPUSP.

Garbarino, M. I.; De Souza, M. T. C. C.; Petty, A. L. & Folquitto, C. T. F. (2020). Jogos e intervenções grupais no atendimento de crianças com dificuldades escolares. *Psico*, Porto Alegre, V.51, no. 3, p.1-12, jul-set, 2020.

Garbarino, M. I. (2017). *Construção do prazer de pensar e desenvolvimento: um estudo teórico-clínico com crianças em dificuldade escolar*. Tese de Doutorado, Programa de Pós-Graduação em Psicologia Escolar e do Desenvolvimento Humano, Universidade de São Paulo, São Paulo.

Gaspar et al. (2006). Qualidade de vida e bem-estar em crianças e adolescentes. *Revista brasileira de terapias cognitivas*, v.2, n.2. Rio de Janeiro dez. 2006

Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens - o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva.

Macedo, L. de; Petty, A. L.; De Carvalho, G. E. & De Souza, M. T. C. C. (2015). Intervenção com jogos: estudo sobre o Tangram. *Psicologia Escolar e Educacional*, 19(1), 13-22.

Macedo, L. de; Petty, A. L.; De Carvalho, G. E. & De Souza, M. T. C. C. (2014). O jogo dominó das 4 cores: estudo sobre análise de protocolos. *Psicologia Escolar e Educacional*, 18(3), 429-438.

Macedo, L. de; De Carvalho, G. E. & Petty, A. L. (2009). Modos de resolução de labirintos por alunos da escola fundamental. *Psicologia Escolar e Educacional*, 13(1), 15-20.

Macedo, L. de; Petty, A. L. & Passos, N. C. (2005). *Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar*. Porto Alegre: Artmed.

Macedo, L. de; Petty, A. L.; De Carvalho, G. E. & Carracedo, V. (2003). Avaliação do desempenho de crianças e intervenção em um jogo de senha. *Psicologia Escolar e Educacional*, 7(2), 185-195.

Macedo, L. de; Petty, A. L. & Passos, N. C. (2000). *Aprender com jogos e situações-problema*. Porto Alegre: Artmed.

Macedo, L. de; Petty, A. L. & Passos, N. C. (1997). *4Cores, Senha e Dominó: oficinas de jogos em uma perspectiva construtivista e psicopedagógica*. São Paulo: Casa do Psicólogo.

Missawa, D. D. A. & Rossetti, C. B. (2008). Desempenho de crianças com e sem dificuldades de atenção no jogo Mancala. *Arquivos Brasileiros de Psicologia*, 60(2), 60-74.

OMS, sobre os domínios WHOQOL:
https://www.fef.unicamp.br/fef/sites/uploads/deafa/qvaf/ppqvat_cap12.pdf
<https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/71397/000236929.pdf?sequence=1>

Perrenoud, P. (1998). *Avaliação, da excelência à regulação das aprendizagens*. Porto Alegre: Artmed.

Petty, A. L.; De Souza, M. T. C. & Monteiro, T. A. (2019). Intervenção com jogos em processos de desenvolvimento e aprendizagem. *Psic. da Ed.* São Paulo, 49, 2o semestre de 2019, pp. 31-39.

Petty, A. L. & De Souza, M. T. C. (2014). Social development in a game context. *Psychology*, 5, 1419-1425.

Petty, A. L. & De Souza, M. T. C. (2012). Executive functions development and playing games. *US-China Education Review B*, 9, 795-801.

Petty, A. L. & Passos, N. C. (1996). Algumas reflexões sobre jogos de regras. In: F. Sisto (Org.), *Atuação psicopedagógica e aprendizagem escolar* (pp. 163-174). Petrópolis: Vozes.

Petty, A. L. & Passos, N. C. (1996). Jogar e aprender: uma combinação possível. *Revista Construção Psicopedagógica*, no.3. São Paulo, p.25-28. 1996.

- Petty, A. L. (1995). *Ensaio sobre o valor pedagógico dos jogos de regras: uma perspectiva construtivista*. São Paulo, 1995. 133p. Dissertação (mestrado). Instituto de Psicologia da USP.
- Piaget, J. (1964). *Seis estudos de Psicologia*. Rio de Janeiro: Forense Universitária.
- Piaget, J. (1994). *O juízo moral na criança*. São Paulo: Summus.
- Piaget, J. (1971). *A formação do símbolo na criança*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Piaget, J. (2005). *Inteligencia y afectividad*. Buenos Aires: Aique.
- Piaget, J. (1978). *Fazer e compreender*. São Paulo: Melhoramentos.
- Piaget, J. (1976). *A equilibração das estruturas cognitivas. Problema central do desenvolvimento*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Piaget, J. (1977). *A tomada de consciência*. São Paulo: Melhoramentos.
- Piaget, J. & Inhelder, B. (1974). *A Psicologia da Criança*. São Paulo: Difel.
- Piaget, J. (1985). *O possível e o necessário*. Porto Alegre: Artes Médicas.

LINKS

www.wise-qatar.org/edhub/intervention-games-children

www.ip.usp.br/site/oficina-de-jogos-do-leda-programa-de-intervencao-para-alunos-da-escola-fundamental/

[Site LudicaMente-USP](#)

APÊNDICE 1 – Registro de Observação do Jogar

Criança: _____ Nascimento: _____ Observador: _____

Critérios para registrar resultado das informações: 0= nenhum 1= pouco 2= médio 3= muito 4= total

1- Na apresentação da situação de jogo a criança manifestou:

Informar a data da proposta / Descrever a atividade realizada / Colocar uma pontuação de acordo com os critérios / Escrever observações para justificar a pontuação

Analisar em 5 dias diferentes: Interesse, autonomia e controle de impulsividade

2- Na realização do jogo a criança manifestou:

Informar a data da proposta / Descrever a atividade realizada / Colocar uma pontuação de acordo com os critérios / Escrever observações para justificar a pontuação

Analisar em 5 dias diferentes: Interesse, Autonomia e Procedimentos de Estratégias

3- Diante de uma situação de conflito (cognitivo ou social) predominou:

Informar a data da proposta / Descrever a atividade realizada / Colocar uma pontuação de acordo com os critérios / Escrever observações para justificar a pontuação

Analisar em 5 dias diferentes: Interesse, Autonomia e Estratégias de Resolução

4- Na avaliação do resultado das ações ao jogar a criança demonstrou:

Informar a data da proposta / Descrever a atividade realizada / Colocar uma pontuação de acordo com os critérios / Escrever observações para justificar a pontuação

Analisar em 5 dias diferentes: Interesse, Autonomia e Disposição para Avaliar

CRITÉRIOS PARA ATRIBUIR PONTUAÇÃO EM CADA CATEGORIA

INTERESSE 0= Desinteresse. Nenhuma predisposição para a tarefa.

INTERESSE 1= Baixa conexão com a tarefa. Dispersão.

INTERESSE 2= Alguma conexão com a tarefa.

INTERESSE 3= Predisposição para a tarefa com alguma dispersão.

INTERESSE 4= Total predisposição para a tarefa com envolvimento.

AUTONOMIA 0= Não autonomia e não iniciativa. O adulto decide o que fazer

AUTONOMIA 1= Demora para começar. Muita (+ q 1x) demanda (apoio) do adulto.

AUTONOMIA 2= Dúvidas sobre como proceder (ações e procedimentos específicos para jogar)

AUTONOMIA 3= Iniciativa com pouca (no máximo 1x) demanda do adulto.

AUTONOMIA 4= Iniciativa com tomada de decisão própria.

CONTROLE DE IMPULSIVIDADE 0= Ação sem aguardar instrução.

CONTROLE DE IMPULSIVIDADE 1= Ação com pouca consideração da instrução.

CONTROLE DE IMPULSIVIDADE 2= Ação considerando apenas parte da instrução.

CONTROLE DE IMPULSIVIDADE 3= Ação imediata considerando a instrução.

CONTROLE DE IMPULSIVIDADE 4= Ação de jogar refletida (planejada e/ou intencional), após instrução.

PROCED/os DE ESTRATÉGIA 0= Ação aleatória, com ou sem finalização.

PROCED/os DE ESTRATÉGIA 1= Ação pouco planejada com certo grau de aleatoriedade.

PROCED/os DE ESTRATÉGIA 2= Ação que considera as regras recorrendo muito (+ q 1x) ao adulto

PROCED/os DE ESTRATÉGIA 3= Ação que considera as regras recorrendo pouco (no máximo 1x) ao adulto

PROCED/os DE ESTRATÉGIA 4= Ação planejada ou bem-sucedida, de acordo com as regras.

ESTRATÉGIAS DE SUPERAÇÃO 0= Desconsideração do conflito. Ação de desistência.

ESTRATÉGIAS DE SUPERAÇÃO 1= Consideração do conflito com estratégias aleatórias.

ESTRATÉGIAS DE SUPERAÇÃO 2= Consideração do conflito com ajuda do adulto. Ação apoiada nesta orientação.

ESTRATÉGIAS DE SUPERAÇÃO 3= Consideração do conflito se remetendo ao apontamento do adulto. Ação de enfrentamento.

ESTRATÉGIAS DE SUPERAÇÃO 4= Consideração do conflito. Ação de enfrentamento de um novo modo.

DISPOSIÇÃO PARA AVALIAR 0= Nenhuma disposição para rever as ações.

DISPOSIÇÃO PARA AVALIAR 1= Alguma disposição, sem foco nos resultados.

DISPOSIÇÃO PARA AVALIAR 2= Disposição rever as ações, com muita (+ q 1x) intervenção do adulto.

DISPOSIÇÃO PARA AVALIAR 3= Disposição para rever as ações, com pouca (no máximo 1x) intervenção do adulto.

DISPOSIÇÃO PARA AVALIAR 4= Disposição espontânea para rever as ações.

APÊNDICE 2 – Registro de Observação de Atitudes

Criança: _____ Data: _____ Idade: _____ Série: _____

CRITÉRIOS A SEREM CONSIDERADOS: 1= inexistência, baixa qualidade, raramente ou nunca; 2= razoável ou às vezes; 3= alta qualidade, muitas vezes ou sempre

TEMPO

É pontual na chegada	1	2	3
Realiza tarefas no tempo estabelecido	1	2	3
Realiza as atividades sem ter que ser lembrado	1	2	3
Lembra-se de combinados anteriores	1	2	3
Consegue seguir sequências temporais	1	2	3
Fica concentrado para realizar uma atividade individual	1	2	3
Fica concentrado para realizar uma atividade grupal	1	2	3
Consegue esperar o tempo do outro	1	2	3

ESPAÇO

Permanece no lugar	1	2	3
Consegue manter-se na cadeira sem derrubá-la ou cair	1	2	3
Fica na sala durante todo o período	1	2	3
Mantém organizado o local onde está trabalhando	1	2	3
Ocupa o espaço sem interferir no espaço alheio	1	2	3
Organiza-se em diferentes espaços simultaneamente	1	2	3
Utiliza o espaço do papel com harmonia (distribuição dos registros)	1	2	3
Domina o espaço do jogo (tabuleiro, local ocupado, deslocamentos)	1	2	3

OBJETOS

Mantém objetos consigo (sem jogá-los ou derrubá-los)	1	2	3
Preserva os materiais (não estraga nem quebra)	1	2	3
Utiliza o papel cuidadosamente (não suja, amassa ou rasga)	1	2	3
Guarda corretamente papéis na pasta	1	2	3
Ajuda a distribuir materiais	1	2	3
Consegue compartilhar materiais com os colegas	1	2	3
Sabe encontrar os materiais e guarda nos devidos lugares após o uso	1	2	3
Sabe qual é(são) sua(s) peça(s) na partida e o que deve fazer	1	2	3

CONVIVÊNCIA I ("contato direto com o outro")

Evita fazer agressões verbais	1	2	3
Evita fazer agressões físicas	1	2	3
É cordial com os professores e colegas	1	2	3
Consegue se defender	1	2	3
Interage com diferentes parceiros	1	2	3
É escolhido pelos outros	1	2	3
Ajuda quem precisa	1	2	3
Pede ajuda quando necessita	1	2	3

CONVIVÊNCIA II ("contato consigo mesmo")

Sabe a "hora certa" para conversar	1	2	3
Faz comentários pertinentes e complementares	1	2	3
Tenta realizar sozinho suas tarefas	1	2	3
Respeita a vez do outro	1	2	3
Sabe o que está acontecendo	1	2	3
Observa regras do jogo e as segue	1	2	3
Respeita limites/ obedece	1	2	3
Admite um erro	1	2	3

CADERNO-DIÁRIO 1

DAS OFICINAS DE JOGOS DO LEDA

LEDA significa **L**aboratório de **E**studos sobre **D**esenvolvimento e **A**prendizagem. Este laboratório faz parte do Instituto de Psicologia da USP - Universidade de São Paulo.

Coordenação: Prof.^a Dr.^a Maria Thereza Costa Coelho de Souza

Técnica: Ms. Ana Lucia Petty

Pertence a: _____

Data: _____

Apresentação

Querido(a) participante das oficinas de jogos do LEDA/USP.

O Caderno-Diário foi feito com muito capricho e esperamos que seja um jeito divertido de conhecer um pouco sobre você.

Em cada página, há assuntos diferentes com jogos e desafios para você resolver. Quanto mais atividades fizer, mais dicas e orientações poderemos dar.

Ao final do semestre, conquistas e aprendizagens terão acontecido. Acreditamos que você estará com mais foco e atenção, atitudes importantes para melhorar o que for necessário!

Ah! Compartilhe o que você aprender aqui com quem quiser. Pode ser útil e trazer boas ideias para todos.

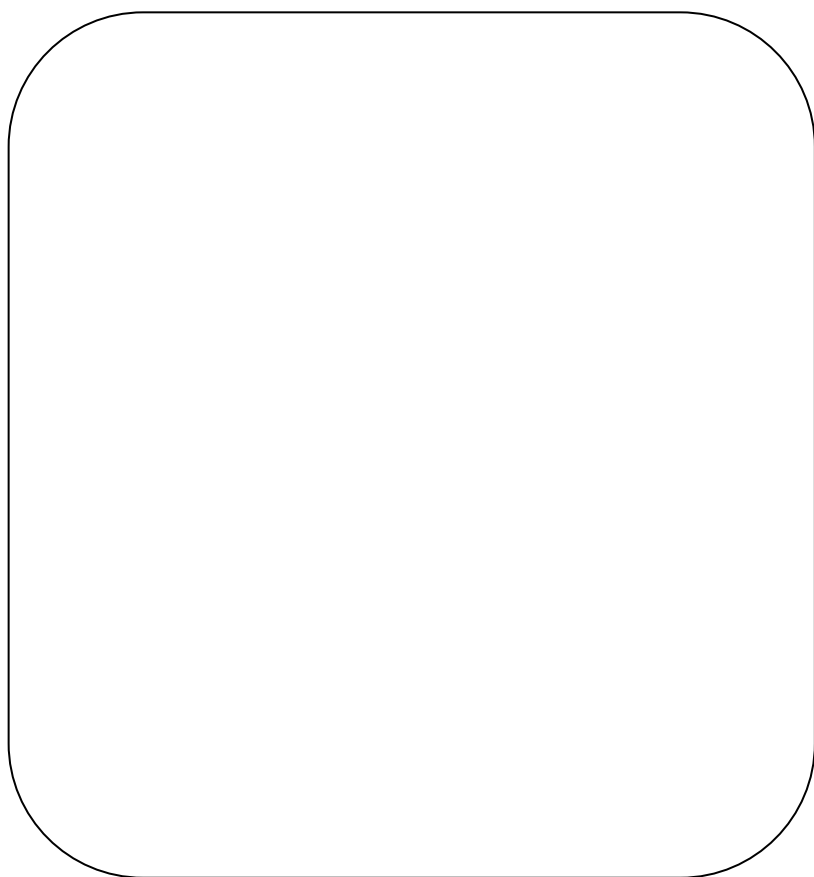
Então, vamos começar?

Agradecimento especial: Clarice Kunsch, Giselle Samayoa, Mariana Garbarino, Sofia Mongelo e Tamires Monteiro colaboraram para a produção da primeira versão deste material em 2021, criado para a execução de uma pesquisa financiada pela FAPESP.

PARA CONHECER UM POUCO MAIS SOBRE VOCÊ!

ESTE CADERNO-DIÁRIO É SEU. VOCÊ PODE PERSONALIZAR COMO QUISER, DESDE A CAPA ATÉ O FINAL.

PARA COMEÇAR, DESENHE VOCÊ OU ALGO QUE SEJA MARCANTE SOBRE VOCÊ NO ESPAÇO ABAIXO.



O QUE VOCÊ MAIS GOSTA DE FAZER? _____

VOCÊ TEM UM ANIMAL DE ESTIMAÇÃO? _____

QUAL VOCÊ TEM OU GOSTARIA DE TER? _____

VOCÊ TEM COLEÇÃO DE ALGUMA COISA? _____

O QUE VOCÊ FAZ PARA AJUDAR EM CASA? _____

VOCÊ JÁ FICOU SOZINHO(A) EM CASA? _____

O QUE FICOU FAZENDO? _____

VOCÊ SE CONSIDERA UM(A) BOM(BOA) FILHO(A)? POR QUÊ?

O QUE UMA PESSOA PRECISA FAZER PARA SER CONSIDERADA COMO SENDO UMA “BOA PESSOA”? _____

O QUE VOCÊ QUER APRENDER, QUE NÃO SE APRENDE NA ESCOLA? _____

VOCÊ COMO APRENDIZ

1. FAÇA UM DESENHO DE VOCÊ APRENDENDO ALGO QUE ALGUÉM ENSINOU.
2. DESCREVA ESSA CENA.

Sobre dificuldades escolares

Você acha difícil aprender algumas matérias da escola?

() Sim () Não Qual(is): _____

O que aconteceu para ficar assim? _____

Você faz bagunça na hora da aula?

() Sim () Às vezes () Não

O que você faz? _____

Você acha que seu comportamento atrapalha a professora?

() Sim () Às vezes () Não

Por quê? _____

A sua professora fica muitas vezes brava?

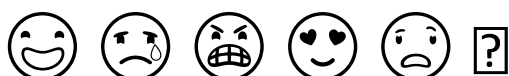
() Sim () Às vezes () Não

O que faz ela ficar assim? _____

CAÇA-PALAVRAS

PROCURE 6 EMOÇÕES NO QUADRO ABAIXO.

B	R	T	U	G	K	L	M	C	A	M	E	T	L
A	L	E	G	R	I	A	B	E	L	E	L	O	I
T	J	I	O	A	M	I	V	Z	E	D	I	B	M
I	E	M	R	I	O	V	E	R	G	O	N	H	A
S	U	E	W	V	G	T	E	S	I	J	A	A	W
E	S	P	O	A	H	N	H	A	L	U	R	M	S
M	F	O	I	V	M	P	B	A	R	I	T	O	X
B	D	T	R	I	S	T	E	Z	A	R	M	R	P



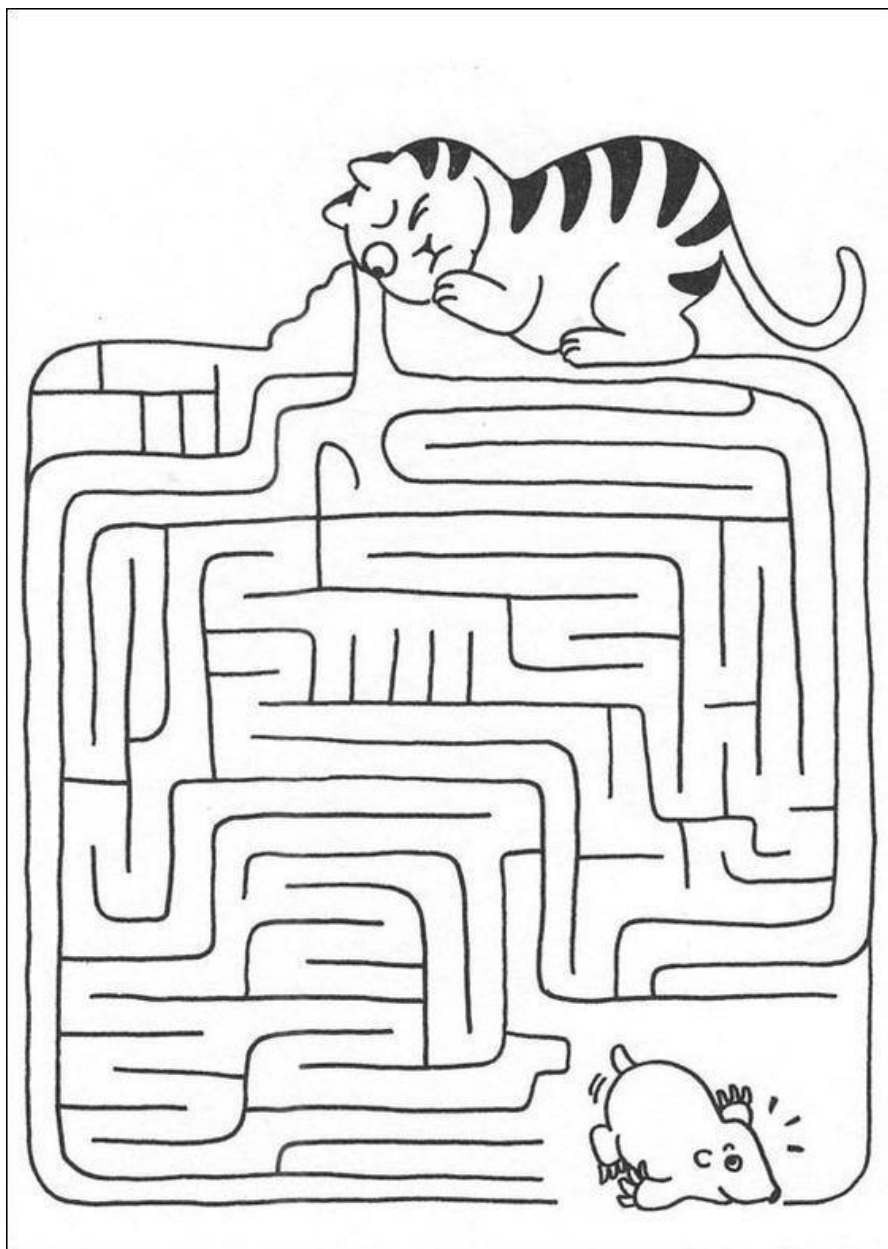
ESCREVA AS EMOÇÕES ENCONTRADAS.

- 1- _____
- 2- _____
- 3- _____
- 4- _____
- 5- _____
- 6- _____

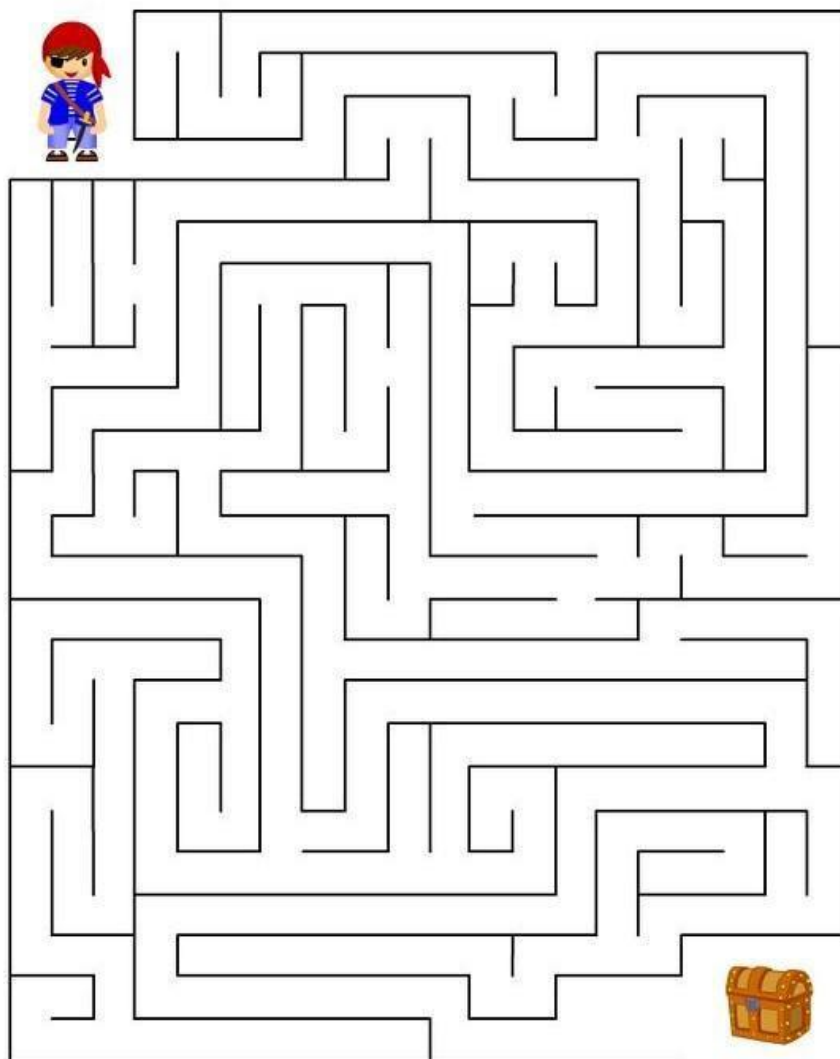
Encontre na figura e pinte: XÍCARA, PÁ, LETRA Z, MACHADO, ESTRELA, OVELHA, PEIXE, COROA, LAÇO.



Resolva esse labirinto!



MAIS UM DESAFIO!

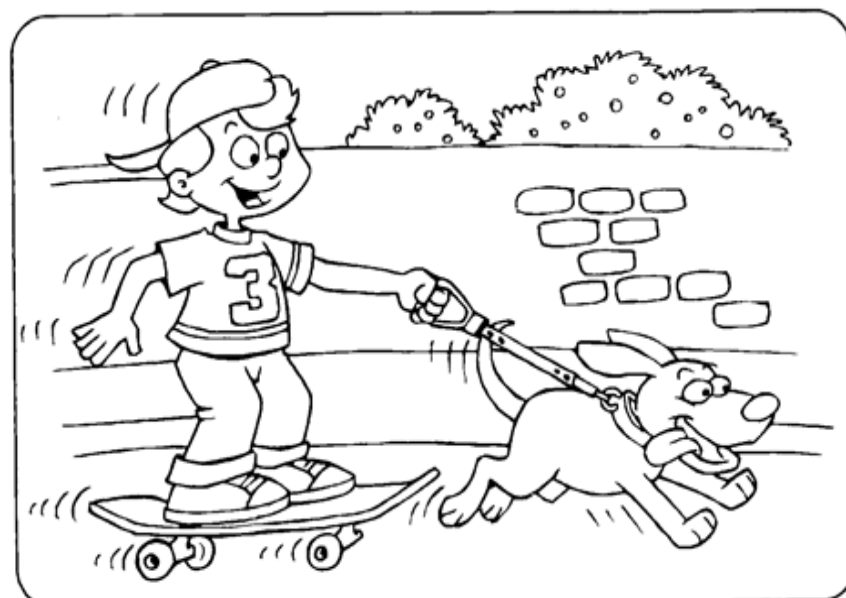
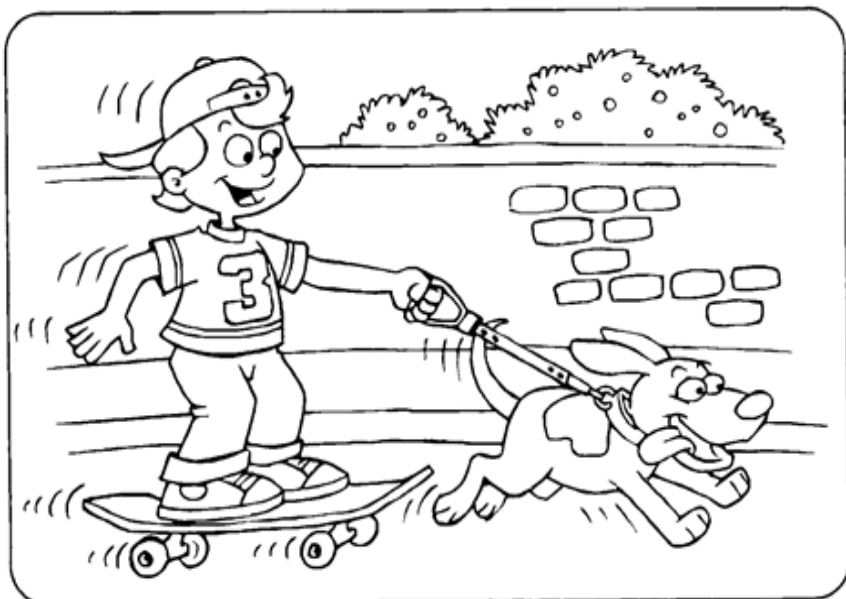


CRUZADINHAS - DESCUBRA O LUGAR DE CADA UM DOS ANIMAIS:

LEÃO	URSO	PELICANO	GIRAFA
JACARÉ	RAPOSA	GALINHA	PAPAGAIO

	A			G				
				L				
	R							
	P							O
					A			

Marque em uma das figuras as 8 diferenças que descobriu!



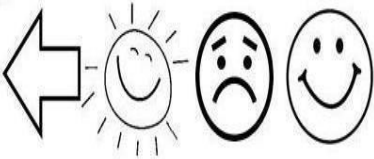
Fale: qual foi a diferença mais fácil de achar? E a mais difícil?

CÓDIGO SECRETO

										
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	L

											
M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	X	Z

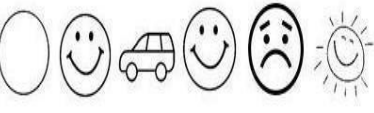
1



2



3



4



ESCREVA AS PALAVRAS QUE DESCOBRIU:

- 1- _____
- 2- _____
- 3- _____
- 4- _____

DESAFIO: QUANTOS RAIOS VOCÊ CONSEGUE ENCONTRAR?



ESCREVA SUA RESPOSTA: _____

Trava-Línguas – Vamos brincar?

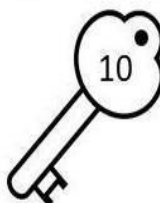
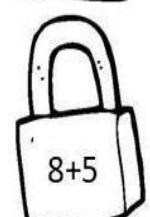
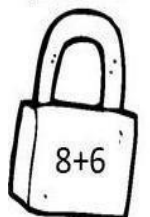
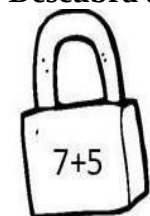
SE A ARANHA ARRANHA A
RÃ,
SE A RÃ ARRANHA A
ARANHA,
COMO A ARANHA ARRANHA
A RÃ?
COMO A RÃ ARRANHA A
ARANHA?

Para ajudar na memorização, copie abaixo:

Agora tente falar, o mais rápido possível e sem errar!!

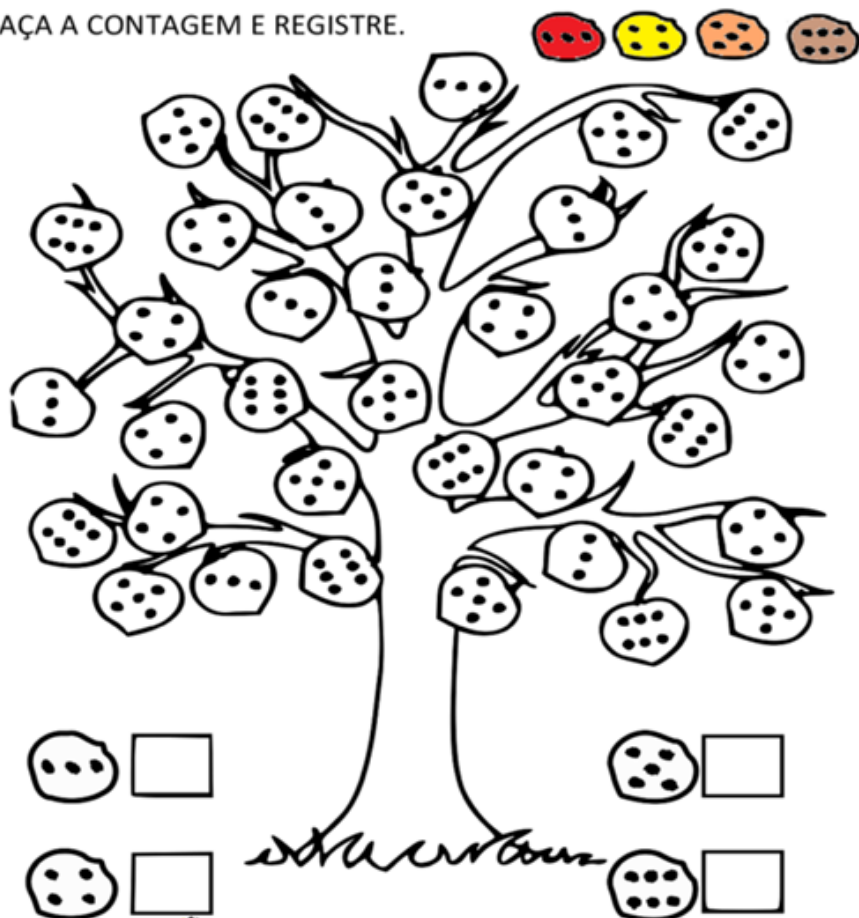
Faça um desenho sobre o que entendeu.

Descubra a chave que abre cada cadeado fazendo as adições!



OBSERVE COM ATENÇÃO ESTA CENA. PINTE ASSIM: (...) vermelho; (:) amarelo; (:) rosa; (:) roxo. E DEPOIS...

FAÇA A CONTAGEM E REGISTRE.



Você acertou as contagens? () Sim () Não

Como você fez para não errar? _____

Jogo das 4Cores

Nas próximas páginas deste Caderno-Diário você verá diversas figuras em branco e até vai dar vontade de pintar.

Mas espera as explicações! Têm desafios para serem considerados na hora da pintura.

Seu objetivo será pintar a figura toda, prestando atenção nas regras.

Regras do Jogo

1- Escolha 4 cores para pintar a figura.

2- Cores iguais não podem ser vizinhas, então não pode pintar regiões adjacentes da mesma cor.

3- Muito cuidado para evitar ciladas!

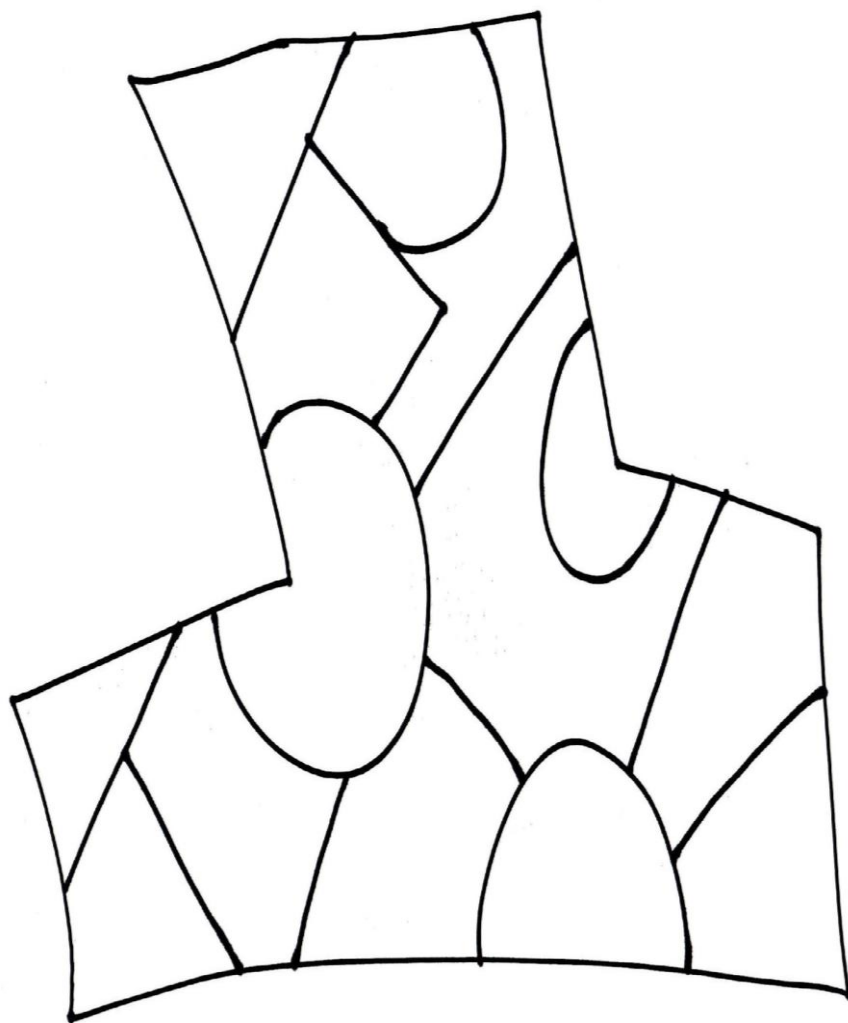
4- Se você cair em uma cilada, há duas opções:

(a) deixar a região em branco

ou

(b) mudar a cor de alguma região para sair da cilada – pode mudar mais do que uma, se precisar.

FIGURA “CHAPÉU”



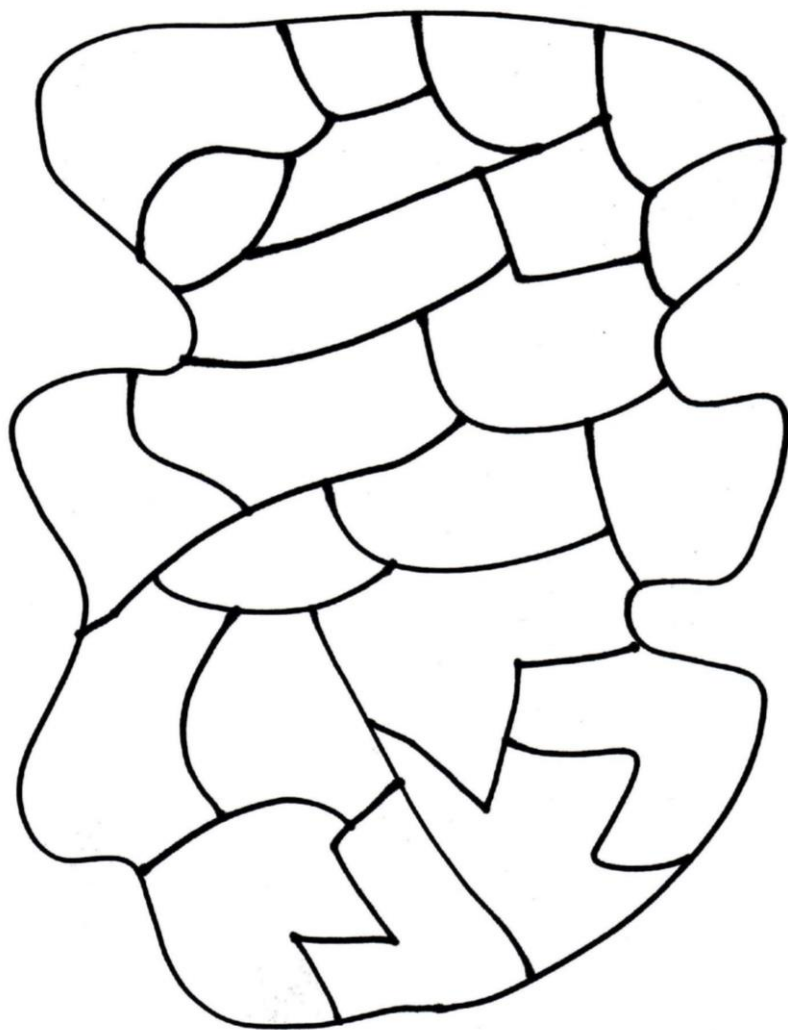
FOI FÁ
CAIU

Figura “Mapa do Brasil”



Foi fácil pintar? () Sim () Mais ou menos () Não
Caiu em ciladas? () Sim () Não

Figura “Ameba”



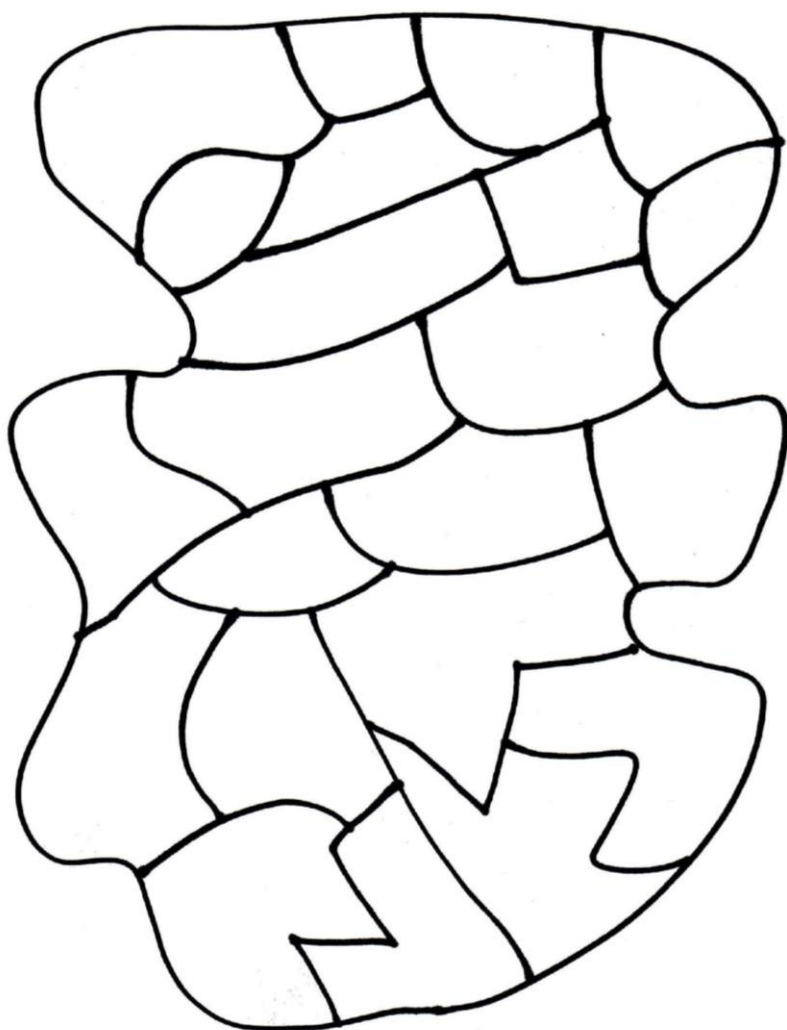
Foi fácil pintar? () Não () Mais ou menos () Sim

Caiu em ciladas? () Não () Sim: _____ ciladas

Teve alguma tática? () Não () Sim

Se sim, qual? _____

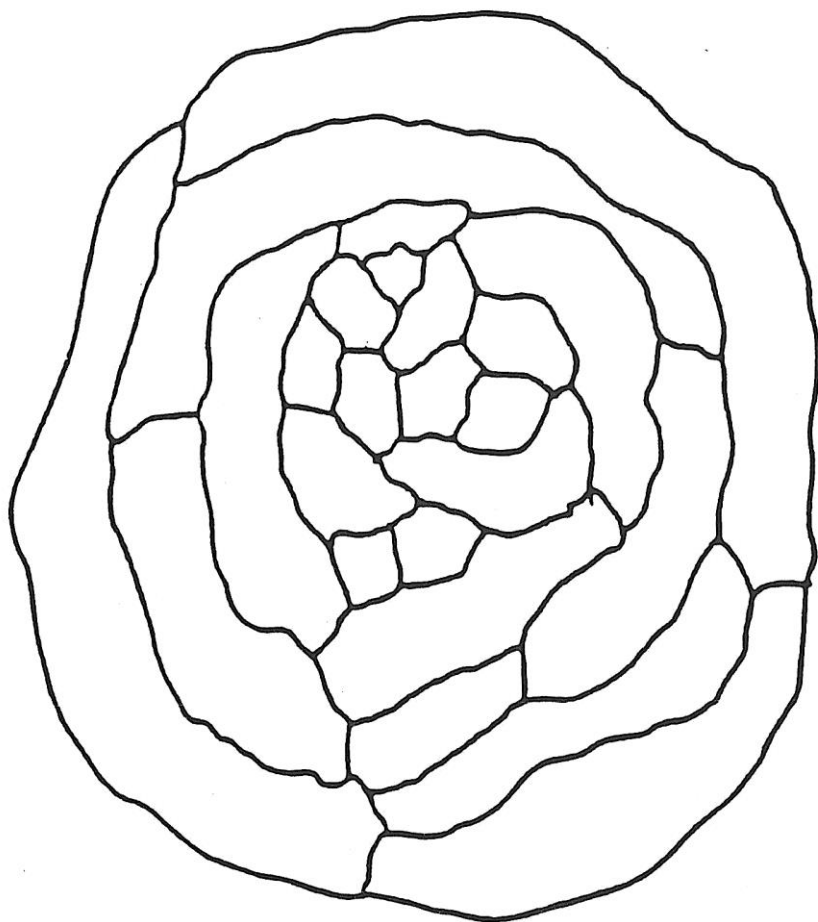
Figura “Ameba” – para pintar com menos ciladas!



Conseguiu pintar com menos ciladas? () Não Sim ()

Como fez? _____

Figura “Rosa”



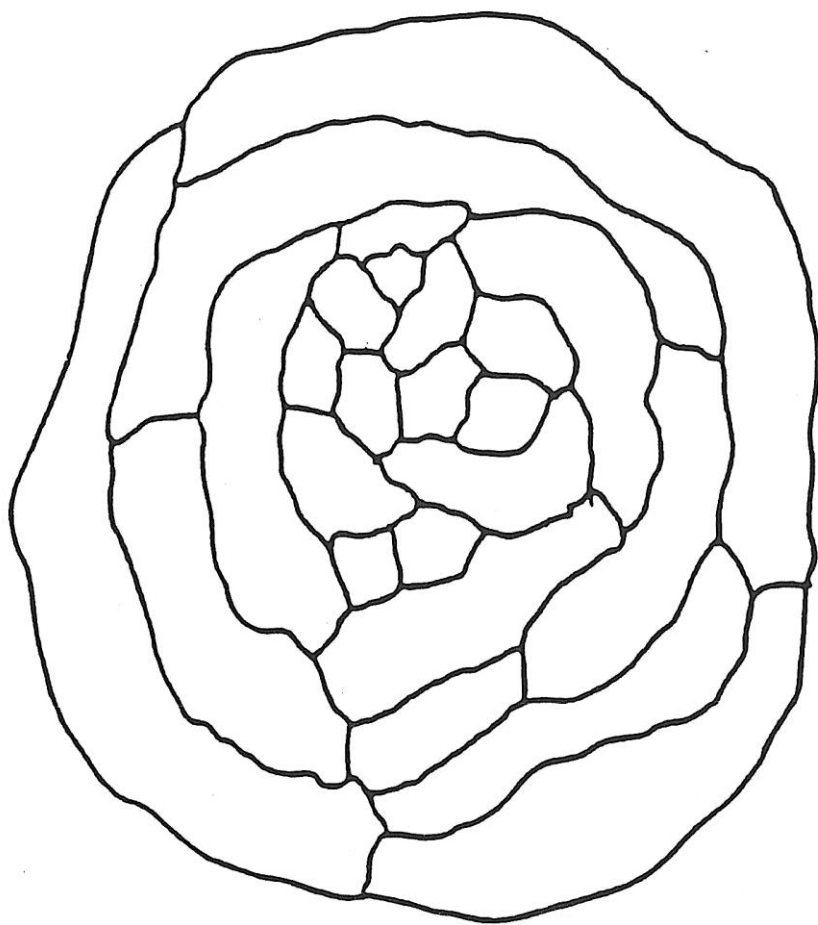
Foi fácil pintar? () Não () Mais ou menos () Sim

Caiu em ciladas? () Não () Sim: _____ ciladas

Teve alguma tática? () Não () Sim

Se sim, qual? _____

Figura “Rosa” – para pintar com menos ciladas!



Conseguiu pintar com menos ciladas? () Não Sim ()

Como fez? _____

Figura “Inventada”

Agora é sua vez! Crie sua própria figura e mãos à obra!!

Dica de como construir uma figura: (a) fazer o contorno; (b) fazer riscos dentro do contorno para criar regiões menores.

Tabuleiros para registro do Dominó das 4Cores

Tabuleiros para registro do Dominó das 4Cores

BEM VIVER SUPÕE VÁRIAS ATITUDES. VAMOS CONVERSAR SOBRE ALGUMAS??!!

1- Observe as cenas abaixo...





Quais cenas acima indicam desperdício de água?

Por que é importante economizar água?

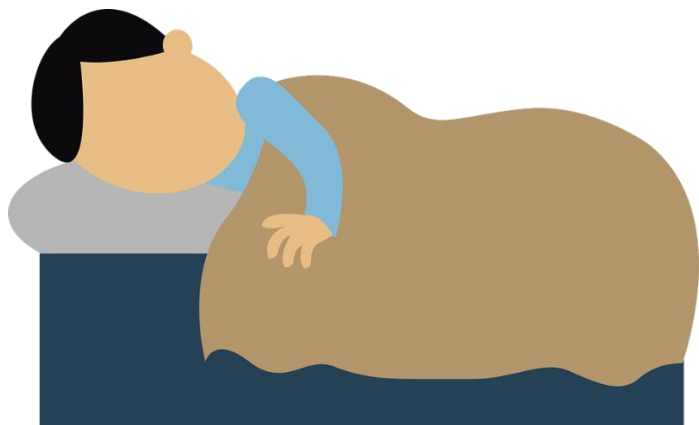
2- Fazer escolhas saudáveis é uma atitude importante.

O QUE ESSA IMAGEM NOS FAZ PENSAR?



3- Ter uma boa noite de sono ajuda a ficar disposto(a) durante o dia!

VOCÊ DORME BEM?



QUANDO DORME, TEM SONHOS?



O QUE VOCÊ SONHA? ESCREVA OU DESENHE NA NUVEM!

4- Ter uma vida ativa e aproveitar para se movimentar é divertido e necessário!

QUAIS SUAS BRINCADEIRAS FAVORITAS?



E EM CASA, QUAIS ATIVIDADES VOCÊ FAZ?



CONTE PARA NÓS O QUE MAIS VOCÊ FAZ EM CASA!

5- Momentos de pausa e silêncio, respirando devagar, trazem bem-estar e servem para nos ajudar a ter calma.

VOCÊ CONSEGUE FICAR UM TEMPO ASSIM?



6- Trabalhar em equipe e ter amigos(as) ampliam nossas forças!

QUE TAL CONTAR ALGUMA SITUAÇÃO EM QUE VIVENCIAU ISSO?



UMA CONVERSA AMIGÁVEL PODE AJUDAR?!



7- Todos somos diferentes...

COMO LIDAR COM OS DESAFIOS?



CONTE PARA NÓS UMA HISTÓRIA DE DESAFIO QUE VOCÊ CONHECE.

MUDANÇAS...

O QUE VOCÊ APRENDEU DESDE QUE COMEÇOU A PARTICIPAR DAS OFICINAS DE JOGOS?

VOCÊ PERCEBEU ALGUMA MELHORA?

() Sim () Não () Não sei

EM QUE? _____

ALGUMA PESSOA FALOU “PARABÉNS” PARA VOCÊ?

() Sim () Não () Não sei

QUEM FOI? _____

POR QUE ELA FALOU ISSO? _____

O jogo Dominó das 4Cores de presente!!!

1- Pintar as regiões de acordo com o que está escrito.

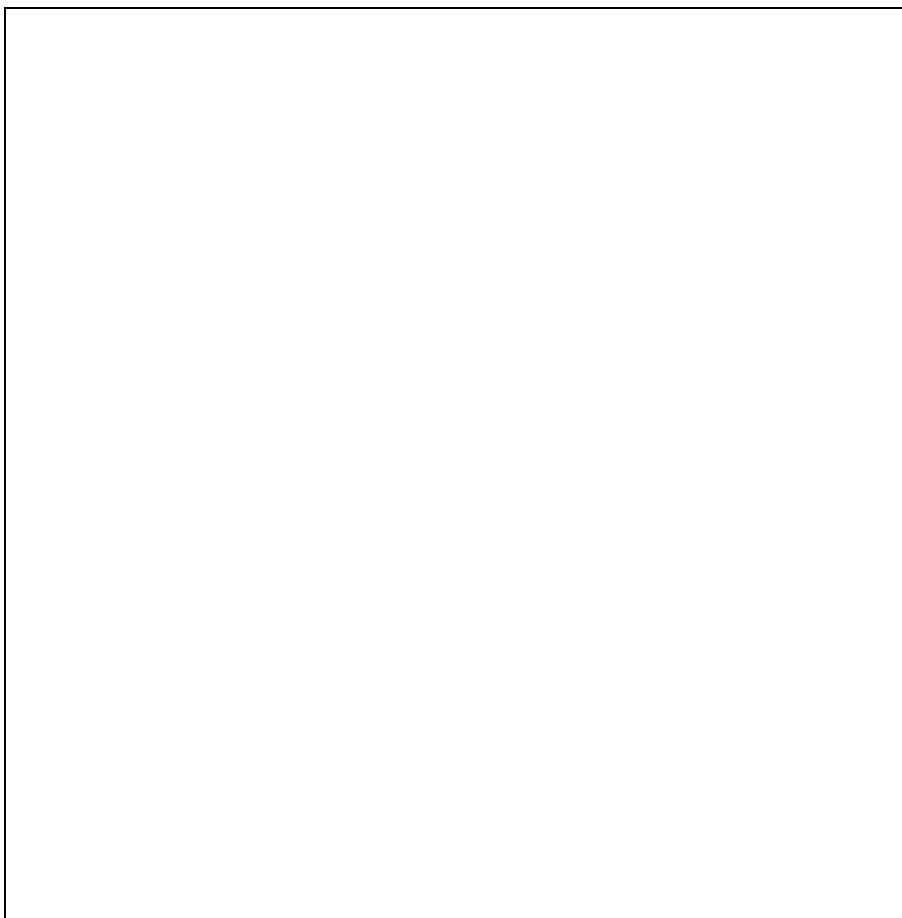
2- Recortar no local indicado **e, depois**, recortar caprichado, bem em cima das linhas para separar as peças.

3- Convida alguém para jogar com você!!

----- RECORTAR AQUI -----

AZUL	AZUL	AZUL	VERMELHO	VERMELHO	AMARELO
AZUL		VERMELHO		VERDE	
AZUL		VERMELHO		VERDE	
VERDE			VERDE		
AZUL			AZUL		
AMARELO			AMARELO		

Tabuleiro para montar o jogo Dominó das 4Cores



CADERNO-DIÁRIO 2

DAS OFICINAS DE JOGOS DO LEDA

LEDA significa **L**aboratório de **E**studos sobre **D**esenvolvimento e **A**prendizagem. Faz parte do Instituto de Psicologia da USP - Universidade de São Paulo.

Coordenação: Prof^a. Titular Maria Thereza C. Coelho de Souza

Técnica: Ms. Ana Lucia Petty

Pertence a: _____

Data: _____

Apresentação

Querido(a) participante das oficinas de jogos do LEDA/USP.

O Caderno-Diário 2 foi feito com muito capricho e servirá para te conhecer ainda mais.

Como você sabe, os jogos e atividades sempre trazem novos desafios e nosso objetivo é continuar acompanhando você.

Acreditamos que você ficará ainda mais atento(a) sobre o que precisa fazer para continuar se superando. Estamos junto com você neste processo!

Ao final do semestre esperamos que muitas conquistas e aprendizagens terão acontecido, certo?

Ah! Compartilhe este material com quem quiser. Pode ser útil e trazer boas ideias para muitas pessoas.

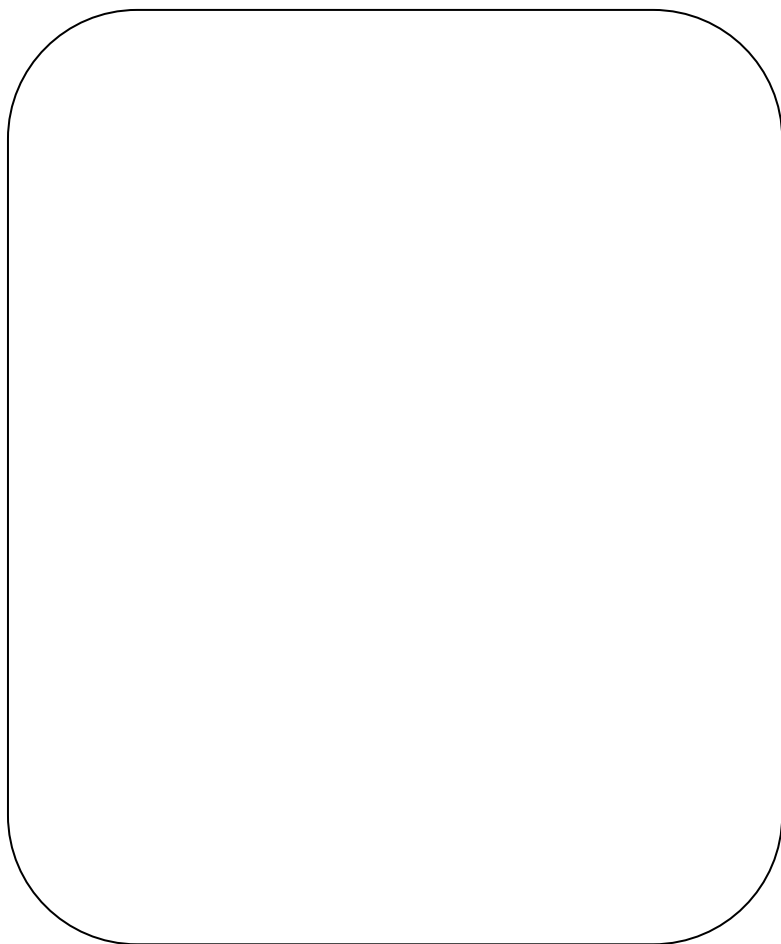
Então, vamos começar?

Agradecimento especial: Sofia Mongeló, Clarice Kunsch e equipe do LEDA colaboraram para a produção da primeira versão deste material em 2021.

Para conhecer um pouco mais sobre você!

Este Caderno-Diário é seu. Você pode personalizar como quiser, desde a capa até o final.

Use o espaço abaixo para desenhar sua versão atual – pode ser somente o seu rosto ou o corpo todo. Se preferir, desenhe algo que você gosta.



Vamos compartilhar? Conte para nós:

Qual seu esporte favorito? _____

Qual desejo você gostaria de realizar? _____

Você tem uma pessoa para contar seus segredos? _____

Se sim, quem é? _____

Por que você confia nela? _____

O que você gosta de fazer para se sentir feliz? _____

E quando está triste, como faz para isso passar? _____

O que você quer aprender, mas ainda não consegue fazer? _____

Você em família

1. Faça um desenho de você com as pessoas com quem convive em sua casa. O que vocês mais fazem juntos?
2. Descreva essa cena.

Sobre assuntos escolares

O que você estuda nas férias? _____

Você lê (ou pede para alguém ler) livros ou gibis? _____

Quais? _____

Ao voltar para a escola, do que você estava com saudades? _____

Quando as aulas começam, qual seu maior medo? _____

O que é muito fácil na escola? _____

O que ou quais assuntos você acha muito difícil de aprender? _____

JOGO FECHÉ-A-CAIXA

Objetivo e regras:

- 1- Fazer o menor número de pontos possível.
- 2- Abrir todas as “portinhas” do tabuleiro e jogar 2 dados.
- 3- Somar os pontos e fechar portinhas referentes a eles – pode fechar somente uma (correspondente ao total) ou duas (iguais aos dados lançados, ou diferentes, desde que o resultado seja o mesmo da soma).
- 4- Continuar jogando os dois dados e fechando portinhas até não poder mais, por não ser possível fechar outras.
- 5- Somar as portinhas que ficaram abertas, anotar e passar a vez para outra pessoa.

Espaço para registrar partidas

Espaço para registrar partidas

Espaço para registrar partidas

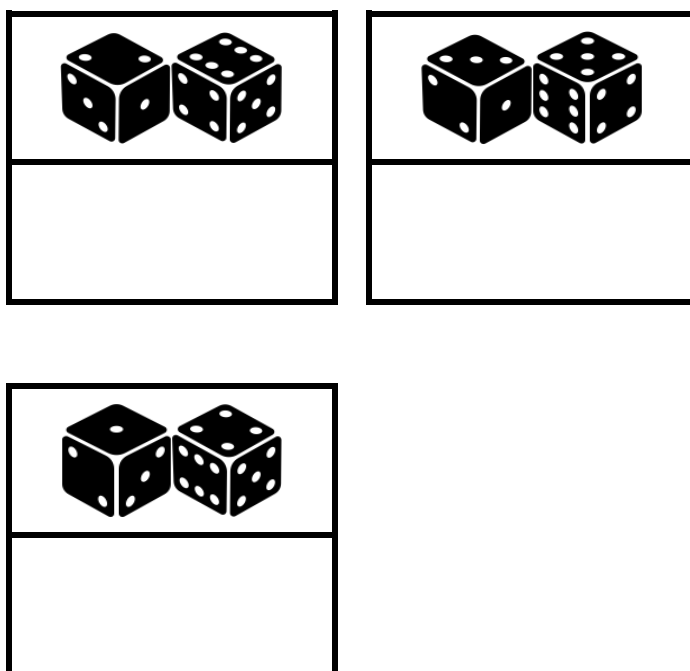
Situações-problema do jogo Feche-a-Caixa

1- Escreva diferentes jeitos de resultar cada número do quadro abaixo:

4	7	5
Exemplos: 2+2 1+3		

8	6	9

2- Durante uma partida, um jogador tirou os seguintes números nos dados. Escreva quais portinhas ele pode fechar em cada situação.



3- Uma jogadora jogou os dados. Se em um deles era , o que tem que aparecer no outro dado para fechar a casa número 9? Resposta: _____

4- Escreva os números representados nas faces dos dados, sem contar usando os dedos!



CONSTRUÇÃO DO MATERIAL DO FECHÉ-A-CAIXA

Você pode jogar quando quiser, é bem fácil de fazer - só precisa de papel, caneta, tesoura e 2 dados.

Siga as instruções:

- 1- Pegue um papel e escreva os números de 1 até 9 (ou 10) bem grandes.
- 2- Faça quadradinhos em volta de cada número.
- 3- Recorte os quadradinhos.
- 4- Deixe os números virados para cima em uma sequência e jogue os dois dados.
- 5- Conforme o que você escolher, vire um ou dois números de modo que não possam mais ser usados.
- 6- Siga jogando de acordo com as regras (estão na página 7).
- 7- BOA DIVERSÃO!!!

JOGO TANGRAM

Objetivo e regras:

- 1- Montar uma imagem semelhante a um modelo
- 2- Utilizar sempre as 7 peças do jogo para fazer as construções

o=====o=====o=====o=====o=====o

Lenda 1 – “versão ocidental sobre a origem do jogo”

Era uma vez uma linda princesa que tinha um espelho quadrado. Ela adorava este espelho e se olhava nele todos os dias.

Certo dia, ele caiu no chão e quebrou-se em 7 pedaços. A princesa ficou muito triste, pediu ajuda para todos que moravam no castelo, mas ninguém conseguiu consertá-lo.

Seu pai, o rei, lançou um desafio às pessoas do reino. Ele disse que quem montasse o espelho igual ao original, poderia casar-se com sua filha. Muitos tentaram e ninguém foi capaz de remontar.

Um tempo depois, um jovem viajante que passava pelo reino soube da história e resolveu tentar ajudar a princesa entristecida. Desta vez, deu certo! Ele conseguiu fazer o quadrado com as sete peças do espelho, alegrando novamente a princesa.

O rei cumpriu com sua palavra e deixou sua filha se casar. E assim, todos viveram felizes.

Lenda 2 – “versão oriental sobre a origem do jogo”

Há muito tempo na China, um mestre vivia com seu aprendiz, ensinando-lhe muitas coisas sobre a vida.

Um dia, o mestre disse ao rapaz que ele já estava preparado para sair pelo mundo e fazer suas próprias descobertas.

Para registrar tudo o que aprendesse ao longo de sua viagem, deveria levar consigo um maço de folhas de arroz, um pedaço de carvão e uma cerâmica quadrada.

Sem saber muito bem o que fazer com aqueles objetos, o aprendiz partiu para sua caminhada. Porém, logo no começo deixou a cerâmica cair e ela se partiu em 7 pedaços.

Tentando remontá-la, percebeu que com apenas aqueles sete “cacos” podia formar muitas figuras diferentes, como moradias, embarcações, objetos, animais e pessoas. Então, foi assim que o aprendiz conseguiu cumprir sua missão de registrar suas descobertas.

Quando retornou, muitas histórias ele pode contar ao seu mestre.

CONSTRUÇÃO DO MATERIAL DO TANGRAM

Esta atividade será feita só com papel.

Exige muita atenção e paciência para seguir os comandos.

Nada de régua, nada de tesoura!!

Somente dobraduras!!

Objetivo: fazer 2 triângulos grandes; 1 triângulo médio, 2 triângulos pequenos, 1 quadrado e 1 paralelogramo.

- 1- Pegar uma folha de sulfite (ou a metade).
- 2- Dobrar e transformar em um quadrado. Eliminar a sobra.
- 3- Do quadrado, dobrar e separar dois triângulos.
- 4- De um dos triângulos, fazer 2 triângulos – colocar de lado, já são 2 peças (2 triângulos grandes).
- 5- Do outro triângulo, serão feitas as 5 peças que faltam.
- 6- Primeiro, marcar o segmento de reta da parte mais longa. Dobrar a ponta oposta e separar (triângulo médio).
- 7- Deste trapézio, fazer dois outros: dobrar ao meio e separar.
- 8- De um, dobrar e separar um quadrado e um triângulo pequeno.
- 9- Do outro, dobrar e separar um paralelogramo e um triângulo pequeno.
- 10- Está pronto. Vamos jogar??!!

USE ESTE ESPAÇO PARA COLAR SUAS PEÇAS DE PAPEL

USE ESTE ESPAÇO PARA COLAR SUAS PEÇAS DE PAPEL

SITUAÇÕES-PROBLEMA COM O TANGRAM

1- Desenhe todas as peças do jogo, contando com sua memória!

Quantas peças você precisa fazer? _____

Qual a forma mais difícil de desenhar? _____

2- Construção de quadrados

(a) Desenhe um quadrado usando 1 peça.

(b) Desenhe um quadrado usando 2 peças.

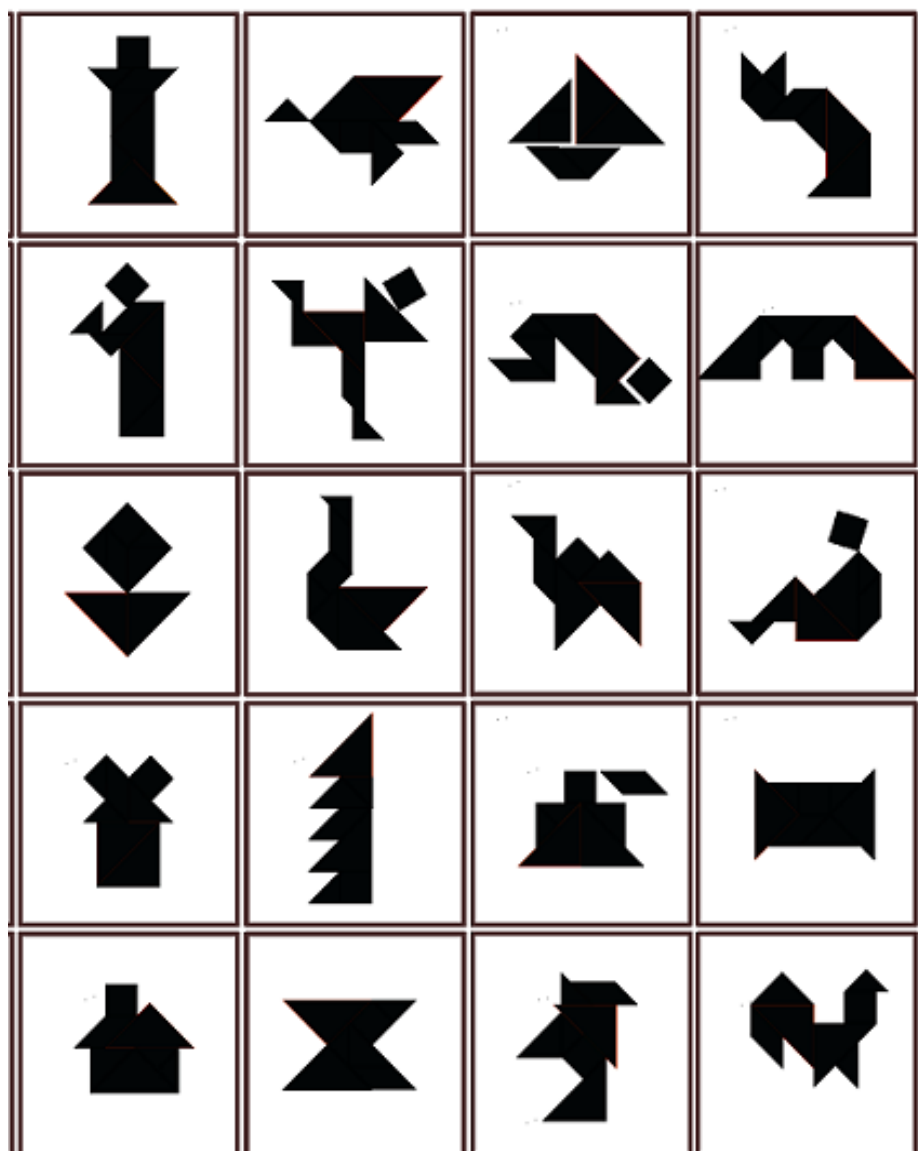
(c) Desenhe um quadrado usando 3 peças.

(d) Desenhe um quadrado usando 4 peças.
Faça isso de 3 modos diferentes, sempre com 4 peças.

(e) Desenhe um quadrado usando 5 peças.

(f) Desenhe um quadrado usando todas as 7 peças.

JOGAR TANGRAM – observe as imagens com atenção. Escolha uma e tente fazer igual ao modelo, usando sempre 7 peças.



LEIA COM ATENÇÃO ESSAS ADIVINHAS E MARQUE AS RESPOSTAS!!

O QUE É, O QUE É QUE QUANTO MAIS SECA, MAIS SE MOLHA?



O QUE É, O QUE É QUE QUANTO MAIS SE COZINHA MAIS DURO SE TORNA?



O QUE É, O QUE É QUE TEM BRAÇO, MAS NÃO ABRAÇA. TEM PÉ, MAS NÃO CORRE?

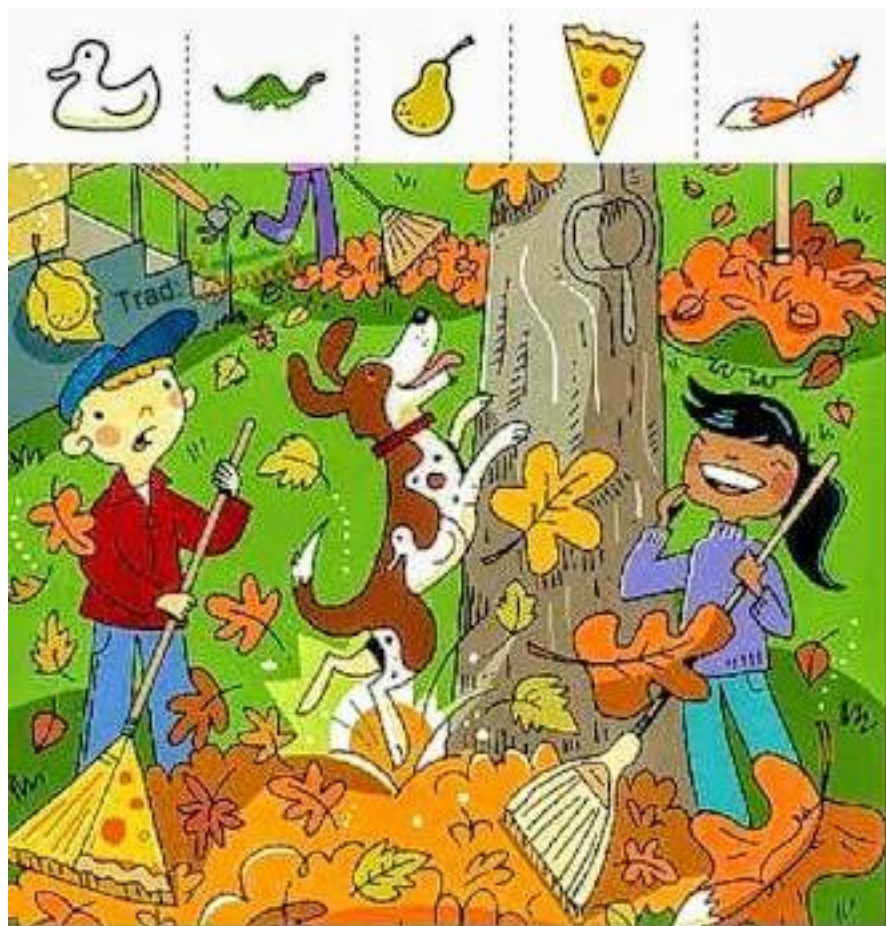


Procure 7 palavras escondidas!

V	I	A	J	A	N	T	E	H	R
A	F	N	E	D	I	J	V	M	E
P	R	I	N	C	E	S	A	H	I
G	M	U	X	A	G	R	U	T	J
C	D	A	E	S	P	E	L	H	O
A	C	V	B	T	U	L	S	L	H
S	T	T	D	E	S	A	F	I	O
A	S	F	A	L	C	E	B	N	G
R	U	R	L	O	S	D	A	Z	B

Escreva as palavras encontradas: _____

OBSERVE A IMAGEM ABAIXO E ENCONTRE OS OBJETOS EM DESTAQUE.



DESAFIO: TENDE ENCONTRAR MAIS 2 OBJETOS!!
ESCREVA OU DESENHE O QUE DESCOBRIU.

Trava-Línguas – Vamos brincar?

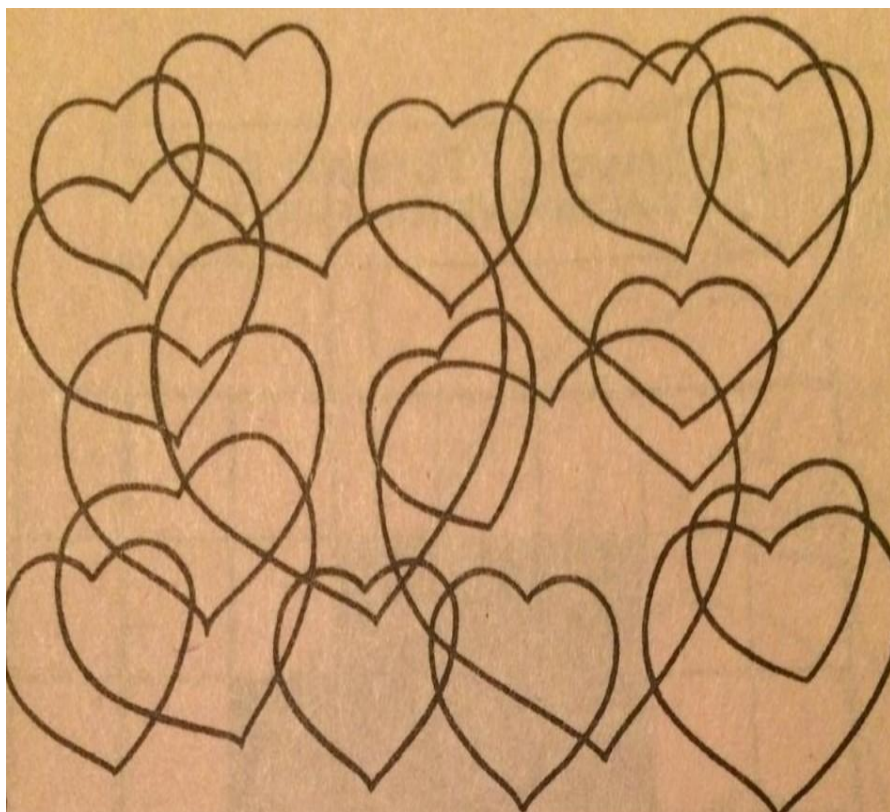
UM TIGRE, DOIS TIGRES, TRÊS TIGRES
TRÊS PRATOS DE TRIGO
PARA TRÊS TIGRES TRISTES

Para ajudar na memorização, copie abaixo:

Agora tente falar, o mais rápido possível e sem errar!!

Faça um desenho sobre o que entendeu.

Desafio: contagem dos corações.



Quantos corações você conseguiu contar? _____

**Se você vê um desenho com corações, o que pensa?
Tem algum significado para você?**

Desafio das coordenadas!!

DESCUBRA UMA MENSAGEM IMPORTANTE USANDO AS COORDENADAS PARA ACHAR CADA LETRA:
B-2; F-3; E-1; C-6; D-4; G-7; A-5; E-6; G-4

	A	B	C	D	E	F	G
1	T	O	P	X	U	S	C
2	R	Á	H	T	O	N	B
3	T	R	U	J	L	G	M
4	C	B	T	É	X	N	A
5	I	Z	B	N	T	J	I
6	L	E	A	C	D	B	M
7	A	D	V	J	S	E	V

ESCREVA O QUE VOCÊ DESCOBRIU:

EXPLIQUE POR QUE A MENSAGEM É IMPORTANTE!!

Vamos reler esta lenda do Tangran.

HÁ MUITO TEMPO NA CHINA, UM MESTRE VIVIA COM SEU APRENDIZ, ENSINANDO-LHE MUITAS COISAS SOBRE A VIDA.

UM DIA, O MESTRE DISSE AO RAPAZ QUE ELE JÁ ESTAVA PREPARADO PARA SAIR PELO MUNDO E FAZER SUAS PRÓPRIAS DESCOBERTAS.

PARA REGISTRAR TUDO O QUE APRENDESSE AO LONGO DE SUA VIAGEM, DEVERIA LEVAR CONSIGO UM MAÇO DE FOLHAS DE ARROZ, UM PEDAÇO DE CARVÃO E UMA CERÂMICA QUADRADA.

SEM SABER MUITO BEM O QUE FAZER COM AQUELES OBJETOS, O APRENDIZ PARTIU PARA SUA CAMINHADA.

PORÉM, LOGO NO COMEÇO DEIXOU A CERÂMICA CAIR E ELA SE PARTIU EM 7 PEDAÇOS.

TENTANDO REMONTÁ-LA, PERCEBEU QUE COM APENAS AQUELES SETE “CACOS” PODIA FORMAR MUITAS FIGURAS DIFERENTES, COMO MORADIAS, EMBARCAÇÕES, OBJETOS, ANIMAIS E PESSOAS. ENTÃO, FOI ASSIM QUE O APRENDIZ CONSEGUIU CUMPRIR SUA MISSÃO DE REGISTRAR SUAS DESCOBERTAS.

QUANDO RETORNOU, MUITAS HISTÓRIAS ELE PODE CONTAR AO SEU MESTRE.

Depois da leitura, escreva ou responda:

1- Quem são os personagens dessa lenda?

2- Onde se passa a história?

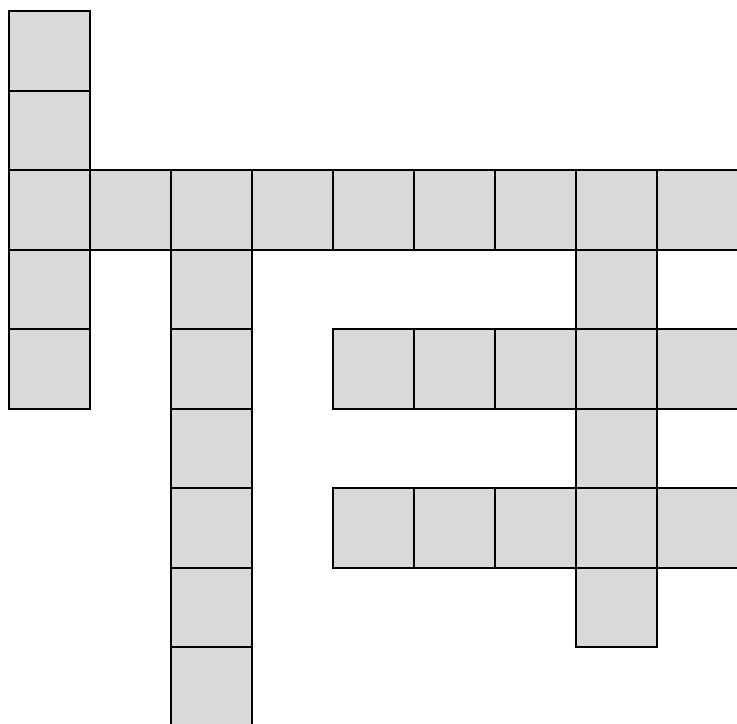
3- O que o mestre deu para o aprendiz?

4- Qual foi o problema que o aprendiz teve?

5- Como ele resolveu o problema?

6- O que você acha que o aprendiz disse ao mestre quando eles se reencontraram?

RESOLVA ESSA CRUZADINHA DOS CONTRÁRIOS!!



Horizontais

ANTIPÁTICO

GORDA

FORTE

Verticais

INJUSTA

CORAJOSA

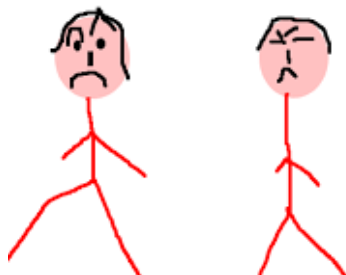
CABELUDO

Conta prá nós...

Foi fácil, médio ou difícil resolver esse tipo de cruzadinhas?

TEMAS PARA CONVERSAR E COMPARTILHAR

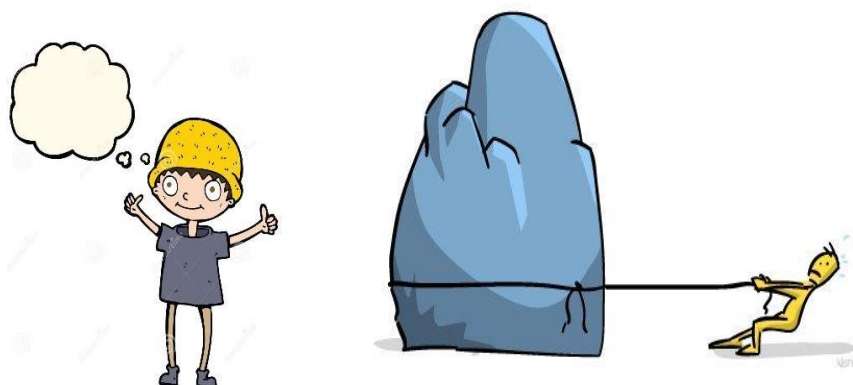
1- O que significa ser antipático? Qual a importância da empatia?



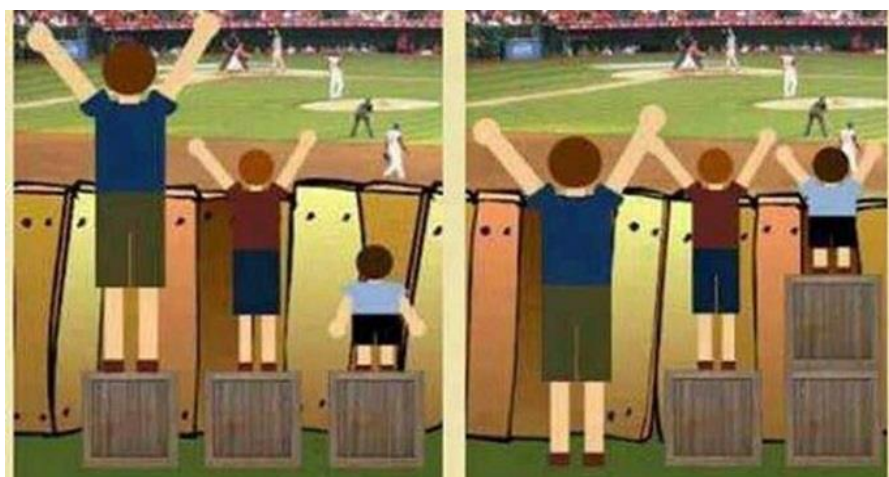
2- Você conhece alguém que não gosta do corpo que tem? O que acontece?



3- Como usar a força para ajudar? Existe força que não é física?



4- Observe as duas imagens. O que podemos entender?



5- Você se considera uma pessoa corajosa? Por quê?



6- Invente uma pergunta e faça para nós!!

NO COMEÇO DO SEMESTRE EU ESTOU ASSIM... DESAFIOS!!

Data: _____

AUTOOBSERVAÇÃO DE ATITUDES	SIM	ÀS VEZES	NÃO
1. Consigo fazer as atividades sem pedir ajuda.			
2. Evito me distrair quando estou estudando.			
3. Continuo persistindo, mesmo quando está difícil.			
4. Presto atenção às explicações dos professores.			
5. Faço perguntas para solucionar minhas dúvidas.			
6. Colaboro com os professores durante as aulas.			

TEM ALGUMA PERGUNTA QUE NÃO FOI FEITA?

ou

TEM ALGUM DESAFIO QUE VOCÊ QUER NOS CONTAR?

NO FINAL DO SEMESTRE... MUDANÇAS E CONQUISTAS!!

Data: _____

AUTOOBSERVAÇÃO DE ATITUDES	SIM	ÀS VEZES	NÃO
1. Consigo fazer as atividades sem pedir ajuda.			
2. Evito me distrair quando estou estudando.			
3. Continuo persistindo, mesmo quando está difícil.			
4. Presto atenção às explicações dos professores.			
5. Faço perguntas para solucionar minhas dúvidas.			
6. Colaboro com os professores durante as aulas.			

COMO VOCÊ ESTÁ SE SENTINDO COM AS CONQUISTAS?

O QUE AINDA PRECISARÁ MUDAR OU MELHORAR NO PRÓXIMO SEMESTRE?

GARRAFINHA DOS PENSAMENTOS

Sabe quando dá uma raiva danada? Ou chega uma tristeza... Surge um medo ou dúvida... Parece que nada vai ficar bem... Ou você acha que está difícil demais?

Em qualquer situação, respirar com calma e pensar antes de agir podem fazer toda a diferença!!

Durante este semestre, fizemos vários exercícios de respiração.

De quais você lembra?

1- _____

2- _____

3- _____

Vamos fazer uma atividade para ajudar a respirar com calma?!

Materiais:

- 1 garrafa de plástico pequena
- 1 cor de anilina
- 1 potinho de purpurina colorida
- 1 tubo de cola ou superbonder

Como fazer:

- 1- Pegue sua garrafinha e encha com água.
- 2- Escolha uma cor de anilina para tingir a água.
- 3- Jogue purpurina dentro até cobrir todo o fundo da garrafinha.
- 4- Feche bem a tampa, passando cola para lacrar.

Está pronta!!

Agora basta balançar e respirar olhando as purpurinas agitadas. No começo elas ficam como os pensamentos, “zoados”, bagunçados...

Dando um tempinho, tudo se acalma. Daí é possível tomar decisões bem melhores!!

CADERNO-DIÁRIO DAS OFICINAS DE JOGOS DO LEDA

Pertence a: _____

Data: _____

LEDA significa **L**aboratório de **E**studos sobre **D**esenvolvimento e **A**prendizagem. Faz parte do Instituto de Psicologia da USP - Universidade de São Paulo.

Coordenação: Prof^a. Titular Maria Thereza C. Coelho de Souza

Técnica: Ms. Ana Lucia Petty

Agradecimento especial: Clarice Kunsch e Regiane Jesus colaboraram na criação da primeira versão deste Caderno-Diário, realizada em 2018.

Patrocínio/ fomento de produção deste material:



Apresentação

Querido(a) participante das oficinas de jogos do LEDA/USP.

Este caderno-diário é muito especial e foi feito para podermos conhecer um pouco mais sobre você.

Em cada página, há assuntos diferentes e espaços para você escrever a seu respeito. Assim nós poderemos conversar e dar algumas dicas e orientações.

Além disso, colocamos alguns jogos e desafios para você resolver. Nosso objetivo é acompanhar você nessas atividades durante os nossos encontros.

Ao final do semestre, muitas conquistas e aprendizagens terão acontecido. Temos certeza!

Acreditamos que você ficará mais consciente sobre o que precisa fazer para superar os seus maiores desafios e poder seguir adiante em sua jornada, fazendo novas descobertas!

Ah! Compartilhe este material com seus pais, irmãos e irmãs, familiares, professores e colegas da escola. Pode ser útil e trazer boas ideias para todos.

Então, vamos começar?

Jogo das 4Cores

1- Preste atenção nas bordas deste caderno-diário. Nas páginas 9, 18 e 27, haverá divisão dos espaços. Pinte esses espaços de acordo com as regras do **Jogo das 4Cores**.

Lembra como se joga?

Escolha 4 cores para pintar o desenho. Depois é preciso ter bastante atenção, pois cores iguais não podem ser vizinhas. Muito cuidado para evitar ciladas!

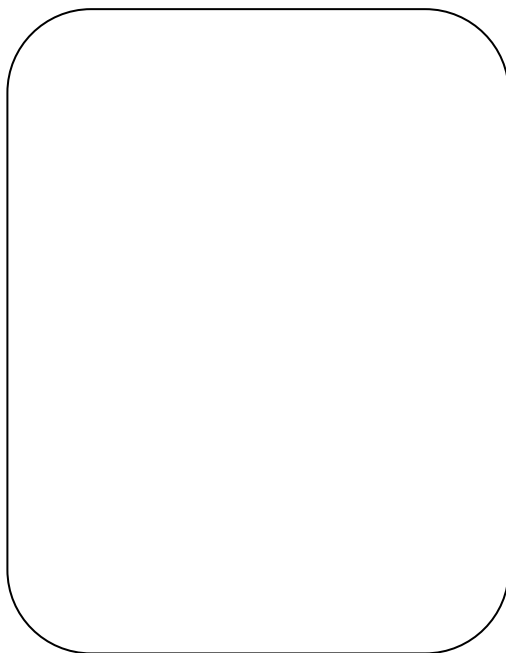
2- **Desafio!** Crie uma figura do Jogo das 4Cores no espaço abaixo:

- a) invente uma forma para ser o contorno da figura;
- b) faça de 15 a 20 traços por dentro, para dividir a figura em regiões;
- c) escolha as cores e... boa diversão!

Para conhecer um pouco mais sobre você!

Este caderno-diário é seu.
Você pode personalizar
como quiser, desde
a capa até o final.

Para começar, desenhe
você ou algo que seja
marcante sobre você
no espaço ao lado.



Suas principais características: _____

Quem faz você rir? _____

Do quê? _____

Quais são as suas comidas favoritas: _____

Você tem medo de quê? _____

O que a escola significa para você? _____

O que você faz quando não tem aula? _____

Se você tivesse um poder, qual seria? _____

Como se faz para ter um amigo? _____

Use este espaço livre para desenhar, colar figurinha, criar.

Você como aluno(a)

1. Faça um desenho de você na escola com sua professora ou seu professor e colegas.
2. Descreva essa cena.

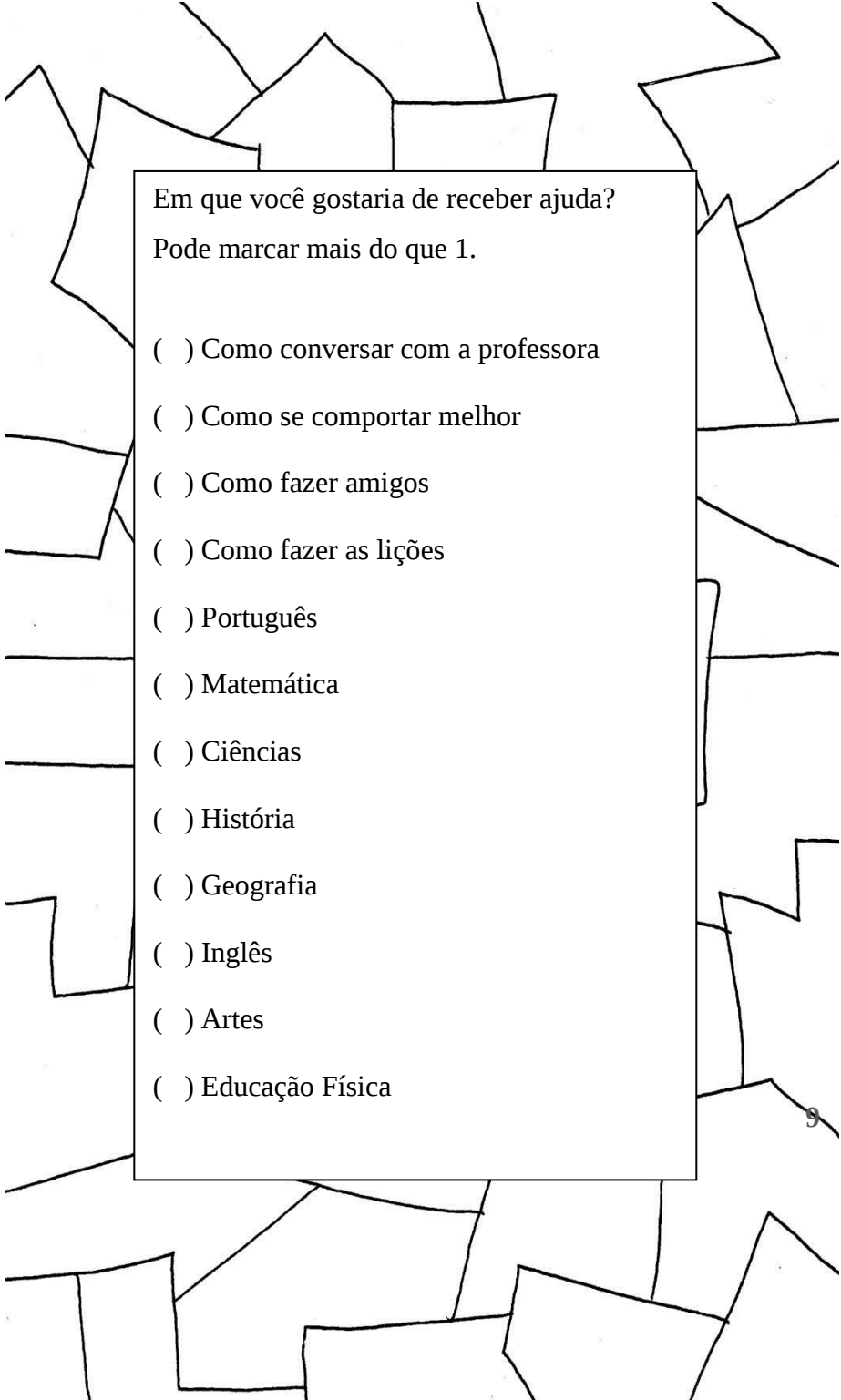
Sobre dificuldades escolares

O que é muito difícil aprender na escola?

Como é o seu comportamento em sala de aula?

O que você gostaria de perguntar sobre suas dificuldades?

“Nossos comentários”: _____



Em que você gostaria de receber ajuda?

Pode marcar mais do que 1.

() Como conversar com a professora

() Como se comportar melhor

() Como fazer amigos

() Como fazer as lições

() Português

() Matemática

() Ciências

() História

() Geografia

() Inglês

() Artes

() Educação Física

Histórias de crianças (“rótulos e bengalas”)

1- “**Distraído(a)**”: é uma criança que não consegue prestar atenção, esquece frequentemente as coisas e/ou age de modo desorganizado.

Professora diz: “Amanhã todos devem trazer fruta para fazermos um lanche coletivo. Depois do lanche, vocês irão ao circo, então se lembrem de pedir para o responsável assinar a autorização.”

Uma criança não presta atenção, porque está distraída olhando o material do seu estojo. Além disso, não anota nada na sua agenda.

No dia seguinte... A criança não traz nem a fruta e nem a autorização assinada. O lanche até consegue comer, porque os colegas compartilham com ela. Mas fica sem poder ir ao circo.

Você faz coisas ou se sente como essa criança?

() Sim () Não () Às vezes

O que acontece? _____

“Nossos comentários”: _____

2- “**Preguiçoso(a)**”: é uma criança que não tem muito ânimo para fazer as coisas, desiste facilmente quando acha a atividade trabalhosa ou difícil e/ou não persiste em atingir o objetivo.

Todos os dias uma criança vai à escola, mas acha muito cansativo e trabalhoso fazer as lições. Além disso, não entende muito bem o conteúdo e sempre fica atrasada, pois escrever também é ainda um desafio grande demais.

Quando a professora propõe uma tarefa, sua reação é de desânimo. Como demora demais para conseguir realizar a atividade, acaba por desistir e fica com o caderno incompleto...

Você faz coisas ou se sente como essa criança?

() Sim () Não () Às vezes

O que acontece? _____

“Nossos comentários”: _____

3- “**Agressivo(a)**”: é uma criança que briga com frequência, não tolera frustrações, está sempre disputando e competindo. Como não aceita perder, pode até fazer trapagens e machucar os colegas.

As crianças estão fazendo uma atividade muito divertida na escola. Como são muitas, é preciso esperar a vez. Mas tem uma criança que detesta ser a última e começa a provocar todo mundo.

E, na hora do jogo, se ela perde ou percebe que está em desvantagem, já quer desmontar o tabuleiro ou ofender o colega. Às vezes ela até bate em quem a irritou.

Ela também fica muito brava se não acham que é a melhor ou tem as coisas mais bonitas.

Você faz coisas ou se sente como essa criança?

() Sim () Não () Às vezes

O que acontece? _____

“Nossos comentários”:

A professora está falando sobre um tema bem interessante e faz perguntas para os alunos. Uma criança sabe a resposta, mas não tem coragem de levantar a mão para responder, porque prefere ficar quietinha e não quer se arriscar a passar vergonha. Mesmo sabendo de muitas coisas, ela acha que não é esperta ou capaz de acertar as lições, daí esconde tudo o que faz.

Quando é chamada pela professora, fala bem baixinho e fica envergonhada.

4- “**Inseguro(a)**”: é uma criança com baixa autoestima, isto é, não acredita que vai conseguir fazer as atividades, acha que os outros são melhores do que ela e/ou se considera incapaz.

Você faz coisas ou se sente como essa criança?

() Sim () Não () Às vezes

O que acontece? _____

“Nossos comentários”: _____

5- **“Buscador(a) de atenção”**: é uma criança que faz de tudo para que os outros percebam que ela está lá, quer ficar sempre em destaque, geralmente pelo negativo.

Pode ser dia de passeio ou dia de prova, tem uma criança que gosta de tumultuar. Ela faz gracinhas e provoca a paciência tanto dos professores como dos colegas.

Não percebe que está atrapalhando, porque acha engraçadinho o que ela faz. Precisa o tempo todo estar em evidência, mesmo que seja para levar bronca por realizar ações e atitudes inadequadas.

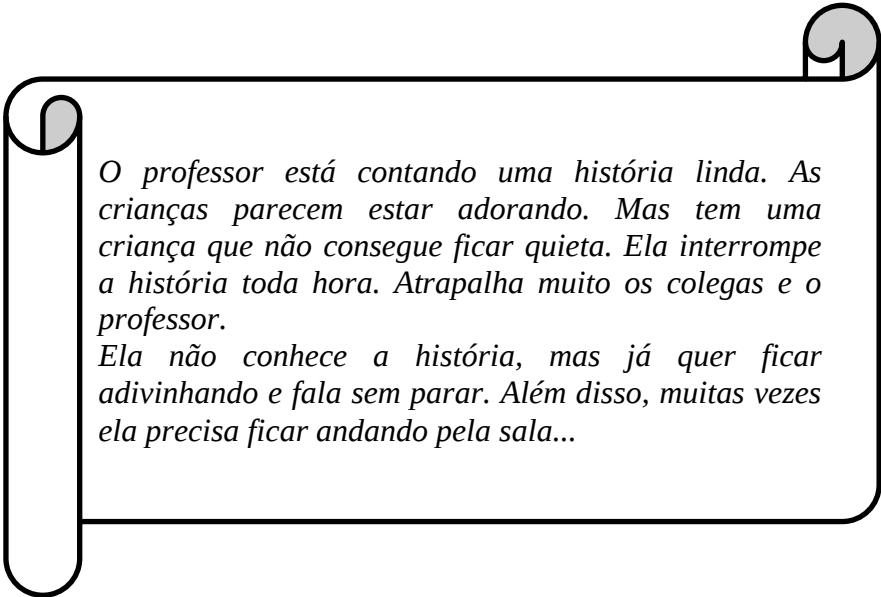
Você faz coisas ou se sente como essa criança?

() Sim () Não () Às vezes

O que acontece? _____

“Nossos comentários”: _____

6- “**Aagitado(a)**”: é uma criança que não consegue parar quieta no lugar e também gosta de falar muito em momentos inapropriados. É desobediente e bagunceira.



O professor está contando uma história linda. As crianças parecem estar adorando. Mas tem uma criança que não consegue ficar quieta. Ela interrompe a história toda hora. Atrapalha muito os colegas e o professor.

Ela não conhece a história, mas já quer ficar adivinhando e fala sem parar. Além disso, muitas vezes ela precisa ficar andando pela sala...

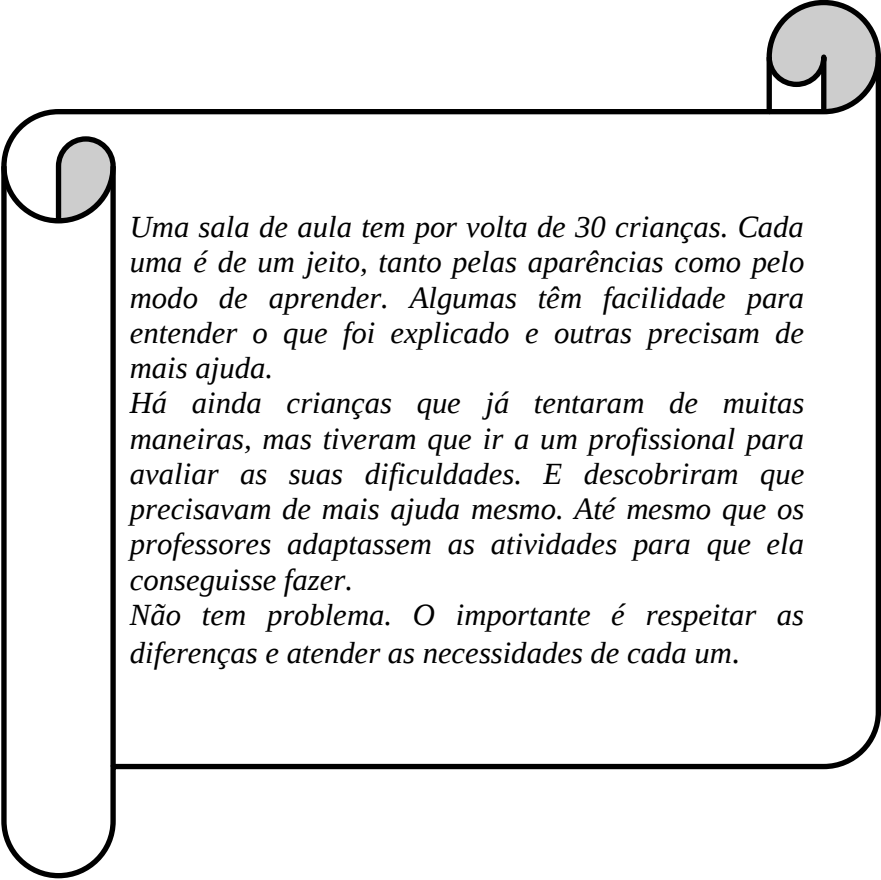
Você faz coisas ou se sente como essa criança?

() Sim () Não () Às vezes

O que acontece? _____

“Nossos comentários”: _____

7- “**Necessidades especiais**”: é uma criança que tem um diagnóstico dado por um profissional. Ela precisa de atenção especial em casa e também para acompanhar os conteúdos ensinados na escola.



Uma sala de aula tem por volta de 30 crianças. Cada uma é de um jeito, tanto pelas aparências como pelo modo de aprender. Algumas têm facilidade para entender o que foi explicado e outras precisam de mais ajuda.

Há ainda crianças que já tentaram de muitas maneiras, mas tiveram que ir a um profissional para avaliar as suas dificuldades. E descobriram que precisavam de mais ajuda mesmo. Até mesmo que os professores adaptassem as atividades para que ela conseguisse fazer.

Não tem problema. O importante é respeitar as diferenças e atender as necessidades de cada um.

Você faz coisas ou se sente como essa criança?

() Sim () Não () Às vezes

O que acontece? _____

“Nossos comentários”: _____

Sobre seu jeito de estudar...

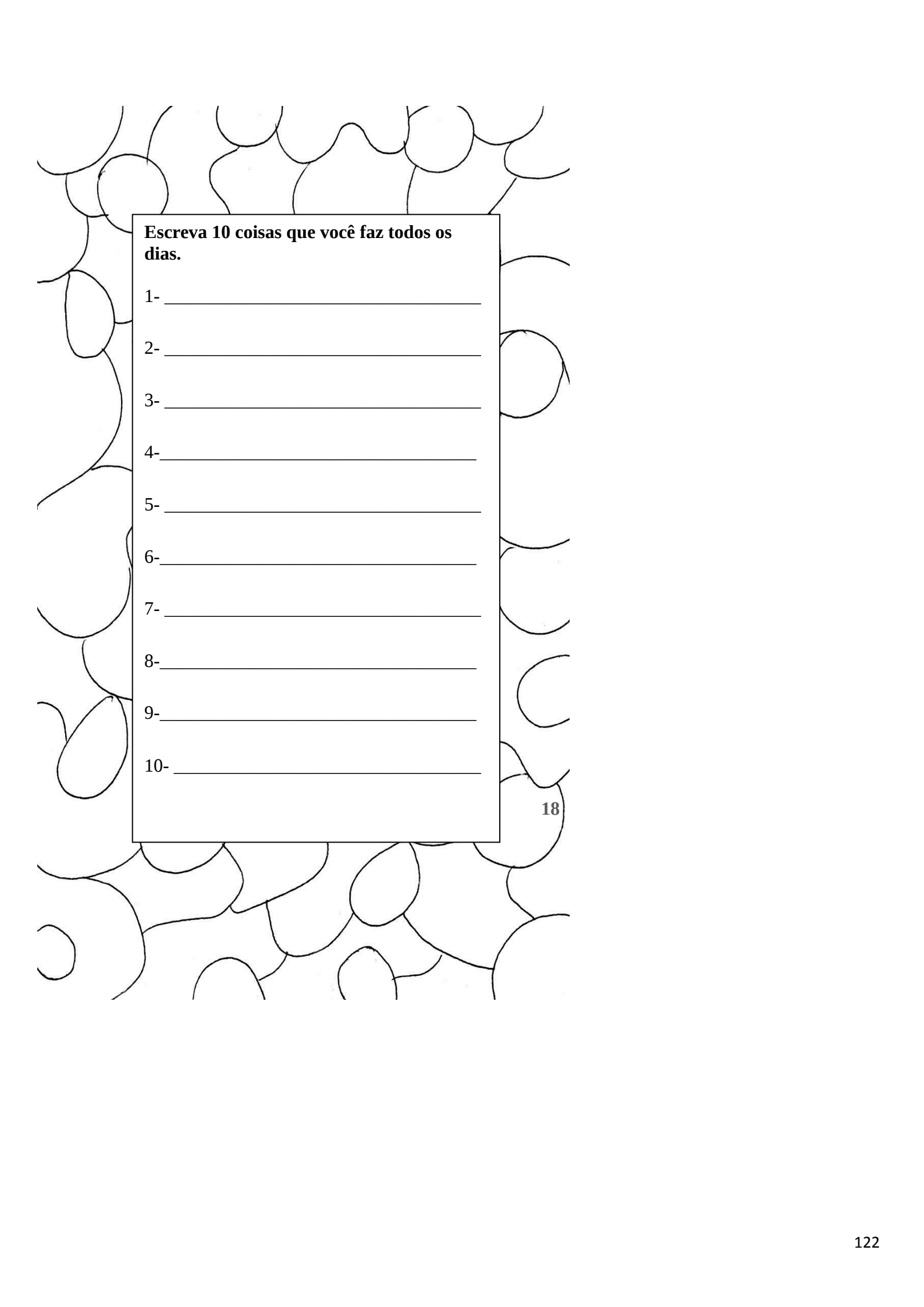
O que você faz quando está com sono e tem que estudar?

Se você tem dúvidas em uma lição, o que faz para resolver?

Como você se prepara para uma prova?

Quanto tempo você precisa para fazer uma lição de Matemática?

Você demora para começar a fazer as lições quando chega em casa?



Escreva 10 coisas que você faz todos os dias.

1- _____

2- _____

3- _____

4- _____

5- _____

6- _____

7- _____

8- _____

9- _____

10- _____

Invertendo as coisas! O que alguém sente quando...

1- Repete o ano: _____

Dê uma dica para a pessoa se sentir melhor: _____

2- Precisa mudar de escola: _____

Dê uma dica para a pessoa gostar disso: _____

3- Leva muita bronca da professora: _____

Dê uma dica para a pessoa mudar: _____

4- Sempre se atrasa para fazer as lições: _____

Dê uma dica para a pessoa conseguir terminar logo a lição: _____

5- Não consegue aprender os conteúdos da escola: _____

Dê uma dica para a pessoa ter outra ideia: _____

Faça um X nas partes do corpo que “doem” ou incomodam quando...

• É dia de prova (AZUL)

• Você brigou com

alguém (MARROM)

• Levou bronca do

professor (VERMELHO)

• Não conseguiu entender

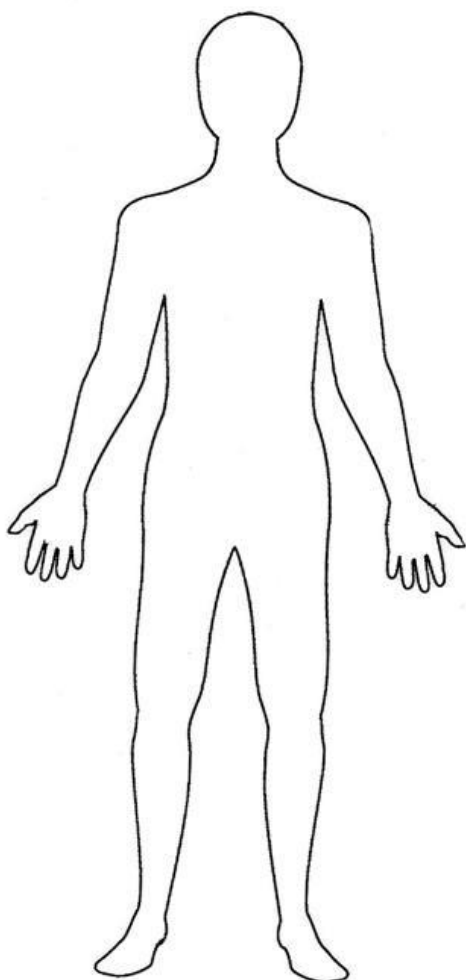
uma explicação (VERDE)

• Tirou nota baixa no

boletim (LARANJA)

• Tem que ler um texto em

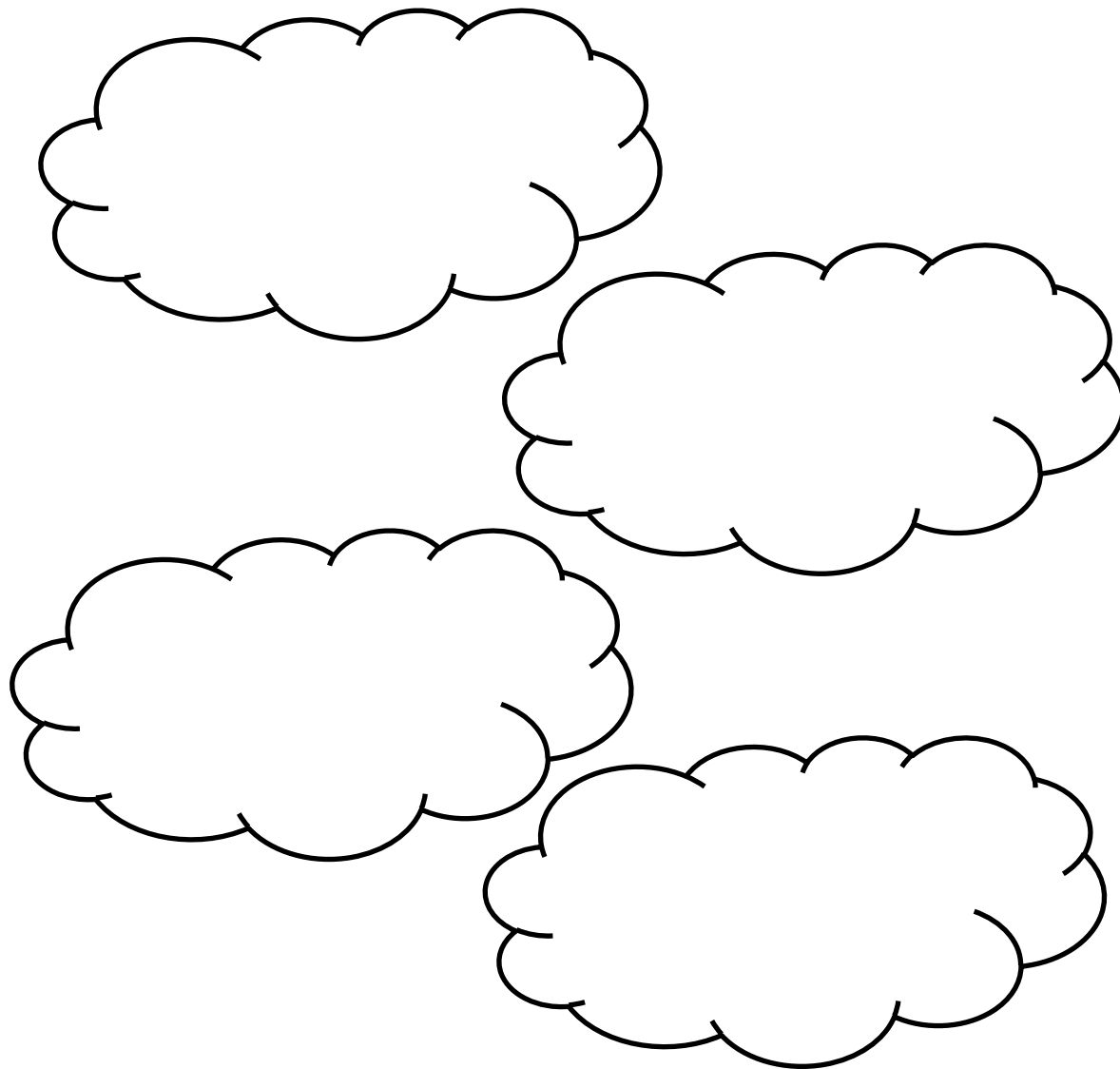
voz alta (ROXO)



O que eu posso fazer para mudar?

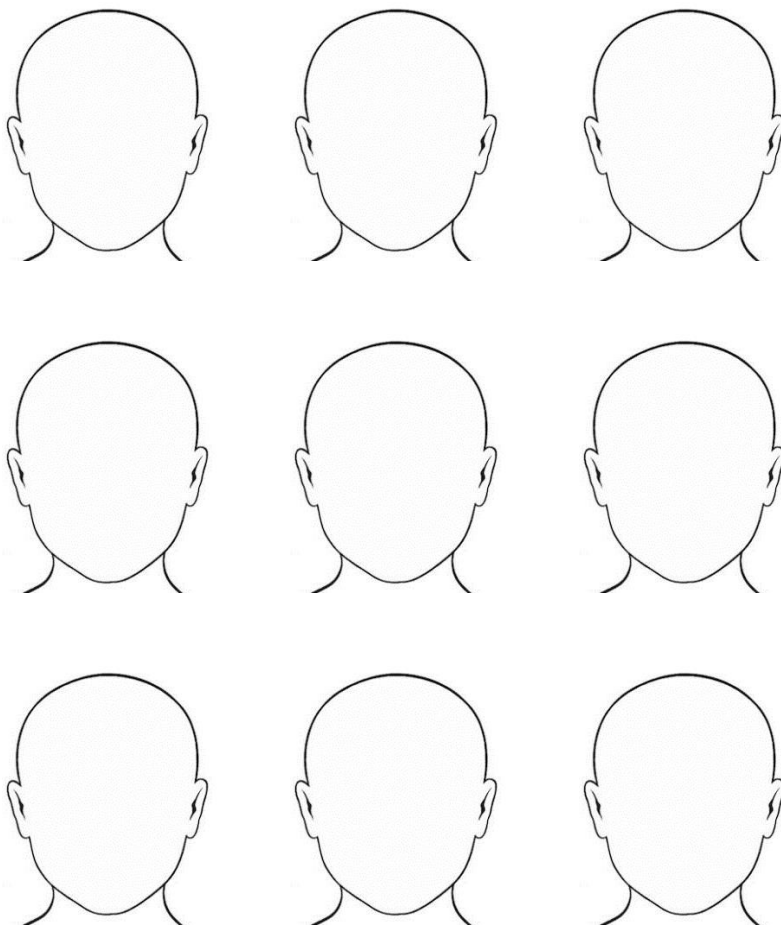
Ei! Não tem nada demais em ser quem você é. Cada pessoa é única e tem um monte de coisas que pode fazer para ter uma vida legal. Mas é preciso agir para fazer mudanças...

Escreva 4 ideias para enfrentar seus desafios de aprendizagem e suas dificuldades escolares.



Para observar e pensar...

Olhe em volta e também pense em outras pessoas que você já viu. Você já reparou que cada uma tem um tipo de cabelo, de olhos, de pele, etc? Complete os rostos abaixo com as diferentes cores e formas.



Qual desses rostos é mais parecido com o seu?

Desafios!

Encontre 2 letras B abaixo.

RR
RRRRRRRRRRRRRBRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRR
RR
RR
RRRRRRRRRRRRRBRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRR
RR

Agora encontre o número 6. Ele aparece três vezes.

[illegible]

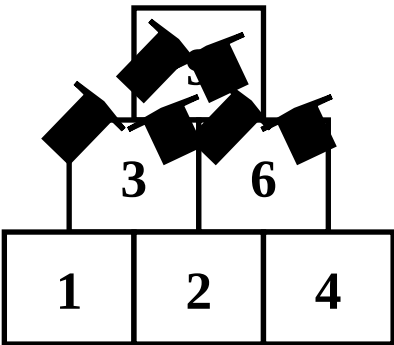
Gostou do desafio? Que tal achar 2 letras N?!

MMMMMMMMMMMMMMMM
MMNMMMMMMMMMMMM
MMMMMMMMMMMMMMMM
MMMMMMMMNMMMMMMM
MMMMMMMMMMMMMMMM
MMMMMMMMMMMMMMMM
MMMMMMMMMMMMMMMM

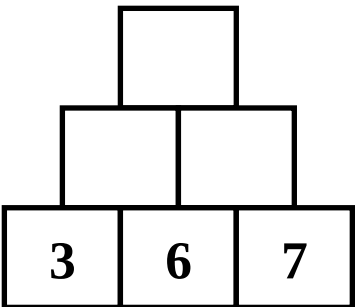
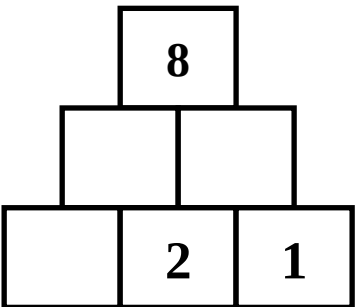
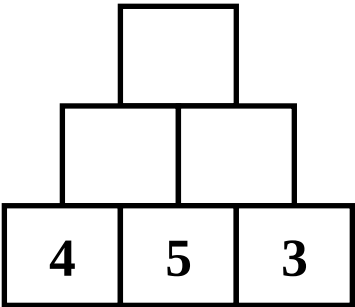
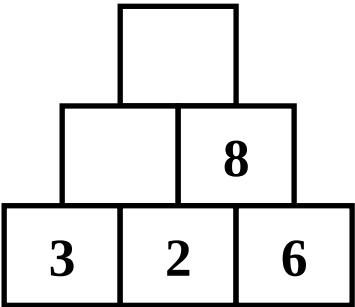
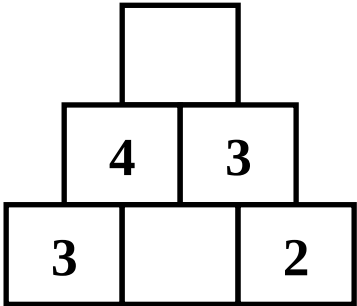
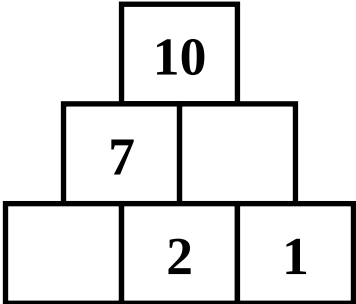
Para terminar... Encontre 2 letras Q.

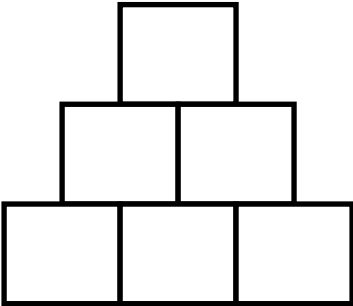
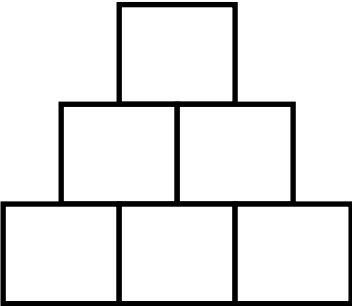
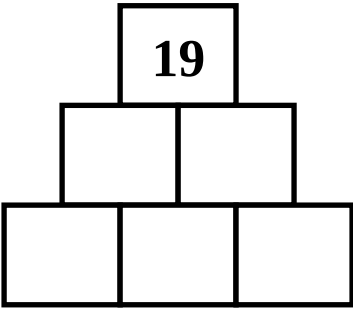
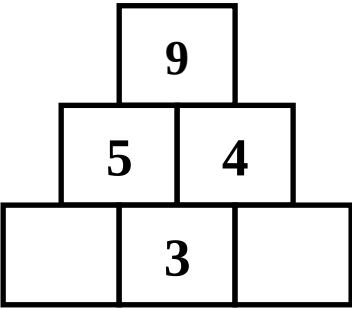
[illegible]

Desafio: completar as pirâmides de acordo com as regras do modelo!



$$1 + 2 = 3$$
$$2 + 4 = 6$$
$$3 + 6 = 9$$





Você sabia?

Sobre ficar triste...

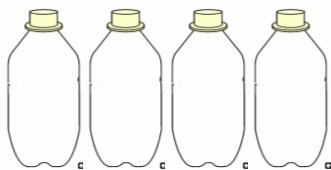
1- A tristeza é um sentimento que todo mundo tem.

Geralmente melhora quando conversamos com alguma pessoa de confiança.

2- Não se esqueça: tristezas sempre passam ou diminuem com o tempo.

Para se acalmar é preciso:

1- RESPIRAR com tranquilidade, várias vezes. Imagine o pote das purpurinas (ou olhe sua garrafinha dos pensamentos), até ficar tudo parado.



2- ASSOPRAR o ar 3 vezes: lembre-se da brincadeira do assopro!

3- Também ajuda FECHAR OS OLHOS e pensar em alguma coisa boa.



Comer bem é fundamental!

1- Se você tomar um café da manhã com leite, pão e frutas, a cabeça fica mais disposta para pensar e o corpo fica mais forte.

2- Você fica saudável e isso ajuda a ter mais disposição para os desafios da escola.

Observe a pirâmide alimentar:



Dicas sobre amizade:

1- Ter amigos é muito importante. Por isso, cuide bem das pessoas de quem você gosta.

2- Escreva o nome dos seus amigos.



3- Mesmo não gostando de alguém, é preciso respeitar todo mundo!

Mudanças...

O que você aprendeu sobre você que não percebia desde que entrou no LEDA?

Em que você mais mudou nos últimos meses?

Você acha que melhorou?

() Sim () Não () Um pouco () Não sei

No que você melhorou? _____

Quem já percebeu isso? _____

Como você sabe que a pessoa percebeu? _____

Espelho

Olhe para você! Muitas mudanças e conquistas aconteceram.

Jogar e participar das propostas no LEDA, com nossas conversas e intervenções, ajudou um bocado, não é mesmo?

Decidir encarar seus desafios, com o propósito de melhorar, foi uma ótima atitude!

Trabalhar firme sempre dá certo e traz bons resultados.

Agora desenhe você!

Foto da turma

Carta de Alta

AGORA VOCÊ CONTINUA!!!

SOBRE AS AUTORAS

Ana Lúcia Pétty



É mestre em Psicologia do Desenvolvimento Humano e pedagoga. Trabalha no Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo como pesquisadora do Laboratório de Estudos sobre Desenvolvimento e Aprendizagem (L.E.D.A.) desde 1989. Neste laboratório realiza pesquisas e atende crianças com dificuldades escolares que participam do Programa de Intervenção com Jogos. Tem diversos livros e artigos publicados nas áreas de desenvolvimento infantil e aprendizagem escolar, atuando também como assessora em projetos educacionais.

ORCID: 0000-0002-1037-6728

E-mail: anapetty44@gmail.com

Maria Thereza Costa Coelho de Souza



É Professora Titular do Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo. É pesquisadora do desenvolvimento humano, especialmente das relações entre afetividade e inteligência e desenvolvimento e aprendizagem, de acordo com a perspectiva de Jean Piaget. É coordenadora do Laboratório de Estudos sobre Desenvolvimento e Aprendizagem (L.E.D.A.). Tem inúmeros artigos, livros e capítulos de livros na área de Psicologia do Desenvolvimento Humano.

ORCID: 0000-0002-9802-0864

E-mail: mtdesouza@usp.br