

## DESAFIANDO CRIANÇAS A PENSAR: INTERVENÇÃO COM JOGOS E PROCESSOS DE DESENVOLVIMENTO

**Ana Lucia Petty<sup>1</sup>**

*Instituto de Psicologia da USP*

**Clarice Kunsch<sup>2</sup>**

*Instituto de Psicologia da USP*

**Maria Thereza C. C. de Souza<sup>3</sup>**

*Instituto de Psicologia da USP*

---

### RESUMO

O objetivo foi analisar documentos referentes a registros de procedimentos e dimensões atitudinais de crianças que frequentaram o segundo semestre de um programa de intervenção com oficinas de jogos. A pesquisa buscou investigar se os procedimentos de estratégias melhoraram em qualidade, bem como se as dimensões atitudinais relacionadas a tempo e convivência manifestaram progressos, em virtude dos processos de autorregulação, tomada de consciência e funções executivas. O método consistiu na análise de informações sobre dez crianças, uma a uma, a partir de dois protocolos de registro (sobre o jogar e as atitudes). Os resultados mostraram que: (1) as crianças apresentaram escores altos (3 ou 4) quanto aos procedimentos; (2) houve melhora em alguns quesitos relativos a tempo e convivência I (consigo mesmo); e (3) em convivência II (com os outros) ainda ocorrem os escores mais baixos, indicando necessidade de novas intervenções. O estudo levou à conclusão de que as intervenções do segundo semestre promoveram desequilíbrios que geraram a ampliação da tomada de consciência sobre as dificuldades e, simultaneamente, o fortalecimento da mobilização de recursos para enfrentá-las. Trata-se de um semestre que gera mudanças para escores mais altos e anuncia as que serão consolidadas no terceiro e último semestre do programa.

**Palavras-chave:** Desenvolvimento Infantil; Intervenção com Jogos; Tomada de Consciência; Processos de Autorregulação; Funções Executivas

<sup>1</sup> Mestre em Psicologia Escolar e do Desenvolvimento Humano pelo IPUSP. Email: [anapetty44@gmail.com](mailto:anapetty44@gmail.com)

<sup>2</sup> Mestre em Psicologia Escolar e do Desenvolvimento Humano pelo Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo (IPUSP). Email: [claricekkunsch@hotmail.com](mailto:claricekkunsch@hotmail.com)

<sup>3</sup> Professora Titular da Universidade de São Paulo. Email: [mtdesouza@usp.br](mailto:mtdesouza@usp.br)

## CHALLENGING CHILDREN TO THINK: INTERVENTION WITH GAMES AND DEVELOPMENTAL PROCESSES

### ABSTRACT

The aim was to analyze records about procedures and attitudinal dimensions of children during the second semester of an intervention program with game workshops. The research investigated if data recorded showed that the strategy procedures improved in quality and if the attitudinal dimensions related to time and interaction showed progress, due to the self-regulation process, grasp of consciousness and executive functions. The method consisted in analyzing information about ten children, one by one, from two registration protocols (about playing games and attitudes). Results showed that: (1) children reached high scores (3 or 4) regarding procedures; (2) there was improvement in aspects related to time and interaction I (with oneself); and (3) in interaction II (with the others) low scores still occur, indicating need of new interventions. The study concluded that the interventions held at the second semester have led to imbalances (disequilibrium) that have enhanced awareness of the difficulties and, at the same time, strengthened the need to mobilize resources to overcome them. This is a semester that leads children to make changes and achieve higher scores as well as announces those that are yet to be consolidated in the third and last semester of the program.

**Keywords:** Child Development; Intervention with Games; Grasp of Consciousness, Self-regulation Processes; Executive Functions.

---

### Introdução

Neste artigo, realizado em forma de pesquisa documental, estão apresentados alguns resultados das oficinas de jogos realizadas no segundo semestre de um programa de intervenção cuja duração é de três semestres. Este programa foi criado há mais de duas décadas no Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo. Participam deste crianças do Ensino Fundamental I com dificuldades escolares (acadêmicas e/ou comportamentais). Tais dificuldades são identificadas pela equipe pedagógico-educacional da escola onde as crianças estudam. A partir deste encaminhamento, as crianças são convocadas de acordo com sua ordem de inscrição, sendo trazidas por seus pais ou responsáveis.

A estruturação deste programa consiste em uma proposta para intervir nos processos de desenvolvimento e aprendizagem infantis por meio de oficinas de jogos, concebidas para realizar atendimento grupal, em um contexto de desafios lógicos e situações-problema.

O fio condutor do trabalho é o foco nos processos de autorregulação e tomada de consciência, tais como definidos pela epistemologia genética de Jean Piaget (1975; 1977), ora no âmbito dos primeiros contatos com os jogos e o jogar (1º semestre), passando pelos desequilíbrios advindos da ampliação da tomada de consciência sobre as dificuldades para elaborar novas estratégias e atitudes (2º semestre), chegando à finalização do trabalho, no 3º semestre, com a consolidação possível de bons procedimentos e atitudes mais favoráveis para se desenvolver e aprender. É importante ressaltar que cada criança parte de dificuldades próprias, e chega, ao final dos três semestres, a patamares de equilíbrio diversos. Em trabalho anterior, (De Souza et al., 2014), foram apresentados os itens referentes às quatro dimensões atitudinais estudadas (tempo,

espaço, objetos e convivências) e foram observados elementos mais diretamente ligados às situações de jogo ou de auto-percepção. Mais recentemente, em De Souza et al. (2018), foram apresentadas as análises referentes ao primeiro semestre do programa de intervenções. Trata-se agora de apontar as evoluções observadas, em continuidade.

O segundo semestre das oficinas de jogos é um período marcado pela ampliação das informações sobre os participantes, já familiarizados com o contexto e propostas. Assim, os pedidos de ajuda predominam, aumentando em quantidade e também melhorando em termos qualitativos, no que se refere ao conteúdo do auxílio solicitado. Tal fato poderia ser interpretado como diminuição da autonomia, mas não é isso. O maior número de ocorrências se dá porque o processo de tomada de consciência está em pleno curso, como fruto das intervenções que foram iniciadas no primeiro semestre. Isso gera nas crianças a necessidade de serem acompanhadas, tanto para se sentirem mais seguras (por exemplo, buscando validar uma decisão), como para conseguirem vislumbrar novos procedimentos, ao desejarem compartilhar uma ideia ou ação.

Há igualmente uma ampliação da percepção dos erros, pois as crianças estão mobilizadas pelo contexto do jogar e conseguem respeitar com tranquilidade as regras, almejando agora, não apenas jogar, mas jogar bem, isto é, consideram a importância de construir estratégias, de acordo com essa condição. Além disso, há uma maior predisposição para identificar (ou desconfiar) que algumas atitudes são inadequadas, ou seja, consistem em um afastamento para alcançarem seus objetivos. Estes novos procedimentos e atitudes são gradualmente incorporados, cada criança no seu tempo e ritmo, mas há um progresso visível, fruto das autorregulações desencadeadas pelos desequilíbrios percebidos.

O fato de haver uma predisposição para o enfrentamento dos desafios favorece a resolução de problemas, ou pelo menos, gera a possibilidade de a criança lidar com as propostas sem resistência para refletir. No semestre anterior, ainda havia entraves e dúvidas do quanto poderiam confiar nos adultos e pares, assim como desconhecimento do contexto do jogar, e tais fatores geravam muitas oscilações em termos de procedimentos e atitudes. No segundo semestre, essas questões estão superadas e a autoconfiança, unida ao interesse, tendem a criar um ambiente propício para exporem seus problemas e superá-los, mesmo que contando com o apoio dos adultos.

Em geral, observa-se que as intervenções do primeiro semestre parecem ser mais externas, num movimento de fora para dentro, e isto vai se transformando de tal forma que no segundo semestre há apropriação de um novo modo de lidar com os desafios. Tal mudança ocorre em função do processo de tomada de consciência, que permite à criança internalizar esse movimento inicialmente externo, incorporando-o para si como outra possibilidade de atuar no contexto do jogar e resolver situações-problema. Também é possível notar a ocorrência de mudanças nas autorregulações que, no semestre anterior, eram fruto das necessidades de lidar com as novidades dos atendimentos e agora, passam a se referir aos procedimentos e atitudes enquanto enfrentamento, visando superar os obstáculos e dificuldades.

Os resultados relativos ao presente estudo foram obtidos a partir de registros estruturados, feitos pelas responsáveis pelas intervenções sobre as evoluções dos procedimentos para jogar e resolver situações-problema, assim como os avanços na qualidade dos aspectos atitudinais relacionados às dimensões tempo e convivência.

## **Fundamentação teórica**

O programa de intervenção com jogos está fundamentado na teoria psicogenética piagetiana no que se refere ao desenvolvimento do pensamento lógico relacionado com afetividade, autor-

regulação (equilíbrio) e relações entre ação e compreensão (tomada de consciência). Piaget (1977) afirma que para se tomar consciência das ações é necessário esforço, uma vez que se trata de construir em um outro nível (superior) o que já está construído no nível mais elementar. Um processo de autorregulação deve ser acionado para que o novo patamar de equilíbrio seja melhor que o anterior. A teoria da equilíbrio (Piaget, 1975) se refere a esse processo e explica a construção das estruturas cognitivas ao longo do desenvolvimento humano. Tal teoria explicita as relações entre os observáveis e as coordenações, bem como o que ocorre entre as perturbações ao equilíbrio do sistema cognitivo, as regulações e as compensações destas. Em termos do jogar, isto significa estabelecer relações e construções, em uma ampla e contínua dinâmica de desenvolvimento. Com isso a criança irá gradualmente se apropriando de seus erros e passará a atuar de outra forma, o que lhe permite resolver problemas e superar incompletudes, bem como observar os resultados de suas ações para manter ou modificar o que fez, tomando decisões e avaliando seus procedimentos.

Além disso, o contexto do jogar favorece o interesse e a motivação, o que auxilia o jogador a mobilizar seus recursos e buscar novas construções, com mais intencionalidade e protagonismo. As ações durante os jogos, especialmente as de enfrentamento de situações-problema, ilustram como os observáveis e as coordenações se articulam. Demonstam ainda como, diante da perturbação apresentada pela situação-problema do jogo, buscam reagir criando procedimentos (regulações), que podem compensar ou não as perturbações iniciais. Entendidos a partir do modelo da equilíbrio, os procedimentos podem ser mais ou menos amplos, o que tem consequências para o êxito, avaliação das melhores estratégias para vencer e sua extensão para outros contextos.

Também merece destaque o conceito de funções executivas (FE), habilidades essenciais para o raciocínio e planejamento de ações eficazes (Cypel, 2007), bem como para a aprendizagem. Por seu intermédio, o indivíduo é capaz de focar a atenção e controlar estímulos que possam distraí-lo, bem como utilizar a memória de trabalho para realização de tarefas, além de flexibilizar o raciocínio e o planejamento. Há diferentes construções teóricas sobre o que são e quais são as FE. De acordo com Diamond (2013), organizam-se em três grandes conjuntos: controle inibitório, memória operacional e flexibilidade cognitiva. São ativadas em condições em que o processamento automático é insuficiente para resolver problemas ou aprender algo novo. Assim sendo, permitem guiar e dominar o funcionamento emocional, cognitivo e comportamental de modo mais consciente, flexível e adaptativo, no que se refere a demandas externas e internas.

Como apontado em Petty e De Souza (2012), as FE são fundamentais no contexto das oficinas de jogos, para que as crianças controlem a impulsividade, foquem a atenção, retenham na memória o que é essencial para elaborar boas estratégias. As FE atuam de modo integrado e interdependente no jogar e nesta pesquisa algumas foram colocadas em evidência para ilustrar sua manifestação nos diferentes momentos do jogo. No momento inicial da apresentação do jogo, foi definido que o olhar dos observadores se daria sobre o controle inibitório diante de estímulos que pudessem distrair a atenção, para deter-se na aprendizagem das regras; no segundo e terceiro momentos, para realizar a atividade e enfrentar conflitos entre ações e resultados, foi definido que seria observada a memória operacional, habilidade para planejamento e resolução de problemas. Por fim, para avaliar os resultados de suas ações e estratégias (quarto momento), o foco recaiu sobre a flexibilidade cognitiva, habilidade para rever o que foi feito juntamente com os resultados alcançados, e conceber novas formas de ação, mais eficazes.

Considerando uma ampla revisão da literatura, verificou-se a aparente inexistência de publicações e pesquisas no Brasil e no exterior, que tratem de programas de intervenção com jogos destinados a crianças com dificuldades escolares, organizados tal como o aqui apresentado. O pioneirismo pode ser vantajoso, mas também ter desvantagens, e uma delas é essa ausência

de publicações desta temática, dificultando a discussão teórica, uma vez que não há outras referências científicas para corroborarem ou refutarem os achados.

O tema das dificuldades escolares, especialmente as acadêmicas, interessa à Educação, à Psicologia e à Psicopedagogia, o que levou à elaboração de iniciativas que têm lugar na escola, em atendimentos individuais e instituições do terceiro setor. No entanto, um programa articulado, fundamentado na epistemologia genética piagetiana, com duração de três semestres, e atividades semanais, em grupo, tendo como foco central a apresentação de situações-problema por meio de jogos tradicionais de diferentes naturezas, parece ser uma iniciativa inédita. A discussão permanece quase exclusivamente inserida no contexto dos pesquisadores diretamente envolvidos em sua discussão, dialogando com textos anteriormente publicados pelos autores desse artigo (2012; 2014; 2017, 2018, 2019) e por pesquisadores vinculados ao laboratório (Macedo et al., 1997, 2000, 2005, 2014, 2015; Folquitto, 2013; Garbarino, 2017 e Garbarino et al, 2020), além de outros que tratam de modo geral, do lúdico e suas contribuições para a infância (Campos, 2017; Ramos et al., 2017; Dalfré, 2013; Costa et al., 2015; Bastos, 2015; Silva, 2018; Cotonho e Rossetti, 2016).

Por fim, pode-se afirmar que o programa de intervenção do LEDA (Laboratório de Estudos sobre Desenvolvimento e Aprendizagem) do Instituto de Psicologia da USP está em consonância com a ideia apresentada por diferentes autores de que jogar é uma atividade inerente ao universo infantil, como apontado por Chateau (1983), Huizinga (1938) e Caillois (1958) e, portanto, promover atividades com jogos e desafios lúdicos contribui para o desenvolvimento e a aprendizagem (Macedo et al., 1997, 2000, 2005; Brenelli, 2005).

## **Objetivos**

O objetivo foi analisar documentos referentes a registros de procedimentos e dimensões atitudinais de crianças que frequentaram o segundo semestre de um programa de intervenção com oficinas de jogos, visando verificar se os procedimentos de estratégias melhoraram em qualidade, bem como se as dimensões atitudinais relacionadas a tempo e convivência manifestaram progressos.

## **Método**

As ferramentas do programa de intervenção são jogos de regras e desafios lógicos, acompanhados de situações-problema que instigam crianças a agir em função de uma meta.

Os dados da presente investigação referem-se aos registros de observação do segundo semestre de participação de dez crianças dos grupos de intervenção do LEDA. Todas estas dez crianças também participaram das propostas do primeiro semestre de intervenção do programa. O critério de seleção dos registros para a pesquisa foi aleatório entre as crianças que haviam participado do programa completo (3 semestres). As análises aqui apresentadas foram individualizadas, ou seja, sujeito por sujeito.

No período em que frequentaram as atividades, todos eram alunos do 3º ao 5º anos do ensino fundamental, da rede pública e com idades entre 9 e 11 anos. Além disso, tinham em comum o fato de apresentarem dificuldades escolares relativas a aprendizagem de conteúdos, falta de atenção e comportamentos inadequados, tanto do ponto de vista individual quanto grupal, tendo sido assim definidos previamente por seus professores e coordenadores, o que os levou ao encaminhamento para este programa.

## **Instrumentos e procedimentos para a coleta e análise de dados**

As atividades foram conduzidas pela técnica do laboratório e por uma ou mais estagiárias do programa de intervenção. Para a coleta de dados foram utilizados dois protocolos: “registro de observação do jogar” e “registro de observação de atitudes”, descritos a seguir.

1. Registro de observação do jogar. Neste protocolo, as ações e procedimentos das crianças foram registrados cinco vezes durante o semestre e se referiram a quatro momentos: (1) apresentação da situação de jogo; (2) realização do jogo; (3) diante de uma situação de conflito (cognitivo ou social) e (4) avaliação das ações do resultado ao jogar. Para cada um desses momentos foram enfatizados três observáveis: interesse, autonomia e um terceiro, diretamente relacionado ao foco definido para cada um, respectivamente: (1) controle de impulsividade; (2) procedimentos de estratégias; (3) estratégias de superação e (4) disposição para avaliar. Como critério de registro, pontuou-se os observáveis de cada momento com escores entre 0 e 4, sendo 0=nenhum; 1=pouco; 2=médio; 3=muito; 4=total. Cumpre salientar que este protocolo já foi utilizado em pesquisas recentes, também em investigação realizada no contexto do programa de intervenção (De Souza e Petty, 2017 e De Souza et al., 2018). Estes protocolos registraram, pois, uma síntese das ações executadas pelas crianças diante dos desafios que enfrentam no contexto das atividades e situações-problema propostas a elas.

Para o objetivo do presente estudo, somente o terceiro observável destacado em cada momento foi considerado, a saber: controle de impulsividade; procedimentos de estratégias; estratégias de superação e disposição para avaliar. Isto porque os observáveis interesse e autonomia já foram analisados em outro trabalho (Petty et al., 2019).

2. Registro de observação de atitudes. Neste protocolo os aspectos atitudinais foram registrados quanto a quatro dimensões: tempo, espaço, objetos e convivência (consigo e com os outros). Ele foi preenchido em duas ocasiões ao longo do semestre: logo no início, com o intuito de informar sobre as primeiras observações acerca das atitudes de cada participante, bem como ao final, permitindo confirmar estas impressões. A relevância deste protocolo como forma de registro já foi explorada anteriormente (De Souza et al., 2014; Petty e De Souza, 2014).

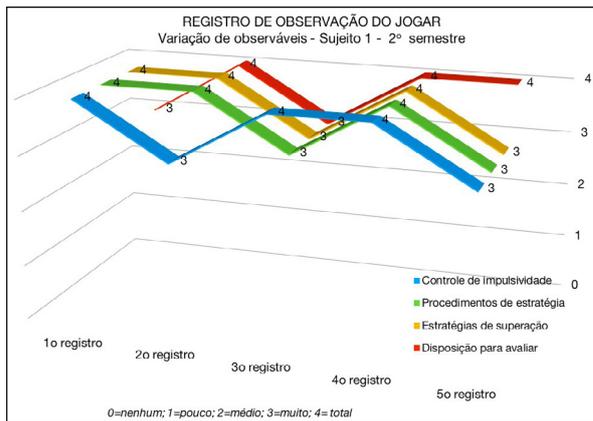
3. Do ponto de vista temporal, foram considerados aspectos relacionados a pontualidade, ritmo de trabalho, realização de atividades no tempo esperado, sequências temporais, concentração e respeito ao tempo alheio. Em termos espaciais, foram observados a permanência no lugar, organização, coordenação de diferentes espaços e utilização do espaço no papel ou tabuleiro. Quanto à dimensão objetos observou-se a adequação e cuidados, bem como possibilidades de compartilhar. Por fim, para a dimensão convivência foram considerados dois recortes: convivência I em termos da relação da criança consigo mesma (evitar agressões físicas e verbais, possibilidade de defender-se e interagir, escolhas interpares e ajudas); e convivência II, referindo-se ao contato com o outro (adequação de participação, autonomia para realizar tarefas, respeito à limites e cumprimento de regras). Cada item do protocolo foi pontuado com escores de 1 a 3, sendo que 1=baixa qualidade, raramente; 2=qualidade parcial, às vezes; 3= alta qualidade, muitas vezes.

## **Resultados e Discussão**

Os resultados em termos dos procedimentos do jogar (variação de observáveis), articulados às informações atitudinais (variação de atitudes) estão apresentados nas figuras e quadros a seguir,

os quais foram elaborados a partir dos escores atribuídos. É importante ressaltar que para as análises das crianças quanto às atitudes, somente serão apresentadas as dimensões tempo, convivência I e convivência II, por terem sido estas as que expressaram informações mais relevantes relativas ao segundo semestre.

**SUJEITO 1**

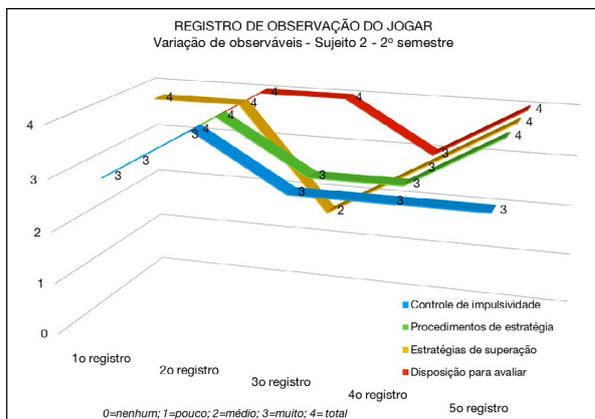


REGISTRO DE OBSERVAÇÃO DE ATITUDES		
Variação de atitudes - Sujeito 1 - 2º semestre		
Registro	1º	2º
<b>TEMPO</b>		
É pontual na chegada	2	2
Realiza tarefas no tempo estabelecido	3	3
Realiza as atividades sem ter que ser lembrado	2	2
Lembra-se de combinados anteriores	3	3
Consegue seguir sequências temporais	3	3
Fica concentrado para realizar uma atividade individual	2	2
Fica concentrado para realizar uma atividade grupal	2	1
Consegue esperar o tempo do outro	2	2
<b>CONVIVÊNCIA I</b> "contato direto com o outro"		
Evita fazer agressões verbais	2	1
Evita fazer agressões físicas	3	2
É cordial com os professores e colegas	3	2
Consegue se defender	3	3
Interage com diferentes parceiros	3	3
É escolhido pelos outros	3	3
Ajuda quem precisa	2	3
Pede ajuda quando necessita	2	3
<b>CONVIVÊNCIA II</b> "contato consigo mesmo"		
Sabe a "hora certa" para conversar	2	2
Faz comentários pertinentes e complementares	3	3
Tenta realizar sozinho suas tarefas	3	3
Respeita a vez do outro	2	2
Sabe o que está acontecendo	3	3
Observa regras do jogo e as segue	3	3
Respeita limites/ obedece	3	2
Admite um erro	2	2

Figura 1 e Quadro 1. Dados relativos ao sujeito 1 quanto ao jogar e às atitudes.

O sujeito 1 apresentou pouca variação nos registros de observação do jogar no decorrer do semestre, oscilando entre os escores 3 e 4. Nota-se que houve predomínio do escore 4 no início do semestre, e de escores 3 no final. No registro de observação de atitudes, manteve-se estável na dimensão tempo ao longo do semestre, com escores 2 e 3, apresentando queda somente em concentração nas atividades grupais. Em convivência I, observam-se alguns declínios no que tange à relação direta com os colegas, o que também deve ter interferido no aspecto respeitar limites e obedecer (em convivência II), que igualmente passou de escore 3 para 2. Pode-se inferir que não há questões do jogar propriamente dito que chamam atenção. No entanto, há aspectos para serem melhorados no que se refere às atitudes, o que será o foco de futuras intervenções.

## SUJEITO 2



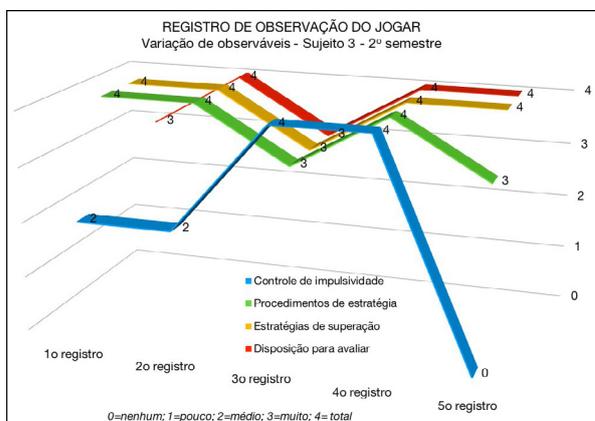
REGISTRO DE OBSERVAÇÃO DE ATITUDES Variação de atitudes - Sujeito 2 - 2º semestre		
Registro	1º	2º
<b>TEMPO</b>		
É pontual na chegada	3	3
Realiza tarefas no tempo estabelecido	1	2
Realiza as atividades sem ter que ser lembrado	3	3
Lembra-se de combinados anteriores	3	3
Consegue seguir sequências temporais	2	3
Fica concentrado para realizar uma atividade individual	2	3
Fica concentrado para realizar uma atividade grupal	2	2
Consegue esperar o tempo do outro	3	3
<b>CONVIVÊNCIA I "contato direto com o outro"</b>		
Evita fazer agressões verbais	2	2
Evita fazer agressões físicas	3	3
É cordial com os professores e colegas	3	2
Consegue se defender	2	3
Interage com diferentes parceiros	3	2
É escolhido pelos outros	2	2
Ajuda quem precisa	1	1
Pede ajuda quando necessita	1	3
<b>CONVIVÊNCIA II "contato consigo mesmo"</b>		
Sabe a "hora certa" para conversar	3	3
Faz comentários pertinentes e complementares	2	1
Tenta realizar sozinho suas tarefas	3	3
Respeita a vez do outro	3	3
Sabe o que está acontecendo	2	3
Observa regras do jogo e as segue	3	3
Respeita limites/ obedece	3	3
Admite um erro	1	2

1= Baixa qualidade, raramente / 2= Qualidade parcial, às vezes / 3= Alta qualidade, muitas vezes

Figura 2 e Quadro 2. Dados relativos ao sujeito 2 quanto ao jogar e às atitudes.

O sujeito 2 apresentou predomínio de escores 3 e 4 em todos os itens ao longo do semestre, como se pode observar na Figura 2. A exceção se deu para o quesito estratégias de superação, em que chegou a obter escore 2. No entanto, ao final do semestre apresentou progressos, tendo obtido escore 4 para a maioria dos itens. Em termos atitudinais, nota-se no Quadro 2 um número maior de oscilações, com três pioras em convivência. Porém, é importante destacar os escores para a dimensão tempo, em que apresentou três melhoras e estabilização em quatro quesitos, já com escore 3 e ausência de escores 1. Isto significa que a direção das intervenções deverá focalizar o âmbito das atitudes, em particular as relativas às convivências.

## SUJEITO 3



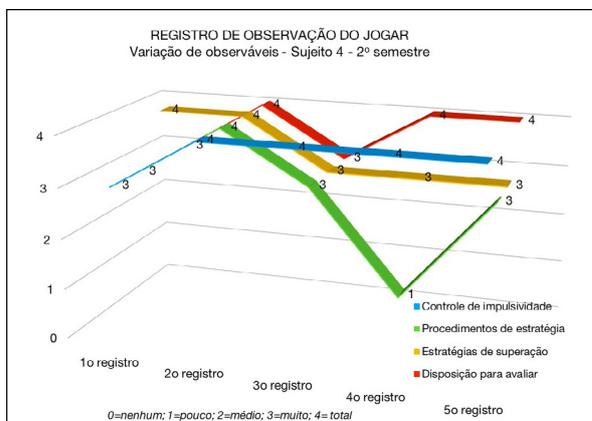
REGISTRO DE OBSERVAÇÃO DE ATITUDES Variação de atitudes - Sujeito 3 - 2º semestre		
Registro	1º	2º
<b>TEMPO</b>		
É pontual na chegada	3	3
Realiza tarefas no tempo estabelecido	2	2
Realiza as atividades sem ter que ser lembrado	2	3
Lembra-se de combinados anteriores	3	3
Consegue seguir sequências temporais	2	3
Fica concentrado para realizar uma atividade individual	1	1
Fica concentrado para realizar uma atividade grupal	1	1
Consegue esperar o tempo do outro	1	1
<b>CONVIVÊNCIA I "contato direto com o outro"</b>		
Evita fazer agressões verbais	1	1
Evita fazer agressões físicas	3	2
É cordial com os professores e colegas	3	2
Consegue se defender	3	3
Interage com diferentes parceiros	3	3
É escolhido pelos outros	2	3
Ajuda quem precisa	1	3
Pede ajuda quando necessita	3	3
<b>CONVIVÊNCIA II "contato consigo mesmo"</b>		
Sabe a "hora certa" para conversar	1	1
Faz comentários pertinentes e complementares	3	3
Tenta realizar sozinho suas tarefas	3	3
Respeita a vez do outro	1	1
Sabe o que está acontecendo	2	3
Observa regras do jogo e as segue	3	3
Respeita limites/ obedece	2	2
Admite um erro	1	2

1= Baixa qualidade, raramente / 2= Qualidade parcial, às vezes / 3= Alta qualidade, muitas vezes

Figura 3 e Quadro 3. Dados relativos ao sujeito 3 quanto ao jogar e às atitudes.

Na Figura 3, notam-se maiores oscilações nos primeiros registros, que receberam escores 2, 3 e 4. Também há declínios em três observáveis, mas ao final do semestre houve predominância de escores 3 e 4. Chama atenção o quesito controle de impulsividade, que variou partindo de 2, indo para 4 e chegando a 0. Em casos como este, pode ser que o escore 0 indique algo pontual, referente a um jogo em particular (até porque seu desempenho nos outros quesitos neste mesmo dia foi pontuado com escores 3 e 4). No Quadro 3, nota-se que este sujeito apresentou diversos escores 1 que não melhoraram ao longo do semestre em tempo, no que se refere à concentração e espera do tempo do outro, o que pode ser associado à dificuldade de se controlar manifestada no contexto do jogar. Em convivências, também obteve baixa qualidade em três quesitos, indicando que precisará de intervenções em atitudes.

### SUJEITO 4



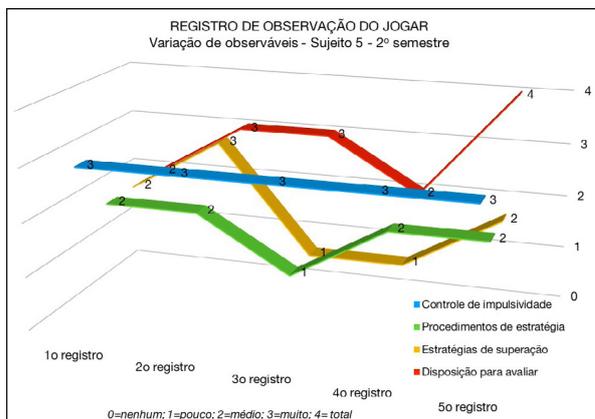
REGISTRO DE OBSERVAÇÃO DE ATITUDES Variação de atitudes - Sujeito 4 - 2º semestre		
Registro	1º	2º
<b>TEMPO</b>		
É pontual na chegada	3	2
Realiza tarefas no tempo estabelecido	3	3
Realiza as atividades sem ter que ser lembrado	3	3
Lembra-se de combinados anteriores	3	3
Consegue seguir sequências temporais	2	3
Fica concentrado para realizar uma atividade individual	3	3
Fica concentrado para realizar uma atividade grupal	3	3
Consegue esperar o tempo do outro	3	3
<b>CONVIVÊNCIA I "contato direto com o outro"</b>		
Evita fazer agressões verbais	3	3
Evita fazer agressões físicas	3	3
É cordial com os professores e colegas	2	3
Consegue se defender	2	3
Interage com diferentes parceiros	2	1
É escolhido pelos outros	1	1
Ajuda quem precisa	1	1
Pede ajuda quando necessita	1	2
<b>CONVIVÊNCIA II "contato consigo mesmo"</b>		
Sabe a "hora certa" para conversar	3	3
Faz comentários pertinentes e complementares	1	1
Tenta realizar sozinho suas tarefas	3	3
Respeita a vez do outro	3	3
Sabe o que está acontecendo	3	3
Observa regras do jogo e as segue	3	3
Respeita limites/ obedece	3	3
Admite um erro	1	1

1= Baixa qualidade, raramente / 2= Qualidade parcial, às vezes / 3= Alta qualidade, muitas vezes

Figura 4 e Quadro 4. Dados relativos ao sujeito 4 quanto ao jogar e às atitudes.

A Figura 4, que corresponde às ações de jogar do sujeito 4, demonstra predomínio de escores 3 e 4, com exceção para procedimentos de estratégia, onde se observa o maior número de oscilações, mas com escore 3 no final. Quanto ao Quadro 4, notam-se escores altos na dimensão temporal, o que não deverá exigir intervenções futuras. Os escores mais baixos se concentram em convivência relativa ao contato com o outro, ainda que tenha progredido em alguns quesitos. Deste modo, pode-se inferir que as questões relativas ao jogar e à dimensão temporal não consistirão foco de intervenções, e sim, alguns itens relacionados a convivências.

### SUJEITO 5



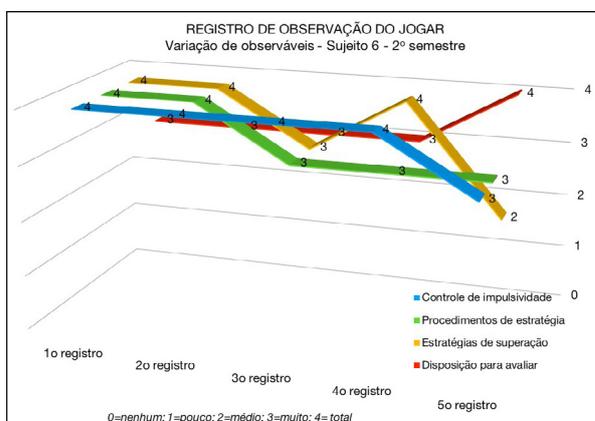
Registro	1º	2º
<b>TEMPO</b>		
É pontual na chegada	3	3
Realiza tarefas no tempo estabelecido	1	2
Realiza as atividades sem ter que ser lembrado	2	2
Lembra-se de combinados anteriores	3	3
Consegue seguir sequências temporais	1	3
Fica concentrado para realizar uma atividade individual	1	3
Fica concentrado para realizar uma atividade grupal	1	2
Consegue esperar o tempo do outro	3	3
<b>CONVIVÊNCIA I</b> "contato direto com o outro"		
Evita fazer agressões verbais	3	2
Evita fazer agressões físicas	3	3
É cordial com os professores e colegas	3	2
Consegue se defender	1	3
Interage com diferentes parceiros	3	3
É escolhido pelos outros	2	3
Ajuda quem precisa	1	1
Pede ajuda quando necessita	1	2
<b>CONVIVÊNCIA II</b> "contato consigo mesmo"		
Sabe a "hora certa" para conversar	3	2
Faz comentários pertinentes e complementares	2	1
Tenta realizar sozinho suas tarefas	3	2
Respeita a vez do outro	3	3
Sabe o que está acontecendo	2	2
Observa regras do jogo e as segue	3	3
Respeita limites/ obedece	3	1
Admite um erro	1	1

1= Baixa qualidade, raramente / 2= Qualidade parcial, às vezes / 3= Alta qualidade, muitas vezes

Figura 5 e Quadro 5. Dados relativos ao sujeito 5 quanto ao jogar e às atitudes.

Nas ações de jogar referentes ao sujeito 5, observam-se oscilações ao longo do semestre, ainda que os registros inicial e final indiquem estabilidade em três quesitos: controle de impulsividade, procedimento de estratégia e estratégias de superação. Em termos de disposição para avaliar, nota-se boa evolução, com escore 4 no final. No Quadro 5, a dimensão tempo apresentou maiores progressos, tendo melhorado em quatro aspectos que registravam baixa qualidade no início do semestre. Em convivência I, no entanto, observa-se queda em itens relativos aos pares e no contato consigo mesmo apresenta os piores resultados, principalmente na percepção do entorno. Assim sendo, este parece ser um sujeito com necessidade de algumas intervenções futuras para estabilizar estratégias do jogar, bem como melhorar em convivências.

### SUJEITO 6



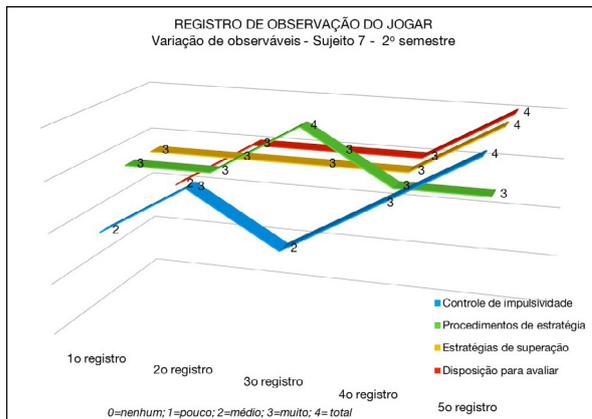
Registro	1º	2º
<b>TEMPO</b>		
É pontual na chegada	3	2
Realiza tarefas no tempo estabelecido	3	3
Realiza as atividades sem ter que ser lembrado	2	3
Lembra-se de combinados anteriores	3	3
Consegue seguir sequências temporais	3	3
Fica concentrado para realizar uma atividade individual	3	3
Fica concentrado para realizar uma atividade grupal	3	3
Consegue esperar o tempo do outro	3	3
<b>CONVIVÊNCIA I</b> "contato direto com o outro"		
Evita fazer agressões verbais	3	2
Evita fazer agressões físicas	3	3
É cordial com os professores e colegas	2	3
Consegue se defender	2	3
Interage com diferentes parceiros	1	2
É escolhido pelos outros	2	2
Ajuda quem precisa	1	1
Pede ajuda quando necessita	3	3
<b>CONVIVÊNCIA II</b> "contato consigo mesmo"		
Sabe a "hora certa" para conversar	3	3
Faz comentários pertinentes e complementares	3	2
Tenta realizar sozinho suas tarefas	2	3
Respeita a vez do outro	2	3
Sabe o que está acontecendo	3	3
Observa regras do jogo e as segue	3	3
Respeita limites/ obedece	3	3
Admite um erro	2	2

1= Baixa qualidade, raramente / 2= Qualidade parcial, às vezes / 3= Alta qualidade, muitas vezes

Figura 6 e Quadro 6. Dados relativos ao sujeito 6 quanto ao jogar e às atitudes.

O sujeito 6 apresentou oscilações entre os escores 3 e 4 no jogar conforme a Figura 6. Destaca-se, um único escore 2 em estratégias de superação no fim do semestre. Porém, pode-se supor que se trata de um fato isolado, que não se relaciona com o seu desempenho geral, tendo em vista que as pontuações sempre foram altas. No Quadro 6, nota-se que apresenta predomínio de escore 3 na dimensão tempo; apenas no quesito que independe do próprio sujeito (pontualidade) há escore 2. Podemos observar que há progressos em convivência I, no que diz respeito às interações. Já em convivência II, podemos perceber que o sujeito 6 passou a tentar realizar suas tarefas sozinho, mas segue com certa dificuldade em assumir erros.

## SUJEITO 7



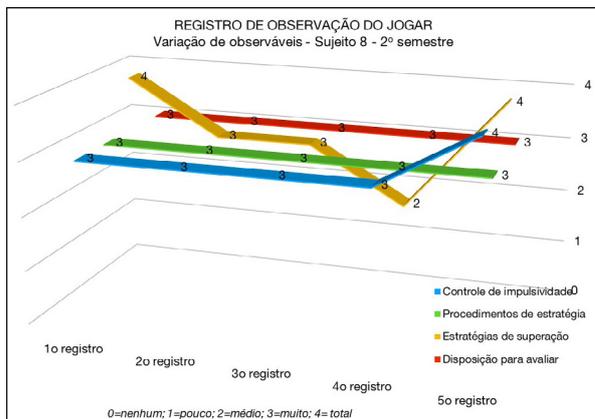
REGISTRO DE OBSERVAÇÃO DE ATITUDES			
Variação de atitudes - Sujeito 7 - 2º semestre			
Registro	1º	2º	
TEMPO	É pontual na chegada	1	2
	Realiza tarefas no tempo estabelecido	1	1
	Realiza as atividades sem ter que ser lembrado	1	2
	Lembra-se de combinados anteriores	2	3
	Consegue seguir sequências temporais	1	2
	Fica concentrado para realizar uma atividade individual	1	2
	Fica concentrado para realizar uma atividade grupal	1	1
Consegue esperar o tempo do outro	1	2	
CONVIVÊNCIA I "contato direto com o outro"	Evita fazer agressões verbais	2	3
	Evita fazer agressões físicas	3	3
	É cordial com os professores e colegas	2	3
	Consegue se defender	3	3
	Interage com diferentes parceiros	3	3
	É escolhido pelos outros	3	3
	Ajuda quem precisa	2	3
Pede ajuda quando necessita	3	3	
CONVIVÊNCIA II "contato consigo mesmo"	Sabe a "hora certa" para conversar	1	2
	Faz comentários pertinentes e complementares	2	3
	Tenta realizar sozinho suas tarefas	3	3
	Respeita a vez do outro	2	2
	Sabe o que está acontecendo	2	3
	Observa regras do jogo e as segue	2	3
	Respeita limites/ obedece	2	2
Admite um erro	2	2	

1= Baixa qualidade, raramente / 2= Qualidade parcial, às vezes / 3= Alta qualidade, muitas vezes

Figura 7 e Quadro 7. Dados relativos ao sujeito 7 quanto ao jogar e às atitudes.

Na Figura 7, vemos que, apesar de haver algumas oscilações no decorrer do semestre, há uma tendência a melhorar o desempenho no jogar. O sujeito 7 começou com escores mais baixos (2 e 3) e conseguiu terminar com predomínio de escore 4. A mesma ascensão pode ser vista no Quadro 7, principalmente no tempo, em que ele parte de um início com escore 1 em sete quesitos e consegue atingir escore 2 em cinco no fim do semestre. Foram mudanças importantes na concentração individual e na maneira como consegue se organizar temporalmente. Segue com algumas dificuldades principalmente na concentração em atividades de grupo e em concluir as atividades dentro do tempo estabelecido. Pelos progressos no jogar e os escores apresentados no Quadro 7, o foco das intervenções futuras estará centrado mais em questões atitudinais do que no jogar propriamente dito.

### SUJEITO 8

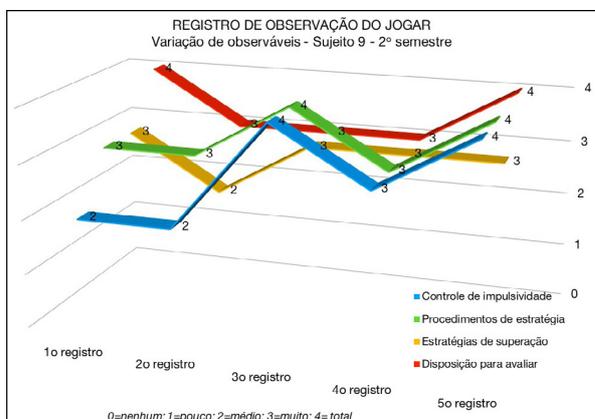


REGISTRO DE OBSERVAÇÃO DE ATITUDES Variação de atitudes - Sujeito 8 - 2º semestre		
Registro	1º	2º
<b>TEMPO</b>		
É pontual na chegada	3	3
Realiza tarefas no tempo estabelecido	1	2
Realiza as atividades sem ter que ser lembrado	3	3
Lembra-se de combinados anteriores	3	3
Consegue seguir sequências temporais	3	2
Fica concentrado para realizar uma atividade individual	2	3
Fica concentrado para realizar uma atividade grupal	2	2
Consegue esperar o tempo do outro	3	2
<b>CONVIVÊNCIA I "contato direto com o outro"</b>		
Evita fazer agressões verbais	3	2
Evita fazer agressões físicas	3	3
É cordial com os professores e colegas	3	2
Consegue se defender	3	3
Interage com diferentes parceiros	2	2
É escolhido pelos outros	2	3
Ajuda quem precisa	2	2
Pede ajuda quando necessita	2	3
<b>CONVIVÊNCIA II "contato consigo mesmo"</b>		
Sabe a "hora certa" para conversar	2	2
Faz comentários pertinentes e complementares	3	2
Tenta realizar sozinho suas tarefas	3	3
Respeita a vez do outro	3	2
Sabe o que está acontecendo	3	3
Observa regras do jogo e as segue	3	3
Respeita limites/ obedece	3	2
Admite um erro	2	2

Figura 8 e Quadro 8. Dados relativos ao sujeito 8 quanto ao jogar e às atitudes.

O sujeito 8 apresentou pouca variação em seus procedimentos, conforme a Figura 8; apenas em estratégias de superação houve alguma oscilação (caindo de 4 para 3, chegando a 2 e recuperando o escore 4). De maneira geral, nota-se tendência a estabilidade. Já no Quadro 8, é possível notar mais oscilações, tanto para melhor quanto para pior. Na dimensão tempo, apresentou escore 2 na metade dos quesitos, sendo que apenas em relação ao tempo de trabalho houve melhora; nos outros, ritmo e concentração, há estagnação ou declínio. As piores são principalmente no que diz respeito à maneira como lida com os outros (evitar fazer agressões verbais, ser cordial, fazer comentários pertinentes, respeitar a vez do outro e obedecer limites). As intervenções futuras visarão as dificuldades em conseguir superar conflitos, admitir erros e interagir adequadamente com seus pares.

### SUJEITO 9

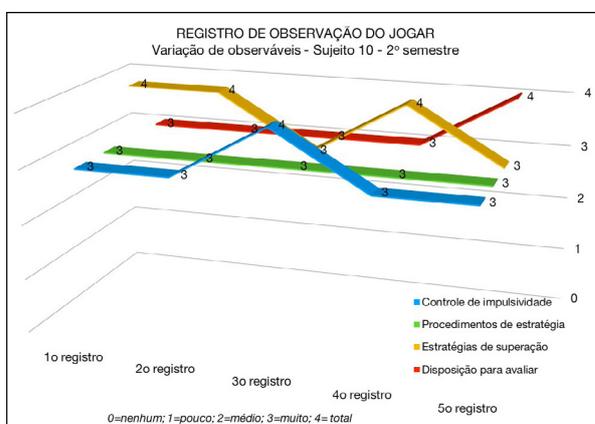


REGISTRO DE OBSERVAÇÃO DE ATITUDES Variação de atitudes - Sujeito 9 - 2º semestre		
Registro	1º	2º
<b>TEMPO</b>		
É pontual na chegada	2	3
Realiza tarefas no tempo estabelecido	2	3
Realiza as atividades sem ter que ser lembrado	1	2
Lembra-se de combinados anteriores	3	3
Consegue seguir sequências temporais	2	3
Fica concentrado para realizar uma atividade individual	1	2
Fica concentrado para realizar uma atividade grupal	1	1
Consegue esperar o tempo do outro	1	1
<b>CONVIVÊNCIA I "contato direto com o outro"</b>		
Evita fazer agressões verbais	1	1
Evita fazer agressões físicas	2	2
É cordial com os professores e colegas	2	2
Consegue se defender	3	3
Interage com diferentes parceiros	3	2
É escolhido pelos outros	2	1
Ajuda quem precisa	1	1
Pede ajuda quando necessita	2	3
<b>CONVIVÊNCIA II "contato consigo mesmo"</b>		
Sabe a "hora certa" para conversar	1	1
Faz comentários pertinentes e complementares	2	2
Tenta realizar sozinho suas tarefas	2	3
Respeita a vez do outro	1	2
Sabe o que está acontecendo	3	3
Observa regras do jogo e as segue	2	3
Respeita limites/ obedece	1	2
Admite um erro	2	2

Figura 9 e Quadro 9. Dados relativos ao sujeito 9 quanto ao jogar e às atitudes.

A Figura relativa às ações de jogar do sujeito 9 mostra um percurso com oscilações, mas com finalização do semestre apresentando vários progressos, uma vez que há predomínio do escore 4. Controle de impulsividade destaca-se por ter iniciado com escore 2 e finalizado com escore 4, o que indica bom aproveitamento das intervenções. Quanto às atitudes, no Quadro 9, observam-se melhoras na dimensão tempo, em cinco dos oito quesitos, sendo ainda necessário investimento em concentração, por apresentar baixa qualidade durante todo o semestre. Em convivências, houve bastante oscilação, tanto para melhor como para pior. Pedir ajuda somente quando necessário e tentar fazer as tarefas sozinho, bem como respeitar regras e limites receberam escores superiores ao final do semestre. Pode-se inferir que as intervenções para este sujeito terão como meta melhorar a concentração e quesitos relativos a convivências.

## SUJEITO 10



REGISTRO DE OBSERVAÇÃO DE ATITUDES		
Variação de atitudes - Sujeito 10 - 2º semestre		
Registro	1º	2º
<b>TEMPO</b>		
É pontual na chegada	3	3
Realiza tarefas no tempo estabelecido	2	1
Realiza as atividades sem ter que ser lembrado	2	2
Lembra-se de combinados anteriores	3	3
Consegue seguir sequências temporais	3	2
Fica concentrado para realizar uma atividade individual	2	2
Fica concentrado para realizar uma atividade grupal	2	2
Consegue esperar o tempo do outro	3	3
<b>CONVIVÊNCIA I</b> "contato direto com o outro"		
Evita fazer agressões verbais	3	2
Evita fazer agressões físicas	3	3
É cordial com os professores e colegas	3	2
Consegue se defender	2	2
Interage com diferentes parceiros	2	2
É escolhido pelos outros	2	3
Ajuda quem precisa	2	2
Pede ajuda quando necessita	2	2
<b>CONVIVÊNCIA II</b> "contato consigo mesmo"		
Sabe a "hora certa" para conversar	2	2
Faz comentários pertinentes e complementares	2	2
Tenta realizar sozinho suas tarefas	3	3
Respeita a vez do outro	3	2
Sabe o que está acontecendo	3	3
Observa regras do jogo e as segue	3	3
Respeita limites/ obedece	3	2
Admite um erro	2	2

Figura 10 e Quadro 10. Dados relativos ao sujeito 10 quanto ao jogar e às atitudes.

A Figura 10, referente às observações do jogar, mostra oscilações no decorrer do semestre, porém sempre nos escores 3 e 4, que expressa desempenho muito bom. Em relação às atitudes, pode-se dizer que há tendência para estabilidade, mas ainda com algumas pioras. Nota-se que há predomínio de escore 2, o que indica necessidade de intervenção principalmente nas questões atitudinais. Tanto em tempo, como em convivência I e convivência II, as maiores dificuldades estão relacionadas a realizar as atividades dentro do tempo estabelecido, se manter concentrado, interagir de maneira adequada e conseguir lidar com seus erros produtivamente.

Tomando como base os resultados criança a criança, é possível afirmar que houve um modo geral de funcionamento que se resumiu a um predomínio de escores mais altos (3 ou 4) no que se refere ao jogar. Em termos das atitudes, por sua vez, observou-se uma tendência de avanços na dimensão temporal e alguma piora nos quesitos relativos à convivência, revelando com mais clareza os problemas a serem enfrentados no terceiro semestre, mas, ao mesmo tempo, já indicando uma possível transição para outro patamar de equilíbrio.

Os dados permitiram realizar também uma análise das relações entre alguns observáveis do jogar e das atitudes, em particular referentes aos procedimentos de estratégia e estratégias de superação de conflitos e os quesitos relativos ao tempo. Nos protocolos dos observáveis do

jogar, isto significou dar atenção aos dados relativos aos momentos 2 e 3. Em termos práticos, o momento 2 informou sobre a realização do jogo, o que possibilitou observar os procedimentos de estratégia, tais como coordenar regras e ações, aprender novos procedimentos com os pares, mudar e tentar usar estratégias diferentes durante a partida. Por sua vez, o momento 3 trouxe informações sobre situações de conflito (cognitivo ou social), exigindo que a criança atuasse com recursos próprios para enfrentá-las, buscando alternativas e/ou pedindo ajuda, ou seja, tinha que construir estratégias de superação para solucionar os erros e enfrentar problemas. Quanto ao registro de atitudes, focalizando principalmente a dimensão temporal, os quesitos foram agrupados quanto ao tempo de trabalho (realização de tarefas no tempo estabelecido e sem ter que ser lembrado, itens 2 e 3 do Quadro), ritmo (combinados e sequências temporais, itens 4 e 5) e concentração (individual, em grupo e respeito ao tempo alheio, itens 6, 7 e 8).

Com relação aos observáveis do jogar, conforme consta nas Figuras de 1 a 10, sabe-se que os sujeitos 1, 2, 3, 4, 7, 8, 9 e 10 apresentaram escores 3 e 4 no início e no final do semestre. Considerando de modo qualitativo, isto significa que as ações manifestadas no contexto dos jogos apresentaram progresso, o que poderá favorecer alcançarem patamares superiores de equilíbrio. Essas crianças conseguiram ampliar o repertório de estratégias de procedimentos e estratégias para superação de conflitos, o que proporcionou avanços e estabilização das oscilações em escores mais altos. Em termos quantitativos isso correspondeu à grande maioria dos sujeitos, e vale ressaltar que o sujeito 6 apresentou um único escore 2 no último registro, o que provavelmente foi uma situação pontual. Já o sujeito 5 apresentou oscilações em escores mais baixos (1 e 2) no decorrer de todo o semestre.

Há mais dois aspectos que merecem destaque: observar que os sujeitos 1, 3, 7 e 10 obtiveram exclusivamente escores 3 e 4, e que os sujeitos 2, 6, 8 e 9 obtiveram apenas um escore 2, sendo este somente em estratégias de superação de conflitos, tendo todos apresentado bom desempenho em procedimentos de estratégias. Estes dados indicam uma tendência de melhora geral, em direção a um outro nível de compreensão das ações de jogar.

Em síntese, os dados indicam que as crianças, no contexto das intervenções, ao estarem interessadas e serem desafiadas a jogar, se dispõem a construir novos recursos internos para enfrentar as situações-problema, bem como ampliam seu repertório de competências cognitivas e sociais, o que justificaria a incidência de escores mais altos. Além disso, tomando-se como referência tal fato, poder-se-ia também ponderar que por conseguirem controlar melhor a impulsividade (predomínio de escores 3 e 4 de modo geral), as crianças puderam dar mais atenção às estratégias, investindo em mudanças que contribuíram para gerar mais equilíbrio tanto no contexto do jogar como na manifestação de atitudes mais favoráveis, especialmente quanto à dimensão temporal.

É relevante, assim, buscar articulação entre o jogar e as atitudes, analisando a importância do processo de tomada de consciência das ações e suas consequências. Pode-se supor que jogar bem possivelmente deixe as crianças mais confiantes, potencializando a construção de novas ações, principalmente as que exigem esforço para mudar e melhorar. Assim sendo, aumentaria a possibilidade de atuar de modo mais proativo no enfrentamento das dificuldades, o que em última instância, contribui para as mudanças atitudinais. Partindo desta ideia, poder-se-ia observar maior predisposição, protagonismo e liberdade para investir na superação dos desafios da dimensão temporal. Esta é, depois de espaço e objetos, a nova conquista em termos de desenvolvimento, conforme já apontado em De Souza et al. (2014). Por conseguinte, neste segundo semestre, do ponto de vista das intervenções, ainda são esperadas oscilações nos domínios relativos às convivências (consigo mesmo e com os outros).

De um modo geral, analisando-se os Quadros de 1 a 10, é possível observar predomínio de oscilações nos registros de atitudes. Isto pode significar que alguns aspectos ficaram mais evidentes

no segundo semestre, talvez em virtude da maior familiaridade com o contexto e tarefas, assim como com os profissionais e pares das oficinas.

No domínio temporal, notam-se melhoras nos sujeitos 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 e 9, o que constitui a maior parte do grupo e predomínio de estabilidade ao longo do semestre. Esta estabilidade é positiva nos sujeitos 2, 4, 5, 6 e 8, por terem apresentado escore 3 desde o primeiro registro, indicando que conseguiram sustentar alta qualidade nas atitudes durante todo o período. Os sujeitos 1 e 10 se mantiveram no escore 2, podendo ainda se beneficiar de intervenções para alcançarem melhora. Por sua vez, somente os sujeitos 3, 7 e 9 apresentaram estagnação no escore 1.

Fazendo uma análise mais minuciosa deste domínio, pode-se notar que: (a) o tempo de trabalho indica progresso em oito sujeitos (sendo que o sujeito 1 se manteve no escore 3 e o sujeito 10 não progrediu); (b) para o ritmo, os sujeitos 2, 3, 4, 5, 7 e 9 apresentaram melhoras; os sujeitos 1 e 6 se mantiveram com escore 3 e os sujeitos 8 e 10 não progrediram; (c) quanto à concentração, os sujeitos 2, 5, 7, 8 e 9 melhoraram, os sujeitos 1, 3 e 10 não, e os sujeitos 4 e 6 se mantiveram com escore 3. Pode-se concluir, portanto, que há mais oscilação e/ou variações no que se refere à concentração, o que está em consonância com o mencionado anteriormente: o desafio maior para as crianças, do ponto de vista do desenvolvimento é a convivência e a ação de concentrar-se envolve o outro, pressupondo conseguir se manter com foco, ainda que os colegas estejam trazendo algum tipo situação que poderia distrai-las.

É importante dizer que convivência I (com o outro) apresenta como quesitos aspectos que não necessariamente interferem de modo direto na concentração, como por exemplo evitar fazer agressões, ser escolhido pelos outros, pedidos de ajuda. Neste domínio há um predomínio de oscilações, sendo que sete crianças apresentam pelo menos um escore 1, ao final do semestre.

Em convivência II (consigo mesmo), os quesitos saber a “hora certa” para conversar e respeitar a vez do outro (itens 1 e 4) têm estreita relação com a dimensão temporal, exigindo por parte da criança uma espera que se traduz como sendo o tempo da escuta e tempo da ação do outro, antes de executar sua própria ação. Observa-se que ainda há o que progredir, em ambos: sete sujeitos apresentaram oscilações em escores de média e baixa qualidade ou estagnação no mesmo escore durante todo o semestre. Deste modo, cabe inferir que há uma estreita relação entre tempo de concentração e convivência II.

Do ponto de vista da sequência deste programa de intervenção, tem-se como hipótese que o terceiro semestre poderá favorecer que os participantes lidem com questões de convivência com mais chance de progredir, uma vez que a tendência deste segundo semestre indicou terem, em sua maioria, apresentado melhora principalmente na dimensão temporal.

## **Conclusões**

Este estudo apresentou resultados relevantes a respeito dos procedimentos e atitudes de dez crianças com dificuldades escolares que participaram das oficinas de jogos no segundo semestre consecutivo de um programa de intervenção. A fundamentação teórica para as análises dos registros de observação foram os conceitos de tomada de consciência, autorregulação (equilíbrio) e funções executivas. No contexto das oficinas de jogos, poder refletir sobre os resultados das ações ou procedimentos foi essencial para que a maior parte das crianças ampliassem a consciência dos mecanismos aí envolvidos, permitindo expandir o leque de possibilidades para jogar e pensar. Pode-se dizer, então que a tomada de consciência e a equilíbrio se expressaram no modo como manifestaram seus procedimentos para jogar. Diante das situações-problema apresentadas, as funções executivas também foram mobilizadas, o que permitiu inferir quais delas estavam sendo desenvolvidas nas atividades.

Quanto aos resultados, dois podem ser destacados: em primeiro lugar, as melhoras quanto aos procedimentos para jogar, evidenciadas pelos escores mais altos, os quais anunciam novos patamares de equilíbrio. Assim, em meio ainda a oscilações, foram observados enfrentamentos de melhor nível, graças às assimilações das intervenções propostas, que favoreceram mudanças na qualidade das ações e estratégias.

Em segundo lugar, foram apontados também os progressos referentes às dimensões atitudinais, nesse caso, com destaque para tempo e convivências (I e II). Notou-se que a dimensão tempo em termos atitudinais tendeu a se estabilizar, ou seja, as crianças de modo geral manifestaram maior cuidado com as sequências de suas ações e articulação com os objetivos a atingir. Com respeito às convivências, persistiram oscilações, indicando que serão necessárias intervenções que focalizem os aspectos desse domínio no terceiro semestre do programa de intervenção.

É importante ressaltar que os progressos variam em função das particularidades das crianças, já que seus processos de autorregulação e tomada de consciência igualmente se diferenciam, partindo de diferentes referências iniciais e levando a pontos de chegada diversos como resultado das intervenções ao longo do semestre.

Os resultados indicaram ainda que o trabalho seguiu respeitando um de seus principais pressupostos: o de que qualquer intervenção bem-sucedida provocará desequilíbrios no desempenho anterior dos participantes, o qual não era considerado adequado em função das dificuldades escolares. Por esta razão, a ocorrência de oscilações é esperada, mas pode variar dependendo de onde se manifesta. Nesse caso, ficaram mais evidentes quanto aos aspectos atitudinais comparados aos procedimentais.

Em resumo, os resultados corroboraram afirmações de outros trabalhos de que este programa de intervenção com oficinas de jogos oferece uma importante contribuição para os modos de enfrentamento das dificuldades escolares, por meio do processo de autorregulação. Demonstraram também que atividades com jogos, em grupo e mediadas por adultos, além de promoverem maior controle de impulsividade, colaboram no sentido de permitir a tomada de consciência de ações consideradas insuficientes. É possível concluir ainda que a possibilidade de construir novas estratégias para jogar e solucionar situações-problema permitiu a ampliação da flexibilidade cognitiva e a ativação da memória operacional. Análises relativas ao terceiro e último semestre do programa de intervenção permitirão dar continuidade às discussões ora apresentadas.

## Referências

- BASTOS, C. B. R.; MISSAWA, D. D. A. e ROSSETTI, C. B. O lúdico e o desenvolvimento sociocognitivo da criança com transtorno de déficit de atenção/hiperatividade (TDAH). In: Fernanda Helena F. Miranda; Andrea dos Santos Nascimento (Orgs.). **Da Psicologia Social à Psicologia do Desenvolvimento Pesquisas e Temáticas no Século XXI**. 1ed. Jundiaí: Paco Editorial, v., p. 63-63, 2015.
- BRENELLI, R. Uma proposta psicopedagógica com jogos de regras. In F. Sisto (Org.). **Atuação psicopedagógica e aprendizagem escolar**. Petrópolis, RJ: Vozes, p. 140-162, 2005.
- CHATEAU, J. **O jogo e a criança**. São Paulo, SP: Summus, 1983.
- CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1958.

CAMPOS, A. P. S. **Adaptação de um programa de intervenção em funções executivas e autorregulação no contexto escolar para crianças do 3º ao 5º ano do ensino fundamental.** Dissertação de Mestrado Não-Publicada, Programa de Distúrbios do Desenvolvimento, Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2017.

COSTA, C. R.; MOREIRA, J. C. C; SEABRA JUNIOR, M. O. Estratégias de Ensino e Recursos Pedagógicos para o Ensino de Alunos com TDAH em Aulas de Educação Física. **Rev. bras. educ. espec.** vol.21 no.1 Marília Jan./Mar. 2015. In: <http://dx.DOI.org/10.1590/S1413-65382115000100008>.

COTONHOTO, L. A. e ROSSETTI, C. B. Prática de jogos eletrônicos por crianças pequenas: o que dizem as pesquisas recentes? **Psicopedagogia**, v. 33, p. 346-357, 2016. [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0103-84862016000300012&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-84862016000300012&lng=pt&nrm=iso). ISSN 0103-8486.

DALFRÉ, A.P.P. As relações entre abstração reflexiva e condutas de escolares no jogo Hora do Rush. In: <http://repositorio.unicamp.br/jspui/handle/REPOSIP/250802>, 2013.

CYPEL, S. **Déficit de atenção e hiperatividade e as funções executivas: atualização para pais, professores e profissionais de saúde.** São Paulo, SP: Editorial Lemos, 2007

DE SOUZA, M. T. C. C.; PETTY, A. L.; KUNSCH, C. & SANTOS, R. J. Desafiando crianças a pensar: intervenção com jogos. **Revista Construção Psicopedagógica.** Vol.26, no.27, 53-69, 2018. [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1415-69542018000100006&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-69542018000100006&lng=pt&nrm=iso). ISSN 1415-6954.

DE SOUZA, M. T. C. C., PETTY, A. L., FOLQUITTO, C. T., GARBARINO, M., & MONTEIRO, T. A. Does playing games contribute to develop better attitudes? **Psychology Research**, 4(4), 301-309. 2014, April. DOI. 1017265/2159-5542/2014.04007

DE SOUZA, M. T. C. C. & PETTY, A. Communicative development in a game context. **Psychology**, 8, 246-257. 2017, January. DOI. 1042361/psych.2017.82014

DIAMOND, A. Executive functions. **Annual Review Psychology**,64,135-168, 2013. DOI.org/10.1146/annurev-psych-113011-143750.

FOLQUITTO, C. T. F. **Desenvolvimento psicológico e estratégias de intervenção em crianças com transtorno de déficit de atenção e hiperatividade (TDAH).** Tese de Doutorado Não-Publicada, Programa de Pós-Graduação em Psicologia Escolar e do Desenvolvimento Humano, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013.

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

GARBARINO, M., DE SOUZA, M. T. C. C., PETTY, A. L. & FOLQUITTO, C.T. Jogos e intervenções grupais no atendimento de crianças com dificuldades escolares. **Psico**, Porto Alegre, v. 51, n. 3, p. 1-12, jul.-set. 2020.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura.** São Paulo: Perspectiva, 1938.

- MACEDO, L. de, PETTY, A.L.S., & PASSOS, N. C. **4cores, senha e dominó: oficinas de jogos em uma perspectiva construtivista e psicopedagógica.** São Paulo, Casa do Psicólogo, 1997.
- MACEDO, L. de, PETTY, A.L.S., & PASSOS, N. C. (2000). **Aprender com jogos e situações-problema.** Porto Alegre, Artmed, 2000.
- MACEDO, L. de, PETTY, A.L.S., & PASSOS, N. C. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar.** Porto Alegre: Artmed, 2005.
- MACEDO, L. de, DE CARVALHO, G. E., & DE SOUZA, M. T. C. C. O jogo dominó das 4 cores: estudo sobre análise de protocolos. **Psicologia Escolar e Educacional**, 18(3), 429-438, 2014. DOI. 101590/2175-3539/2014/0183763.
- MACEDO, L. de, PETTY, A.L.S., DE CARVALHO, G. E., & DE SOUZA, M. T. C. C. Intervenção com jogos: estudo sobre o Tangram. **Psicologia Escolar e Educacional**, 19(1), 13-22, 2015. DOI. 101590/2175-3539/2015/0191764.
- PETTY, A. L. & DE SOUZA, M. T. C. C. Executive functions development and playing games. **US-China Education Review B**, 9, 795-801, 2012. DOI. 1017265/2161-6248/2012.09B003.
- PETTY, M. T. C. C. & DE SOUZA, M. T. C. C. Social development in a game context. **Psychology**, 5, No.12, Article ID : 49317, 1419-1425. (2014, August). DOI. 104236/psych.2014.512152.
- PETTY, A. L., DE SOUZA, M. T. C. C. & MONTEIRO, T. A. Intervenção com jogos em processos de desenvolvimento e aprendizagem. **Revista de Psicologia da Educação (PUCSP)**, no. 49, 2º semestre, 31-39, 2019. DOI. 1023925/2175-3520.2019/49.p.31-39
- PIAGET, J. **A tomada de consciência.** São Paulo: Melhoramentos, 1977.
- PIAGET, J. **A equilibração das estruturas cognitivas: problema central do desenvolvimento.** Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1975.
- RAMOS, D. K.; ROCHA, N. L.; RODRIGUES, K. J. R. & ROISENBERG, B. B. O uso de jogos cognitivos no contexto escolar: contribuições às funções executivas. **Psicologia Escolar e Educacional**, 21(2), 265-275, 2017. DOI. 101590/2175-3539/2017/02121113.
- SILVA, T. O. Oficina de jogos em sala de aula: construção de um espaço para alunos com dificuldades de aprendizagem. In: <http://hdl.handle.net/11449/153253>, 2018.