

3ª edição

ELOS

construindo coletivos



Guia do Componente Escolar

3ª edição

ELOS

construindo coletivos

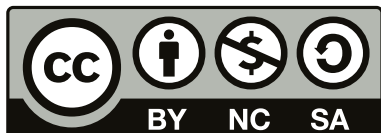
Guia do Componente Escolar



SECRETARIA NACIONAL DE
POLÍTICAS SOBRE DROGAS
E GESTÃO DE ATIVOS

MINISTÉRIO DA
JUSTIÇA E
SEGURANÇA PÚBLICA





Guia do Componente Escolar - Elos Construindo Coletivos do Ministério da Justiça e Segurança Pública e Fundação Oswaldo Cruz é disponibilizada nos termos da Licença Creative Commons - Atribuição - Não Comercial - Compartilhamento pela mesma licença 4.0 Internacional. é permitida a reprodução parcial ou total desta obra desde que cite a fonte.

Revisão: Maria Fernanda Piconez e Trigueiros
Projeto gráfico Diagramação: Ohpá! Design e Comunicação
Direção: Nara Denilse de Araújo

362.2917

M593 Metodologia Elos – construindo coletivos : guia do componente escolar. / elaboração de texto The Good Behavior Game (GBG) – Implementation Manual ; direção Nara Denilse de Araújo ; revisão Maria Fernanda Piconez e Trigueiros. – 3. ed. – Brasília : Secretaria Nacional de Políticas sobre Drogas e Gestão de Ativos (Senad), 2025.
92 p. : il. color.

Trabalho em parceria da Secretaria Nacional de Políticas sobre Drogas e Gestão de Ativos (Senad) com a Fundação Oswaldo Cruz (Fiocruz).

ISBN 978-85-5506-218-6

1. Drogas, política de prevenção, Brasil. 2. Criança, proteção, Brasil. 3. Escola, atuação, Brasil. I. The Good Behavior Game (GBG) – Implementation Manual. II. Araújo, Nara Denise. III. Trigueiros, Maria Fernanda Piconez e. IV. Brasil. Secretaria Nacional de Políticas sobre Drogas e Gestão de Ativos (Senad). V. Título.

CDD

Elaborada por Luciana Salim Silveira CRB1-2159

Ministro da Justiça e Segurança Pública: Enrique Ricardo Lewandowski

SECRETARIA NACIONAL DE POLÍTICAS SOBRE DROGAS E GESTÃO DE ATIVOS (Senad)

Secretária: Marta Rodriguez de Assis Machado
Diretora de Prevenção e Reinserção Social: Nara Denilse de Araújo
Coordenador-geral de Reinserção Social: Raphael Calazans de Souza
Coordenadora de Articulação e Parcerias: Sara Maria Baptista Reis
Coordenador de Proteção Social: Andre Wagner Carvalho de Oliveira
Coordenadora-geral de Prevenção: Flora Moura Lorenzo
Coordenador de Projetos de Prevenção: Antônio Rafael da Silva Filho

FUNDAÇÃO OSWALDO CRUZ (Fiocruz)

Presidente: Mario Santos Moreira
Diretora Fiocruz Brasília: Fabiana Damásio Passos
Coordenador Nacional: André Vinicius Pires Guerrero
Referência institucional para o Projeto GENTE: Helena Fonseca Rodrigues
Assessora de Governança e Gestão: Ana Cecília Miranda de Araújo
Referência Técnica Nacional de Prevenção: Luiz Felipe Zago
Referência Técnica Nacional de Articulação Intersetorial: Igo Gabriel dos Santos Ribeiro
Referência Técnica Nacional de Formação: Marcelo Pedra Martins Machado

EQUIPE TED SENAD / FIOCRUZ

Referência Nacional de Gestão Interinstitucional: Robelle Silva Damasceno
Assessor de Monitoramento I: Fábio Augusto Melo Assunção
Assessora de Monitoramento II: Letícia Cortellazzi Garcia
Assessor Administrativo-financeiro: João Carlos de Jesus Medeiros
Consultora de Publicação e Design: Emanuelle Arcângela Patrocínio Alves
Articuladora de Prevenção: Débora Estela Massarente Pereira
Articulador Intersetorial: Jadir de Assis
Articuladora de Pesquisa e Capacitação: Tamires de Oliveira Garcia

GUIA DO COMPONENTE ESCOLAR – Elos Construindo Coletivos

Elaboração de texto:

Os materiais do Programa Elos foram inspirados em “The Good Behavior Game (GBG) – Implementation Manual”, escrito por Carla B. Ford, Natalie Keegan, Jeanne M. Poduska, Sheppard G. Kellam e Judi Litman (2013). Destaca-se que o American Institutes for Research (AIR) possui os direitos autorais da versão em língua inglesa.

Revisão técnica:

Aglailton da Silva Bezerra
Alice França Nery Pfeilsticker
Aline Godoy Vieira
Darlene Cardoso Ferreira
Gabriela Gonzales Mezzacappa
Lorena Alves de Souza Araujo
Luiz Henrique Santana Conceição
Thays Helena Sascio de Souza

Debora Estela Massarente Pereira

Revisão: Maria Fernanda Piconez e Trigueiros

Projeto gráfico e Diagramação: Ohpá! Design e Comunicação

Direção: Nara Denilse de Araújo

REALIZAÇÃO

SECRETARIA NACIONAL DE
POLÍTICAS SOBRE DROGAS
E GESTÃO DE ATIVOS

MINISTÉRIO DA
JUSTIÇA E
SEGURANÇA PÚBLICA



AGRADECIMENTOS

A construção deste guia contou com o apoio, a parceria e a dedicação de muitas pessoas, sem as quais o trabalho não teria sido possível.

Agradecemos às diretoras e diretores, coordenadoras e coordenadores pedagógicos e professoras e professores das escolas Professor Monteiro de Moraes, Escola Municipal João Hipolyto de Azevedo, Emeif Belarmina Campos e Cmes Aida Santos, de Fortaleza/CE; Escola Municipal Professor Anibal Moura e Escola Municipal Arnaldo de Barros, de João Pessoa/PB; Emef Celso Daniel, Emeb Florestan Fernandes, Emeb Marineida Meneghelli de Lucca, de São Bernardo do Campo/SP; Emef Vinícius de Moraes, Emef Aracy De Abreu Pestana, Emeb Jorge Amado e Emeb Darcy Ribeiro, de Taboão da Serra/SP; Emef José de Alcântara Machado Filho, Emef Vinícius de Moraes, Emef Emilio Ribas, Emef Humberto de Campos, Emef Julio de Grammont, Emef Vilanova Artigas, Arq., Emef Henrique Mélega, Emef Dirce Genésio dos Santos e Emef Álvares de Azevedo, de São Paulo/SP; EBM Herondina Medeiros Zeferino, EBM Mâncio Costa e EBM Dilma Lúcia dos Santos, de Florianópolis/SC; Emeb Profa Maria Emília Rocha, Emeb Faustina da Luz Patrício, Emeb João Paulo I, Emeb Manoel Rufino Francisco, Emeb Padre Paulo Herdt, Emeb Profa Maria Emília Rocha, Emeb São Judas Tadeu e E.E.B. Sagrado Coração de Jesus, de Tubarão/SC; e Emef Julia Amaral di Lenna, de Curitiba/PR, por aceitarem o desafio de levar o Programa Elos em suas primeiras edições às suas escolas e pelas contribuições para a melhoria do programa.

A todas as pessoas das redes municipais e estaduais de Saúde e Educação que exerceram o papel de apoio local e tornaram possíveis a ampliação do alcance do programa bem como sua qualificação.

A todas as secretarias estaduais e municipais de Educação e de Saúde, pessoas que compõem as gestões locais, diretorias de Ensino Fundamental, articulação do Programa Saúde na Escola (PSE), profissionais que exercem a função de coordenação das Ações de Saúde Escolar; diretorias regionais de Educação; direção, assessoria de Divisão Técnica de Programas Especiais e supervisões escolares das cidades de Florianópolis/SC, Tubarão/SC, São Bernardo do Campo/SP, São Paulo/SP, Taboão da Serra/SP, Curitiba/PR, Fortaleza/CE, Juazeiro do Norte/CE, Barbalha/CE, Iguatu/CE, Crateús/CE, Quixeramobim/CE, Camocim/CE, Tianguá/CE, Aracati/CE, Caucaia/CE e João Pessoa/PB, pela articulação e apoio nas primeiras versões da implementação do programa nos municípios brasileiros.

Ao Escritório das Nações Unidas sobre Drogas e Crime (UNODC), e à Fundação Oswaldo Cruz (Fiocruz) pela parceria.

Às pesquisadoras Daniela Ribeiro Schneider (UFSC), Sheila Cavalcante Caetano (Unifesp) e Zila van der Meer Sanchez (Unifesp) e suas equipes, que contribuíram para a produção de evidências científicas deste programa.



Às pesquisadoras e especialistas do programa original Good Behavior Game, Gail G. Chan, Anja Kurki e Jeanne M. Poduska, do American Institutes for Research (AIR), pelo apoio em etapas iniciais de tradução e adaptação do programa ao contexto brasileiro.

A todas as pessoas que atuaram na implementação do Programa Elos desde 2013. Recebam nosso agradecimento pela valiosa colaboração, pelas sugestões de adaptações nos materiais, pelo empenho, comprometimento e esforço.

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	8
PREPARAÇÃO PARA A IMPLEMENTAÇÃO	14
ETAPA 1 - Formação das equipes do Jogo Elos	15
FAMILIARIZAÇÃO	22
ETAPA 2 - Observação Elos: testar o funcionamento das equipes	24
ETAPA 3 – Apresentar o Jogo Elos à turma	28
Preparar os materiais para começar a jogar	33
ETAPA 4 – Começar a jogar!	35
ETAPA 5 – Preencher a Folha de Planejamento e Registro do Jogo Elos	39
Quando passar para a fase de Consolidação?	39
CONSOLIDAÇÃO	42
Objetivos da Consolidação	43
Tarefas	43
ETAPA 6 - Aumentar dificuldade, tempo e frequência de jogo	43
Devolutivas Instrutivas como elemento fundamental da Metodologia Elos	44
Reconhecimento como elemento fundamental da Metodologia Elos	45
Acompanhar o Jogo em outra turma	46
Compartilhar decisões com a turma	47
VARIAÇÃO	50
Objetivos da Variação	52
Tarefas	52
ETAPA 7 - Aumentar dificuldade, tempo, frequência e locais de Jogo visando à generalização	52
Encerramento	55
Dúvidas comuns - O que fazer quando...	56
APÊNDICE 1- Instrumentos	60
Instrumento 1 - Mapeamento das interações da turma	61
Instrumento 2 - Planilha de definição inicial das equipes	62
Instrumento 3 - Materiais que compõem o Kit Elos	62
Instrumento 4 - Folha de Planejamento e Registro	63
Instrumento 5 - Questionário de Funcionamento de Equipes	64
Instrumento 6 - Etapas para condução do Jogo Elos	65

APÊNDICE 2 - Recursos de apoio	66
Recurso de apoio 1 - Apresentação do Jogo Elos às turmas	67
Recurso de apoio 2 - Elaboração de atividades para jogar	68
Recurso de apoio 3 - Cartões de Devolutiva Elos e Oops!	72
Recurso de Apoio 4 – Perguntas e respostas sobre a participação de crianças com desenvolvimento atípico no Jogo Elos	73
Recurso de Apoio 5 - Por que e como variar aspectos do Jogo Elos	74
Recurso de Apoio 6 - Avaliação dos impactos do jogo em sua turma	75
 APÊNDICE 3 - Textos de aprofundamento	 78
 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	 89
 BIBLIOGRAFIA RECOMENDADA	 90

APRESENTAÇÃO

Damos as boas-vindas à apresentação da Metodologia Elos - Construindo Coletivos¹! Este é o seu guia, que vai lhe acompanhar na implementação desta ferramenta desenvolvida com foco no desenvolvimento de habilidades de vida² e na construção de relações mais colaborativas e construtivas entre crianças e entre estas e as pessoas adultas. O guia tem o objetivo de apresentar o percurso desta implementação e condução da sua aplicação, bem como os elementos fundamentais que o sustentam teórica e metodologicamente. Vamos lá?

1. O que é a metodologia Elos - Construindo Coletivos?

Trata-se de uma metodologia de promoção e fortalecimento de habilidades sociais e prevenção do uso de álcool e outras drogas para crianças de 6 a 10 anos, estudantes do 1º ao 5º anos do Ensino Fundamental I. Apresenta-se a partir de dois componentes estratégicos: Componente Escolar, com ações conduzidas por profissionais da educação junto às turmas participantes, e Componente Familiar e Comunitário, caracterizado por encontros realizados por profissionais da Educação e da Saúde com as crianças participantes e suas famílias.

As atividades do Componente Escolar se referem à condução do Jogo Elos em sala com as/os estudantes. Durante as partidas, as crianças realizam atividades pedagógicas rotineiras em equipes organizadas de acordo com alguns critérios, seguindo quatro acordos do jogo, trabalhados previamente em sala de aula. O objetivo é produzir engajamento e cooperação das crianças com as atividades propostas, com mais qualidade nas interações escolares e possibilidade de redução de desgastes em sala de aula.

O Componente Comunitário é composto por três encontros ao longo do ano letivo, com estudantes e suas famílias, que são facilitados por profissionais da Educação e da Saúde. O objetivo deste componente é contribuir para o fortalecimento do sistema de garantia de direitos, bem como das redes de proteção e pertencimento das crianças participantes da proposta. Junto com este Guia do Componente Escolar será entregue, portanto, o Guia do Componente Comunitário. Este material apoiará as pessoas da equipe local a conduzirem os encontros.

2. Educação, Saúde e Cidadania: contribuições da Metodologia Elos – Construindo Coletivos

O Elos é uma estratégia lúdica de mediação de relações sociais que fomenta interações mais harmônicas e cooperativas entre as/os estudantes, bem como co-

¹ Para saber mais sobre a proposta de construção de coletivos, acesse, nos apêndices, o texto de Aprofundamento 1 - Coletivos na constituição de sujeito e sociedade.

² No Texto de Aprofundamento 2, você encontrará o Glossário de Habilidades de Vida.



labora para o aumento do engajamento escolar junto à equipe docente e atribui uma dinâmica divertida para realização de atividades pedagógicas, facilitando a capacidade de trabalhar coletivamente. Dentre seus impactos destaca-se o fortalecimento da escola como um ambiente estimulante e de respeito a toda a comunidade escolar. Sua estrutura abrange os seguintes eixos: Educação, Saúde e Cidadania. Como forma de prevenir, de modo indireto, o consumo de drogas a médio e a longo prazos, é proposto um conjunto de ações com fins de desenvolvimento das formações psicopedagógicas, humanas e sociopolíticas dos que dele participam.

Por formação psicopedagógica referimo-nos à garantia de condições favoráveis ao desenvolvimento das competências fundamentais à compreensão, análise, resolução de problemas e criatividade produtiva e transformadora de cada criança.

Por formação humana destaca-se o desenvolvimento das competências que favorecem o respeito, a autoestima, a assertividade, a autonomia e a capacidade de se relacionar, considerando os efeitos das ações individuais sobre as demais pessoas. Para tanto, é necessário respeitar e cultivar os processos psicoafetivos de cada criança, de modo que possa crescer e desenvolver-se de forma harmônica.

Por formação sociopolítica são referidas habilidades que contribuem para a convivência e o exercício de uma cidadania crítica, ativa e responsável, bases das quais depende uma sociedade comprometida com a transformação social que visa ao bem comum. Compreendemos como parte dessas formações o desenvolvimento de algumas habilidades de vida.

Ao longo deste guia indicamos as habilidades fomentadas em cada etapa da implementação e apresentamos um glossário com a definição que utilizamos para cada uma delas. De modo geral, configuram-se um conjunto de habilidades que auxiliam as pessoas a lidarem com os desafios cotidianos em cada fase da vida, englobando as capacidades de perceber-se, de apreciar e respeitar as demais, criar relações positivas com família e amigas(os), analisar e resolver problemas, de ouvir e se comunicar de modo eficaz, de confiar nas demais pessoas e de assumir responsabilidades.

Assim, ressalta-se que a proposta presente nesta terceira edição é fruto de uma caminhada de pesquisas e experiências pautadas no campo da prevenção ao consumo de drogas. Trata-se de possibilitar o acesso à oferta de condições de fortalecimento de uma prática pedagógica que contemple a formação de sujeitos coletivos em todas as suas dimensões, desenvolvendo competências afetivas e sociais, bem como valores transformadores. A direção dessas ações aponta para a produção de ambientes e comunidades que agem como proteção para as pessoas, contra desfechos negativos em saúde mental na juventude e na idade adulta.

Ainda nesta terceira edição da metodologia e considerando os avanços das discussões no campo do consumo de substâncias psicoativas, considerou-se necessário abordar a questão racial. As populações negras e outros grupos racialmente discriminados são, historicamente, afetados de maneira desproporcional pelos atravessamentos presentes no uso de álcool e outras drogas.

Especialmente entre pessoas jovens e negras foi encontrada uma relação entre a discriminação racial e o consumo como consequência direta da experiência do racismo, que se manifesta na sociedade contemporânea como uma práti-

ca estrutural (Desalu et al, 2019). Por esse motivo, considera-se necessário falar sobre o racismo estar estruturalmente vinculado aos problemas relacionados ao consumo destas substâncias e seus desdobramentos (Madeira; Gomes, 2018).

Assim, esta edição da Metodologia Elos reflete a intencionalidade da Secretaria Nacional de Políticas Sobre Drogas e Gestão de Ativos (Senad) de que as discussões sobre equidade e justiça racial sejam transversais a todas as suas ações. A Metodologia Elos é uma proposta de prevenção não apenas ao consumo de substâncias psicoativas, mas também de prevenção a outros desfechos negativos e desdobramentos, por vezes, naturalizados na ótica de uma sociedade desigual e que carrega opressões como elemento fundante. É possível, desta forma, afirmar um compromisso com o fortalecimento das infâncias e das comunidades escolares em torno da defesa contra o racismo.

A Metodologia Elos contribui para a consolidação de práticas pedagógicas que se articulam, com a aplicação das partidas, de modo a valorizar as diversidades, tendo como focos o recorte de raça e gênero, bem como a promoção do fortalecimento da educação, saúde e cidadania como eixos transversais de alcance nos diversos territórios.

A metodologia se sustenta sobre três eixos estruturantes: Educação, Saúde e Cidadania. De forma transversal, as estratégias de ação permeiam:

- Promoção do engajamento escolar;
- Solidariedade (Ética da Cooperação);
- Empatia e respeito à diversidade;
- Autonomia;
- Assertividade;
- Posicionamento antirracista.

3. Quais são os objetivos da Metodologia Elos - Construindo Coletivos

1. Estimular atitudes de colaboração e engajamento das crianças nas atividades propostas, de modo a produzir relações de cooperação e senso de pertencimento entre estudantes e colaborar para um ambiente saudável em sala de aula;
2. Favorecer a aprendizagem e o aprimoramento de habilidades de vida com efeito de proteção ao consumo de álcool, tabaco e outras drogas;
3. Estimular a participação e o envolvimento afetivo das crianças com os universos escolar e do conhecimento;
4. Contribuir para práticas educativas parentais mais respeitosas;
5. Fortalecer o vínculo entre crianças e entre crianças, professoras(es) e responsáveis.

4. O que é o Jogo Elos?

O Jogo Elos é uma ferramenta lúdica de manejo de comportamentos em sala de aula, com base em evidências científicas, que visa à promoção de interações

cooperativas entre as crianças. Para que participem com qualidade das atividades em sala de aula, é importante que possuam habilidades socioemocionais e saibam como trabalhar coletivamente. Esse contexto proporcionará relações mais harmônicas e produtivas entre as crianças e delas com as pessoas adultas ao redor.

A utilização de jogos cooperativos nos processos de ensino-aprendizagem para a faixa etária atendida pela metodologia é pautada nas proposições de Piaget (1969), uma vez que esse momento do desenvolvimento infantil coincide com o período de Operações Concretas, sistematizado pelo autor. A partir desta etapa, o pensamento da criança evolui para situações cada vez mais concretas e sua linguagem se torna mais ampla, quando passa a brincar com as outras pessoas e não mais ao lado das outras pessoas. A criança neste momento adquire a capacidade de realmente cooperar, isto é, operar em conjunto, consegue coordenar suas atividades com as das outras crianças e conversar, admitindo e entendendo o ponto de vista de outras pessoas.



A proposição de uma brincadeira como o jogo presente na materialização da Metodologia Elos - Construindo Coletivos torna lúdico e envolvente o compromisso com regras de convivência em coletivos, com efeitos em prol do grupo. Desta forma, favorece que os processos de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento das crianças aconteçam levando em consideração o bem comum como valor transversal.

A Metodologia Elos - Construindo Coletivos transcorre de forma concomitante ao conteúdo curricular e às atividades pedagógicas da escola. Os quatro elementos principais do Elos são:

Acordos Elos - são acordos propostos com base em uma convivência colaborativa e harmoniosa. Eles contam com possibilidades de combinados de ajustes para cada tipo de situação no processo de ensino-aprendizagem e seus sentidos são construídos com as crianças para orientar a convivência durante as atividades;

Equipes diversificadas - a Metodologia Elos é realizada entre equipes que são formadas a partir de critérios de diversidade, entre eles, os de gênero e de raça, como será explicitado a seguir. O objetivo é promover o contato entre crianças que podem se apoiar mutuamente. As atividades são sempre realizadas em grupo, visando ao fortalecimento de coletivos democráticos;

Devolutivas Instrutivas - quando as crianças não estiverem se comprometendo com o cumprimento dos acordos e combinados, as quebras de acordo serão sinalizadas imediatamente às crianças em tom de voz neutro, de forma descritiva, para que saibam exatamente em que podem melhorar;

Reconhecimento - a valorização e o elogio são as ferramentas mais eficazes da metodologia para consolidar comportamentos de cooperação e demais habilidades de vida. O cumprimento de acordos é reconhecido o tempo todo durante o Jogo Elos e, ao final de cada partida e de cada semana, celebrações são propostas com as turmas.

(JOHANSSON et al., 2020; LORENZO et al., 2018)

5. Como funciona a implementação da Metodologia Elos - Construindo Coletivos na escola?

Este guia foi construído para apoiar a implementação da Metodologia do Jogo Elos em sala de aula e deve ser usado como parte do processo ampliado de implementação, que inclui formação e acompanhamento de uma equipe determinada previamente com conhecimento dos fundamentos e estruturas da proposta, a equipe de facilitação local. A seguir, você encontrará uma tabela que dá suporte à sua visualização sobre o processo de implementação com cada turma e está dividida em quatro fases:

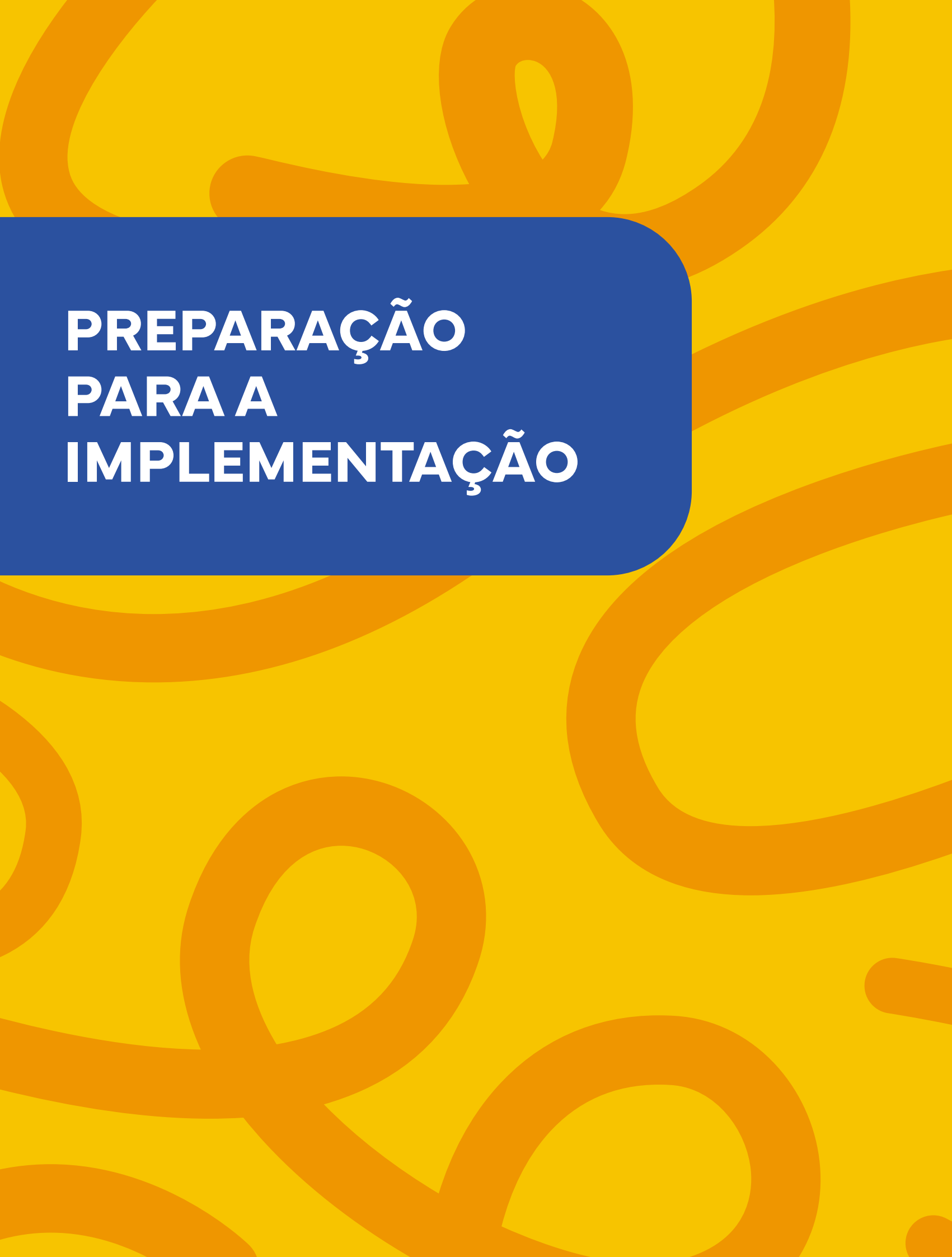
FASES	PREPARAÇÃO	FAMILIARIZAÇÃO	CONSOLIDAÇÃO	VARIAÇÃO
Objetivos de cada etapa	Planejamento e preparação para a implementação.	Aprender a jogar com a turma.	Apropriação e aprofundamento das estratégias do jogo.	Variação para atividades mais desafiadoras, com o propósito de generalização.
Principais etapas	Formação inicial; Mapear a turma conforme critérios de diversidade; Formar equipes diversificadas; Escolher criança guardiã de cada equipe.	1ª Observação Elos: Testar funcionamento das equipes heterogêneas; Apresentar o Jogo Elos à turma; Construir identidade das equipes; Comunicar às famílias sobre o Jogo Elos; Começar a jogar; Realizar Observação Elos.	Aumentar dificuldade, tempo e frequência de jogo; Acompanhar o jogo em outra turma; Compartilhar decisões com a turma; Realizar Observação Elos.	Aumentar dificuldade, tempo, frequência de jogo, em contextos diferentes; Avaliar as mudanças na turma.

6. Acompanhamento da implementação

O acompanhamento da implementação do Jogo Elos dá-se por meio de constante diálogo entre as equipes que fazem parte da referida metodologia: a Equipe de Formação Local e as equipes de Apoio e Facilitação Local. Estas equipes apresentam-se como peças fundamentais para aplicação do jogo preconizado pela Metodologia Elos nos diversos territórios e realidades escolares. A Equipe de Formação Local é composta pelo conjunto de pessoas que tiveram acesso à metodologia e seus fundamentos e conduzem o processo de implementação como um todo em um município ou polo formativo.

A Equipe de Facilitação é composta pelas pessoas que vão executar a metodologia em cada escola e seu entorno. Dentre elas destacam-se professoras e professores que conduzem o jogo com as crianças e profissionais da Política Pública de Saúde, colaborando nos encontros com as famílias, etapa vinculada ao componente comunitário.

Salienta-se, ainda, a importante participação dos profissionais do sistema de garantia de direitos das crianças de cada território, especialmente dos setores de Educação e Saúde (Equipe de Apoio). O percurso desse acompanhamento será detalhado em processos formativos e de supervisão a serem conduzidos pela equipe de Formação Local.



PREPARAÇÃO PARA A IMPLEMENTAÇÃO

ETAPA 1 - FORMAÇÃO DAS EQUIPES DO JOGO ELOS

O Jogo Elos é jogado em equipes de seis a oito crianças. Em grupos, as crianças podem se apoiar na realização das atividades e no cumprimento dos acordos do jogo. Temos o propósito de favorecer, nestes grupos, trocas e aprendizagens de tolerância, além de ampliar o universo de relações sociais das pessoas participantes. Para que isso aconteça da melhor forma, os grupos devem ser propostos de uma forma que proporcionem o encontro de qualidade entre crianças com perfis diferentes. Por isso, na realização das partidas do Elos não basta deixar que a turma se distribua espontaneamente, devemos montar as equipes.

O QUE FAZER PARA COMPOR EQUIPES DIVERSIFICADAS?



Para compor as equipes diversificadas serão usados os seguintes critérios:

1. Gênero; 2. Raça/cor; 3. Desempenho escolar; 4. Padrões de interação.

1. Gênero

Procure distribuir as crianças de forma que haja um equilíbrio em termos de gênero, evitando grupos com apenas um gênero ou muito desproporcionais em relação aos demais. O fomento a trocas entre os gêneros é fundamental para rompimento de realidades que pautem a desigualdade entre estas(es) na vida adulta.

2. Raça/cor

É importante observar a distribuição das crianças nas equipes em termos de raça/cor. O convívio com a diversidade é um dos princípios dos grupos heterogêneos e será necessário atentar a como essa distribuição poderá influenciar ações de respeito, convivência e colaboração. Ao mesmo tempo, é necessário observar as possíveis manifestações de preconceito e racismo, considerando que estes elementos estão ainda muito presentes na realidade brasileira e se manifestam

já bem cedo entre as crianças, mesmo que aparentemente sem reflexão pelas crianças. Durante os Jogos Elos teremos a oportunidade de observar e interferir sobre esses aspectos.

Dentro desse contexto é importante observar o convívio com a diversidade, sobretudo em turmas com a presença de crianças não brancas. Vale reforçar que o critério é de fortalecimento e pertencimento e devem ser levados em consideração o critério raça/cor, mas também os outros indicados, na busca do melhor equilíbrio para a composição das equipes para que sejam o máximo possível acolhedoras e produtoras de encontros que possam beneficiar as crianças.

Para aprofundamento sobre o tema, busque no apêndice 3, o Texto de aprofundamento 10 - Racismo e justiça racial na sociedade brasileira.

3. Desempenho escolar

O jogo vinculado à Metodologia Elos ocorre durante uma atividade escolar na qual as crianças conseguem realizar sem a ajuda imediata de uma pessoa adulta. Para isso, é importante que as equipes sejam formadas por crianças com diferentes níveis de desempenho escolar, aproximando, por exemplo, aquelas que têm mais facilidade em matemática daquelas com mais facilidade em língua portuguesa e com outras que tenham dificuldade em muitas áreas do conhecimento, por exemplo. Assim, as crianças terão oportunidade de se apoiar durante a atividade, sem precisar da ajuda imediata da pessoa adulta que estiver conduzindo a atividade.

Destaca-se que durante a realização das partidas Elos as crianças podem apresentar dúvidas e, para tanto, espera-se que se possam desenvolver estratégias de apoio entre pares, resolução de problemas ou registro das dúvidas para que sejam explicadas no momento oportuno. O exercício deve estar previsto no planejamento das atividades a serem propostas nas partidas, com foco em tornar as atividades cada vez mais desafiadoras

4. Padrões de interação³

Observar a maneira como as crianças se relacionam é de grande importância para que se possa fornecer, com as ferramentas do jogo, apoio ao desenvolvimento e fortalecimento de novos papéis quando necessário.

Estes padrões podem mudar, e por isso, para a distribuição das crianças nas equipes, sugerimos que considere quatro possibilidades que as crianças podem manifestar na interação delas de forma predominante nas últimas três semanas:

- a) Ações de dispersão: ações que atrapalham as atividades, a aprendizagem de colegas ou a própria aprendizagem;
- b) Ações que expressam timidez: ações de retraimento diante das interações sociais com colegas ou pessoas adultas, que atrapalhem a socialização ou o atendimento a suas necessidades;

³ Para mais apoio neste tema, consulte entre os Apêndices, o Texto de Aprofundamento 3 - Comportamento e formas de interação entre as crianças.

- 

MAPEAMENTO DA TURMA PARA MONTAGEM DAS EQUIPES

- Escreva o nome de cada criança na primeira coluna e marque com um X na coluna correspondente a seu modo predominante de interagir nas três últimas semanas;

- [illegible]

Uma das formas de avaliar os efeitos da Metodologia Elos é comparar características das ações das crianças inicialmente e ao final de sua participação. Ao realizar uma avaliação ininterrupta dos impactos das vivências em sala de aula é possível melhorá-la continuamente e verificar a produção real de desdobramentos positivos.

Ponto de Atenção - crianças com desenvolvimento atípico.

O Jogo da Metodologia Elos pode ser experienciado por todas as crianças da turma, inclusive por aquelas com desenvolvimento atípico. Se na sala de aula tem uma criança com essa característica e se sentir que precisa de apoio com o Mapeamento das Interações da Turma e para a definição das equipes que será feita a seguir, você poderá encontrar, no apêndice 2, o Recurso de Apoio 4: Perguntas e respostas sobre a participação de crianças com desenvolvimento atípico no Jogo da Metodologia Elos. Além desse apoio escrito, não hesite em discutir e aprofundar as análises e formas de planejar as partidas com a Equipe de Facilitação e com a Equipe de Apoio à implementação da Metodologia Elos de sua escola.

DEFINIÇÃO DE EQUIPES

Com as informações da tabela Mapeamento das Interações da Turma (Apêndice 1) ficará mais fácil elaborar equipes diversificadas e reorganizá-las se, ao longo da prática, você verificar algum desequilíbrio. Utilize a Planilha de Definição Inicial das Equipes (Apêndice 1), que é demonstrada a seguir, lembrando-se de preenchê-la a lápis para que possa fazer ajustes quando necessários.

PLANILHA DE DEFINIÇÃO INICIAL DAS EQUIPES

EQUIPE 1	EQUIPE 2	EQUIPE 3	EQUIPE 4	EQUIPE 5
1.	1.	1.	1.	1.
2.	2.	2.	2.	2.
3.	3.	3.	3.	3.
4.	4.	4.	4.	4.
5.	5.	5.	5.	5.
6.	6.	6.	6.	6.
7.	7.	7.	7.	7.
8.	8.	8.	8.	8.

PROCESSO DE ESCOLHA DA CRIANÇA GUARDIÃ DE CADA EQUIPE

Comportamentos de retraimento social e timidez podem constituir fatores de risco para as crianças. Acreditamos ser necessário que as crianças com esses padrões de interação experimentem novos papéis e, a partir dessa vivência, construam novos conceitos sobre si e estabeleçam outras formas de interação com seus pares.

Entendendo que o comportamento não depende só do indivíduo, mas das inúmeras influências ao seu redor, em composição com suas características individuais, propomos algumas ferramentas. Essas ferramentas têm a finalidade de apoiar as crianças que, em decorrência de seus contextos, precisaram fixar alguns comportamentos que podem não ajudar no contexto de ensino-aprendizagem da sala de aula. Assim, em cada equipe propomos que seja estabelecido o papel da criança guardiã.

Esse papel serve para criar oportunidades de as crianças escolhidas (como aquelas crianças que costumam passar despercebidas ou que recebem pouca atenção) ocuparem uma posição diferente e, assim, criarem repertórios de relação social e comportamento que favoreçam a interação e formação de vínculos.

O QUE FAZER APÓS A VERIFICAÇÃO DAS INTERAÇÕES DAS CRIANÇAS?

Escolha entre as crianças participantes de cada equipe, aquela criança que menos interage com o restante da turma ou que apresenta comportamentos de retraimento, dificuldade de se expor. Em geral são crianças que comumente tendem a ficar “invisíveis” e devem ser as crianças guardiãs. Seu maior retraimento indica que elas serão mais beneficiadas pelo exercício deste papel. Cada equipe terá apenas uma criança no papel de guardiã de cada vez.

TAREFAS PARA A CRIANÇA GUARDIÃ:

As tarefas não estão relacionadas à função de liderança ou vigilância sobre as/os colegas durante o jogo (isso pode causar exposição e desconforto). Elas devem ser tarefas simples, que se diferenciem das tarefas das outras crianças no sentido de colocar essa criança em posição de precisar se relacionar de forma harmônica e respeitosa com as outras, sem sentir que precisa se esconder.

Por exemplo: peça que distribua os Caderninhos Elos a membros da própria equipe quando for o caso ou que entregue e recolha as atividades de sua equipe, pegue e devolva materiais no armário, anote dúvidas de colegas para repassar a você, entre outras. A ideia é que essa criança, no papel de guardiã, possa aprender a sentir-se mais segura e pertencente ao grupo, realizando tarefas de apoio durante as partidas, que são períodos curtos, configurando uma oportunidade de experiência em diferentes papéis em sua turma.

CUIDADOS A OBSERVAR:

- Ao comunicar cada equipe sobre quem desempenhará a função, não é necessário justificar. Não queremos que essas crianças se sintam expostas. A escolha é feita somente por você. Sinta segurança com sua decisão, em prol de benefícios para sua turma;
- Na Planilha de Definição de Equipes, destaque o nome das crianças que exercerão o papel de guardiãs, para garantir que se lembre dessa informação durante os jogos.

QUANDO POSSO TROCAR A CRIANÇA GUARDIÃ?

Idealmente, sugerimos que você indique outra criança somente quando avaliar que a atual já se beneficiou o suficiente, por exemplo:

- Se a criança que demonstrava retraimento passa a interagir mais com as outras crianças ou consegue se expressar mais em sala. E se a turma parece incluir mais essa criança, ajudando-a a sair de uma invisibilidade;
- Se a criança que se escondia em momentos de destaque passa a tolerar melhor quando, por algum motivo, o foco recai sobre ela, por exemplo, conseguindo fazer perguntas durante as aulas. Caso a criança guardiã que você escolheu esteja ausente em um dia de jogo, selecione uma criança que apresenta padrões de interação com os mesmos critérios para ocupar o papel neste dia, excepcionalmente.

Lembre-se

Propomos que a função de criança guardiã seja exercida APENAS DURANTE AS PARTIDAS. O resto do dia segue conforme o planejamento e a cultura da turma, podendo haver outras crianças exercendo papéis diversos.

RETOMANDO: O papel da criança guardiã:

- **NÃO** é um papel de liderança;
- **NÃO** é um papel de representação;
- **NÃO** é um papel de vigilância de colegas.



FAMILIARIZAÇÃO

OBJETIVO DA FAMILIARIZAÇÃO

- Esta fase denominada familiarização visa situar as pessoas que implementarão as metodologias quanto à necessidade de aprender a manusear as partidas e todo o processo necessário que requer para que seja apresentado êxito na condução. Para tanto, busca-se aprender a aplicar a metodologia com a turma.

QUANDO POSSO COMEÇAR?

Para iniciar a Familiarização você precisa:

1. Participar da formação inicial;
2. Dispor do Kit de Materiais Didáticos da metodologia (Cartaz de Acordos da Sala; Cartaz dos Níveis de Voz e Lugares; Cartaz de Pontuação Semanal do Jogo Elos; Carimbos ou adesivos; Caderninhos Elos). Esse kit deve ser disponibilizado com todo o material de implementação e você encontra imagens de como ele deve ser no Apêndice 1 - Materiais Didáticos do Programa.

TAREFAS DA FASE DE FAMILIARIZAÇÃO:

Seguem abaixo as tarefas da fase de Familiarização:

Etapa 2	Observações Elos - testar o funcionamento das equipes heterogêneas.
Etapa 3	Apresentar o Jogo Elos à turma.
Etapa 4	Preparar os materiais para começar a jogar.
Etapa 5	Começar a jogar!
Etapa 6	Preencher a Folha de Planejamento e Registro;
	Verificar quando é o momento de passar para a fase de Consolidação.

Os primeiros jogos que você realizará, assim como tudo que fazemos pela primeira vez, poderão ser mais desafiadores. Isso porque você aprenderá na prática como funciona a aplicação do jogo. Lembre-se de que você pode sempre contar com as outras pessoas das equipes de facilitação e apoio para tirar dúvidas e compartilhar suas experiências.

ETAPA 2 - OBSERVAÇÃO ELOS: TESTAR O FUNCIONAMENTO DAS EQUIPES

A Observação Elos é uma estratégia para verificar como a turma interage durante a realização de uma atividade pedagógica e como se compromete com os acordos de convivência coletivos, fora do contexto de jogo. A finalidade é checar se o jogo vai funcionar bem com essa configuração de equipes. Para funcionar bem, a equipe precisa estar equilibrada entre a diversificação de comportamentos e a possibilidade de que trabalhem bem coletivamente.

Para tanto, antes de começar a jogar, você deve fazer de duas a três observações do funcionamento das equipes com duração mínima de 10 minutos (e máxima de 15) cada observação.

Planejar a Observação Elos

Para apoiar o planejamento de sua Observação Elos, utilize a Folha de Planejamento e Registro, que pode ser encontrada no Apêndice 1 deste guia e é demonstrada após as orientações de como utilizar cada campo:

- **Campo Esta é uma:** indicar se esta é uma Observação Elos ou uma partida do Jogo Elos;
- **Campo Data:** indique a data em que está realizando a Observação Elos;
- **Campo Atividade:** indique qual atividade de seu planejamento pedagógico você irá usar para realizar a observação. Para escolher, considere que é importante que a turma consiga realizar a atividade sem a sua ajuda. Em seguida, assinale o nível de dificuldade da atividade: fácil, médio ou difícil.
- **Campo Local:** indique se a atividade será feita na sala ou em outro espaço. Sugerimos a sala de aula como local das observações e partidas do Jogo Elos até que alcance a fase de Variação;
- **Campo Tempo da observação:** assinale quanto tempo durará sua observação, que pode variar entre 10 e 15 minutos nesse primeiro momento;
- **Campo Instruções da atividade:** neste espaço, descreva as instruções que dará à turma para a atividade. Se já as tiver descrito em seu planejamento da aula não é necessário repeti-las. Esse campo existe para que nos lembremos e façamos o exercício de orientar a atividade em etapas que apresentam objetivos de forma que as crianças não precisem tirar dúvidas durante a execução;
- **Campo O que será considerado ser gentil nessa atividade:** indique ações que representam gentileza na realização da atividade proposta. Por exemplo: o compartilhamento de materiais em uma atividade de confecção de cartazes sobre determinada temática trabalhada em aula. Esse campo existe para que nos lembremos de nomear com as crianças as ações de gentileza esperadas, já que a gentileza é um elemento abstrato e pode ser entendida de diferentes formas pelas crianças. Dar exemplos e nomear ajuda a se alinhar como grupo em torno do que significa ser gentil no contexto em que estão;
- **Campo Nível de voz:** faça uma avaliação de qual será o nível de voz necessário para a atividade proposta e registre nesse campo;

- **Campo Acordo de lugares:** defina qual a movimentação em sala mais adequada para a realização da atividade proposta e registre nesse campo;
- **Campo Identificação das equipes:** nesse momento, as equipes ainda estarão sem nome, então você pode identificá-las por números;
- **Campo Identificação da criança guardiã:** registre o nome da criança que ocupará esse papel em cada equipe;
- **Campo Registro de quebras de acordos:** marque cada vez que alguém descumprir um acordo, identificando sua equipe e o acordo quebrado.

METODOLOGIA ELOS - FOLHA DE PLANEJAMENTO E REGISTRO							
TURMA:		DISCIPLINA:			DATA:		
Esta é uma:	Partida do Jogo ELOS			Observação Elos			
Atividade:							
Nível de dificuldade da atividade							
Fácil		Médio			Difícil		
Local do Jogo:		Sala de aula			Outro:		
Tempo de Jogo:		10 minutos		15 minutos		20 a 30 minutos	
Instruções da atividade:							
Atividade extra para quem terminar a tarefa antes do fim do jogo:							
Nível de voz				Combinado de lugares			
Silêncio	Cochicho	Grupo	Atenção	Voz de rua	Pare	Atenção	Siga
Ser gentil nesta atividade é:							
Número de quebras de acordos							
Equipes	Criança Guardiã	Acordo 1: Seguir as instruções	Acordo 2: Níveis de voz	Acordo 3: Acordo de lugares	Acordo 4: Gentileza	Total	

Realizar Observação Elos

Para que a Observação Elos seja eficaz, você não deve comunicar à turma que fará a observação e nem falar sobre o Jogo Elos ainda. Lembre-se de que,

nesse momento, a turma ainda não conhece os acordos. O que queremos, agora, é um retrato do estágio inicial da turma e de suas interações, em estado mais natural possível. Por isso, qualquer intervenção deve ser evitada. Vamos então ao percurso a ser seguido:

PERCURSO DA OBSERVAÇÃO ELOS

1. Avise à turma que farão uma atividade em grupos;
2. Organize a turma nas equipes definidas por você, sem comunicar de que se tratam das equipes Elos;
3. Dê as instruções da atividade de forma progressiva e objetiva;
4. Explique à turma suas expectativas em relação ao modo como deve interagir durante a realização da atividade, indicando especificamente:
 - a. O nível de voz;
 - b. A movimentação em sala;
 - c. As ações de gentileza que vão ajudar na execução da tarefa.
5. Mencione suas expectativas apenas indicando que são as formas de trabalhar melhor durante a tarefa proposta. Lembre-se de não comentar nada sobre o Jogo nem sobre os quatro Acordos Elos.
6. Avise que deverão realizar a tarefa contando com o apoio das(os) colegas do grupo, sem pedir a sua ajuda;
7. Antes de iniciar, responda a eventuais dúvidas sobre a atividade;
8. Indique o tempo para concluírem a tarefa;
9. Anuncie o início da atividade e comece a monitorar o tempo de sua observação;
10. Observe as quebras dos acordos durante o tempo estipulado para a observação e registre na Folha de Planejamento e Registro. Para cada quebra, faça um traço na coluna correspondente. Ex.: se você solicitou que as crianças utilizassem nível de voz 1 – cochicho, e uma delas gritar durante a observação, localize a linha correspondente à equipe e à coluna correspondente ao acordo dos níveis de voz. Nessa célula, faça um traço I. Se houver mais quebras do mesmo acordo na mesma equipe, vá somando traços, sequencialmente. Lembre-se de apenas registrar, sem comentar nada sobre as quebras com a turma;
11. Ao final do tempo de observação, some as quebras de acordos e registre as somas na última coluna da Folha de Planejamento e Registro. A atividade não precisa ser encerrada, apenas a observação. Ou seja, pode ser uma atividade de 20 minutos em que você faça a observação de 10 minutos e use os outros 10 minutos para terminar as anotações;
12. Ao final da atividade, agradeça às crianças pelo cumprimento dos combinados realizados e volte ao planejamento do dia.

IMPORTANTE!

Lembre-se de não mencionar que está registrando as quebras nem as anunciar à turma. Procure, inclusive, não demonstrar às crianças que está observando e registrando. Isso porque queremos observar como elas estão interagindo fora do momento do **Jogo Elos**, para podermos identificar, ao longo de cada observação que realizaremos durante o ano, se houve efeitos e quais são esses efeitos.

Para completar a análise da Observação Elos e fazer dela uma boa ferramenta de ajuste das equipes, o Questionário de Funcionamento de Equipes é um instrumento que auxiliará sua observação, direcionando atenção para o que é mais importante neste momento. Ele poderá ser encontrado no Apêndice 1 deste guia e é demonstrado a seguir. Logo após a primeira Observação Elos, utilize o Questionário de Funcionamento de Equipes para avaliar se há necessidade de reorganização das equipes.

QUESTIONÁRIO DE FUNCIONAMENTO DE EQUIPES																
Observação de 10 a 15 minutos de atividade pedagógica (nível de dificuldade: fácil)																
	Equipe		Equipe		Equipe		Equipe		Equipe		Equipe		Equipe		Equipe	
	Sim	Não	Sim	Não	Sim	Não	Sim	Não	Sim	Não	Sim	Não	Sim	Não	Sim	Não
A distribuição das equipes está equilibrada conforme o critério de gênero?																
A distribuição das equipes está equilibrada conforme o critério de desempenho escolar?																
A distribuição das equipes está equilibrada conforme o critério padrões de interação?																
A distribuição das equipes está proporcionando segurança e pertencimento conforme o critério raça/cor?																
A equipe consegue realizar a tarefa sem a sua ajuda ou a de uma pessoa adulta?																
Número de quebras de acordos no período observado:																

Caso perceba algum desequilíbrio na divisão das equipes, você deverá reorganizar as crianças em novas equipes e refazer a observação (ou seja, volte ao tópico 1 da ETAPA 2 – Testar o funcionamento das equipes). Se as cinco respostas ao Questionário do Funcionamento de Equipes forem sim, você poderá seguir para a ETAPA 3.

IMPORTANTE!

O tempo da observação não precisa ter a mesma duração da atividade. Por exemplo, você pode observar e registrar as quebras de acordos por 10 minutos, mas o tempo de duração da atividade ser de 20 minutos.

ETAPA 3 – APRESENTAR O JOGO ELOS À TURMA

A tarefa de apresentar à turma os quatro Acordos Elos não é simples. Antes de um acordo ser estabelecido, é preciso que seja discutido e compreendido pelas pessoas envolvidas. Os quatro Acordos Elos são princípios básicos de interação social que possibilitam às crianças o desenvolvimento de relações de respeito. Eles compõem a base de outras ações que, conjuntamente, configuram o exercício da cidadania.

Cidadã(ão) é uma palavra definida principalmente pela sua dimensão social, pois se refere à pessoa que convive em sociedade, em grupos entre os quais existem relações recíprocas. Preparar crianças para o exercício da cidadania exige o desenvolvimento de habilidades sociais e afetivas. À medida que as crianças aprendem a se orientar pelos acordos propostos pelo Jogo Elos, espera-se promover seu envolvimento afetivo com o conhecimento, um sentimento de pertença e respeito ao grupo e de ser por ele respeitado.

Para explicar os acordos do Jogo Elos, cole o cartaz em local visível a todas as crianças. Se possível, escolha um lugar no qual possa ficar pendurado permanentemente. Em seguida, proponha uma conversa ou uma sequência de atividades sobre os sentidos de cada um dos acordos no cotidiano, indicando, por fim, que a partir de então haverá momentos em que deverão segui-los.

A apresentação dos acordos deve estabelecer um diálogo com a turma e criar oportunidades para produzir sentidos compartilhados sobre cada um deles. Assim, evitaremos, por exemplo, que algumas crianças entendam de modos diferentes quando falamos a mesma coisa. É importante alinhar a mesma definição para cada um, podendo começar com perguntas. Por exemplo: “Qual o volume de um cochicho?” ou “Ficar parado permite que eu olhe para os lados?”. Às vezes, o que nos parece óbvio não o é para as crianças, e discutir esses detalhes ao início da implementação já inicia ou fortalece a relação de diálogo e confiança que a metodologia pretende promover.

Você encontrará, no Apêndice 2, o Recurso de apoio: Apresentação do Jogo Elos às turmas, algumas sugestões de atividades para apresentar os acordos às crianças e estimular a produção coletiva do que eles significam. São propostas que foram utilizadas com sucesso em escolas que implementaram a Metodologia Elos, para inspirar você em sua elaboração de propostas para este momento.

Ao apresentar os acordos e dialogar sobre seus sentidos, enfatize os objetivos de cada um:

ACORDOS ELOS



Acordo 1: Seguir as instruções das atividades

Por meio da Metodologia Elos, é esperado que as crianças desenvolvam habilidades que as ajudem a desempenhar as atividades escolares de maneira mais participativa e autônoma. O Acordo 1 tem a finalidade de atentar às instruções da atividade proposta e apoiar a própria equipe a segui-las.

Converse com a turma sobre a proposta de seguir as instruções de cada tarefa da Metodologia Elos e de todos incentivarem e auxiliarem suas equipes a segui-las. Explique que serão realizados vários tipos de tarefas durante as partidas dos Jogos Elos e que, portanto, as instruções da atividade serão diferentes a cada partida. Provoque uma conversa sobre a importância de ouvir com atenção as instruções e comprometer-se em segui-las, além de evidenciar o porquê disso e quando isso é importante.

Material de apoio

Há uma série de elementos em nossa comunicação que não passam apenas por aquilo que falamos, mas como falamos. Para aprofundamento acerca do papel da pessoa adulta nessa comunicação, você pode buscar no Apêndice 3, o Texto de Aprofundamento 8 : Instruções e Boa Comunicação.

Acordo 2: Seguir o nível de voz combinado

Para apresentar este acordo devemos oferecer orientações auxiliares sobre cada um dos cinco níveis de voz possíveis. Explique que cada atividade proposta na Metodologia Elos poderá ser mais bem realizada ao seguirem, dependendo de qual atividade, um dos cinco níveis de voz indicados no cartaz:



Os níveis de voz são:

- 0 Silêncio - Não falar;
- 1 Cochicho - Falar bem baixinho: só a pessoa do seu lado consegue ouvir você;
- 2 Em Grupo - Só quem está em sua equipe consegue ouvir você;
- 3 Apresentação - Todas as pessoas da sala conseguem ouvir você sem que precise gritar;
- 4 Voz de Rua - Volume liberado!

Acordo 3: Seguir o combinado dos lugares

Esse acordo indica qual será o tipo de movimentação adequada das crianças para conseguirem cumprir a atividade. No convívio coletivo, o espaço físico pertence a todas e todos. Assim, a movimentação em um espaço coletivo deve prezar pelo respeito às necessidades das pessoas que o compartilham. Correr pela sala em um momento em que a turma está se esforçando para entender um problema de matemática, por exemplo, prejudica o coletivo, assim como permanecer na carteira enquanto as outras pessoas da equipe estão de pé nos aguardando para começar uma atividade em roda.

Tal como as explicações sobre os níveis de tom de voz, o acordo - Seguir o combinado de lugares, deve ser complementado com um acordo conforme o contexto de trabalho que irá requerer tipos diferentes de movimentação.



Os acordos de lugar são:

- PARE - Permanecer no lugar;
- ATENÇÃO - Levantar e andar conforme o combinado;
- SIGA - Levantar e andar livremente.

Acordo 4: Ser gentil

Converse com as crianças sobre a importância de ser gentil com todas as demais pessoas. Ser gentil se refere à postura de valorizar os sentimentos, desejos, direitos e valores das outras pessoas e de si. É reconhecê-los e considerá-los ao decidir como agir. Demonstra-se gentileza ao cuidar do espaço de uso comum, ao conseguir se comunicar de modo respeitoso em vez de usar a força física quando fazem algo que fere nossos princípios. É expressar nossos limites sem agredir, seja com palavras ou atitudes.

Dê exemplos de como as crianças podem ser gentis ao longo dos jogos e as estimule a compartilharem exemplos cotidianos (na sala de aula ou em casa) que acreditem ser de gentileza. Agradeça a todas as participações, indicando gentilmente as que necessitem de ajustes.

Lembre-se:

Em quaisquer atividades utilizadas para apresentar os quatro acordos do Jogo Elos à turma, discuta exemplos concretos do que é cumpri-los e descumpri-los. É importante ajudar a turma a refletir sobre as variações de contexto e de atividade, destacando as consequências individuais e coletivas de cada forma de agir.

Ponto de atenção 1:

No contexto do jogo, acordos são os quatro Acordos do Jogo Elos permanentes em todas as partidas. Os combinados são os níveis ou variações escolhidas para cada partida. Os acordos são sempre os mesmos, enquanto os combinados variam a cada partida.

Ponto de atenção 2:

Havendo outros acordos significativos na sala de aula, nossa sugestão é que, neste caso, os acordos do Jogo Elos sejam mantidos como um conjunto à parte. Isso fará com que o jogo seja simples e de fácil compreensão.

Ponto de atenção 3:

Seja qual for a maneira como você preferir apresentar os acordos e combinados, ela deve ser coerente para as crianças em seu contexto cultural, estando de acordo com as especificidades de cada turma, bem como em concordância com os valores da escola e seu Projeto Político Pedagógico.

Construção da identidade das equipes

Após a apresentação dos Acordos do Jogo Elos, você irá propor à turma a criação de uma identidade para cada equipe, com objetivo de favorecer a motivação para jogar e proporcionar uma primeira experiência de tomada de decisão coletiva.

Essa atividade contribui para a construção de vínculos de pertencimento na equipe. Caso sua turma não tenha o hábito de trabalhar em grupos ou os membros de algumas equipes não tenham grande afinidade uns com os outros, esta atividade pode ser uma estratégia para aproximá-los. Propomos conduzir o processo por meio de duas estratégias:

Escolha do nome das equipes

Proponha que cada equipe decida sobre um nome. As crianças poderão facilmente encontrar dificuldades para tomar essa decisão e solicitar a sua ajuda. Procure interferir o mínimo possível, dando como orientação geral apenas que precisam encontrar um nome de que todas as crianças da equipe gostem.

Confecção de mascote da equipe

Além do nome, ajude as crianças a criarem e desenharem uma(um) mascote (símbolo) que represente o grupo. Dê preferência à elaboração de um desenho que possa ser feito por todas as crianças do grupo.

Comunicação aos responsáveis sobre o Jogo Elos e o Componente Comunitário

Comunicar aos responsáveis das crianças sobre sua participação na implementação da Metodologia Elos é fundamental. É de interesse que as(os) responsáveis pelas crianças compreendam o jogo e seus acordos para que possam encorajar as crianças a cumprirem-nos. A meta é estimular as(aos) responsáveis a participarem do cotidiano escolar de suas(seus) filhas(os) e fortalecerem o vínculo com a escola.

A comunicação pode ser feita em uma reunião entre escola e responsáveis ou por meio de um comunicado. Abaixo apresentamos um exemplo de texto que pode ser utilizado como comunicado.

COMUNICADO

Nos próximos meses a nossa turma participará do Jogo Elos, uma atividade em grupos que será realizada em sala de aula, para garantir um melhor espaço de aprendizado e convivência entre todas as pessoas. O jogo oferece vivências de relações de cooperação, respeito e responsabilidade, ajudando as crianças a cuidarem de si e das outras crianças. As crianças irão receber o Caderninho Elos, onde será registrado o desempenho de suas equipes nas partidas. Algumas vezes, ao longo do ano, levarão o Caderninho para casa para o seu acompanhamento.

Na reunião do dia ____/____ apresentaremos a metodologia a vocês e estaremos à disposição para tirar suas dúvidas.

Atenciosamente, _____

Preparar os materiais para começar a jogar

Materiais para jogar Elos:

- Um Cartaz de Acordos do Jogo Elos;
- Cartaz dos Níveis de Voz e Lugares;
- Um Cartaz de Pontuação do Jogo Elos;
- Um Cartaz de Pontuação Semanal do Jogo Elos;
- Duas atividades pedagógicas preparadas;
- Carimbos ou adesivos;
- Caderninhos Elos;
- Cartões de Apoio às devolutivas (opcional).

Um Cartaz de Acordos da Metodologia Elos

Esse cartaz fica afixado na sala de aula a partir da apresentação dos Acordos do Jogo Elos à turma. Certifique-se de que ele está em um lugar em que todas as crianças conseguem enxergá-lo. Ao final do jogo, o Cartaz dos Acordos do Jogo Elos deverá permanecer na sala, visível a toda a turma. Portanto, escolha um lugar em que não atrapalhe a realização de outras aulas e/ou atividades.

Um Cartaz dos Níveis de Voz e Lugares

Ao lado do Cartaz de Acordos do Jogo Elos, cole o Cartaz dos Níveis de Voz e Lugares. Certifique-se de que está visível para todas as crianças. Ao final do jogo, o Cartaz dos Acordos de Voz e Lugares deverá permanecer na sala de aula e à vista de todas as crianças. Escolha um lugar que não atrapalhe a realização de outras aulas e/ou atividades.

Um Cartaz de Pontuação do Jogo Elos

A tabela do Cartaz de Pontuação do Jogo Elos lhe auxiliará a registrar as quebras de acordos durante as partidas. Esse cartaz também precisa ser visível a todas as crianças. Alternativamente, se houver dificuldade de organização dos cartazes do espaço no caso de salas pequenas, por exemplo, a pontuação de cada partida pode ser feita na lousa, em uma tabela desenhada imitando o cartaz, para evitar mais um material na parede.

Um Cartaz de Pontuação Semanal do Jogo Elos

O Cartaz de Pontuação Semanal do Jogo Elos tem a função de auxiliar o registro e visualização das equipes conquistadoras ao longo da semana e, portanto, facilita o planejamento da Celebração surpresa. Esse cartaz também precisa ser afixado em algum lugar na sala ou no ambiente em que for conduzido o Jogo. Além disso, deverá permanecer na sala de aula, visível a todas as crianças.

Duas atividades pedagógicas⁴

A atividade principal do Jogo Elos é aquela com a qual todas as equipes vão jogar ao mesmo tempo. A atividade complementar é destinada a quem concluir a atividade principal antes do término do tempo estipulado para a partida do Jogo Elos. Com a atividade complementar, crianças que encontrarem facilidade na realização da atividade principal poderão se ocupar com outra atividade sem prejudicar o funcionamento do jogo.

Lembre-se de informar que a atividade pedagógica deve ser executada de maneira autônoma. Ou seja, nas atividades realizadas ao longo do Jogo Elos, a turma não poderá pedir sua ajuda. E mesmo durante a execução da atividade complementar, quando o jogo estiver acontecendo, os acordos devem ser cumpridos.

Um Caderninho Elos para cada criança

O Caderninho Elos é um caderno com o calendário do ano. No Caderninho Elos, as crianças das equipes conquistadoras receberão uma marca de celebração (adesivo ou carimbo) a cada partida vencida. Esse tipo de reconhecimento costuma ser muito valorizado pelas crianças, além de ser uma forma de você concretizar uma devolutiva positiva em relação ao cumprimento dos acordos coletivos. Assim, ao término de uma partida do Jogo Elos, todas as crianças das equipes que conquistaram o objetivo do jogo receberão um carimbo/adeseivo em seus caderninhos.

⁴ Entre os Apêndices 2, no Recurso de apoio 2 - Elaboração de atividades para jogar, você encontrará exemplos de atividades pedagógicas para diferentes idades. Utilize ou se inspire na elaboração das suas próprias atividades para os dois primeiros jogos.

Carimbos ou adesivos

Os carimbos ou adesivos serão usados para o preenchimento do Caderninho Elos como valorização do engajamento nos acordos pelas crianças das equipes conquistadoras. A cada partida vencida, um carimbo ou adesivo deverá ser colocado no dia correspondente no calendário do Caderninho Elos.

Uma folha de registro do Jogo Elos

Toda vez que for jogar, é muito importante preencher a Folha de Planejamento e Registro do Jogo Elos. O preenchimento serve para avaliar mudanças no funcionamento das equipes e no comportamento das crianças ao longo do tempo. Essas informações apoiarão seu planejamento de jogos posteriores. A Folha de Planejamento e Registro é a mesma que você usou para a Observação Elos e pode ser encontrada no Apêndice 1 deste guia.

Cartões de Apoio às Devolutivas

Como recurso complementar e opcional, caso queira suporte com um instrumento lúdico, utilize os Cartões de Apoio às Devolutivas para comunicar quebras de acordos ou comprometimento com as equipes, entregando um cartão ao membro do grupo que os estiver cumprindo (Cartão de Devolutiva Elos) ou não (Cartão de Devolutiva Oops!). Informações sobre como usá-los poderão ser encontradas no Apêndice 2, Recurso de apoio 3 - Cartões de Devolutiva Elos e Oops!

ETAPA 4 – COMEÇAR A JOGAR!

Após montar e testar as equipes, construir identidade para as equipes com as crianças, apresentar e produzir sentido compartilhado para os acordos, preparar as atividades e a sala, você e sua turma já podem começar a jogar!

A seguir, você encontrará um percurso didático para entender como conduzir as partidas do Jogo Elos. No Apêndice 1 - Percurso para condução do Jogo Elos você encontra um guia resumido para apoio objetivo e prático, no momento do jogo.

ATENÇÃO!

A tabela de percurso para condução do Jogo Elos é uma ferramenta muito importante para apoiar a condução das partidas do Jogo Elos. Com ela, elementos importantes da metodologia são identificados para que não sejam esquecidos ou pulados. Eles são importantes para que se alcancem os resultados esperados com a implementação do Jogo Elos com suas turmas.

O que fazer antes de o Jogo Elos começar?

1. Planejar o primeiro Jogo Elos

- › Defina qual atividade irá propor à turma;
 - › Escolha uma tarefa que as equipes consigam realizar sem sua ajuda;
 - › Defina também a atividade adicional caso concluem a tarefa proposta antes do fim do jogo;
 - › Determine o tempo da partida (para o primeiro jogo, use o intervalo de 5 ou 10 minutos);
 - › Confira se o Cartaz dos Acordos do Jogo Elos, o Cartaz dos Níveis de Voz e Lugares e o Cartaz de Pontuação do Jogo Elos estão em lugar visível a todas as crianças.
-

2. Preparar a turma para jogar

- › Organize a turma em grupos, conforme as equipes;
 - › Explique a atividade de forma cuidadosa para que todas as crianças compreendam;
 - › Revise os quatro acordos do Jogo Elos e faça combinados para cada um;
 - › É fundamental definir muito bem todos os combinados, com exemplos de cumprimento desses acordos, para que as crianças saibam o que é esperado delas durante o jogo. Utilize os cartazes e, caso seja necessário, escreva no quadro branco (ou lousa) os combinados da partida.
 - › Oriente as equipes sobre a atividade extra para quando terminarem a tarefa principal;
 - › Retome que, quando a partida começar, você observará o compromisso das equipes em relação aos Acordos do Jogo Elos e a cada quebra, você irá comunicar o grupo e anotar as quebras no Cartaz de Pontuação do Jogo Elos (Apêndice 1);
 - › Anuncie a duração do jogo;
 - › Pergunte se há alguma dúvida antes do início da partida, lembrando às crianças que, durante a partida, elas não poderão pedir sua ajuda.
 - › Anuncie: “O Jogo Elos começa agora!”.
-

O que fazer durante o Jogo Elos?

1. Monitorar a quebra de Acordos Elos – Devolutivas Instrutivas.

- › Quando uma criança ou equipe quebrar um acordo, descreva imediatamente a quebra à equipe, em tom de voz neutro, fazendo uma devolutiva instrutiva (que pode ocorrer com a entrega do cartão de Devolutiva Oops);
- A devolutiva instrutiva sobre a quebra de acordo deve ser feita evitando qualquer tom de voz que indique agressividade, condenação, irritação, ridicularização, ironia ou zombaria da criança ou equipe que descumpriu o acordo;
- Anote no cartaz de quebras a quebra anunciada;
- Essa condução deve cumprir a função de somente comunicar, sem punir. Na fase de Consolidação, o elemento fundamental Devolutivas Instrutivas será aprofundado. Para melhor compreensão e preparo, leia no apêndice 3, o Texto de aprofundamento 4 - Porque evitamos o uso da coerção.

2. Apresentar reconhecimentos que valorizem o comprometimento com os acordos - Devolutivas Elos.

- › Observe as crianças e equipes que estejam cumprindo os acordos e apresentando ações de colaboração, respeito e comprometimento com os acordos e combinados;
- › Realize elogios, valorizando a equipe toda, sempre que possível, descrevendo o que a criança ou a equipe está fazendo ao demonstrar comprometimento com os acordos e combinados. Quanto mais específicos os elogios, mais eficazes eles serão, porque indicarão às crianças exatamente o que é valorizado e esperado delas, aumentando a chance de repetirem as ações que foram elogiadas no futuro.

3. Anunciar que metade do tempo estipulado já passou.

- › Para que as crianças possam se localizar no tempo que têm para terminar a atividade, anuncie que o tempo estipulado já está na metade;
- › Neste momento, você pode elogiar, como forma de reconhecimento, todas as equipes que estiverem quebrando poucos acordos ou nenhum;
- › Lembre-se que durante a partida sua interação com a turma deve ocorrer apenas por meio das devolutivas instrutivas e dos elogios como forma de reconhecimento.

4. Anunciar o término do jogo.

- › Ao final do tempo de jogo estipulado, anuncie às equipes: “O Jogo Elos termina agora!”

O que fazer depois do Jogo Elos?

1. Anunciar as equipes conquistadoras, celebrando seu engajamento (reconhecimento).

- › A partir da leitura do Cartaz de Pontuação do Jogo Elos, anuncie somente as equipes que venceram. Lembre-se de que as equipes conquistadoras são aquelas que quebraram até cinco acordos. As que quebraram seis ou mais não vencem.

Exemplo: “Parabéns às equipes Coala, Lobo e Sorvete que venceram essa partida do Jogo Elos!”.

LEMBRE-SE: As equipes que quebraram os acordos já sabem o que houve para não conquistarem o objetivo e não precisam ser expostas ao final do jogo. Além disso, chamar a atenção para as equipes que perderam pode desmotivá-las a continuarem se engajando no jogo. Por isso, não fazemos nenhum comentário sobre as equipes que não venceram neste momento.

2. Pontuação para a celebração surpresa das equipes após o Jogo Elos.

- › Marque no Cartaz de Pontuação Semanal do Jogo Elos as equipes conquistadoras do Jogo Elos nesse dia (as crianças guardiãs de cada equipe vencedora podem ser chamadas a fazerem esse registro).
-

3. Celebração com o Caderninho Elos. Solicite apoio das crianças guardiãs para a celebração diária.

- › Peça que as crianças guardiãs de cada equipe vencedora distribuam os caderninhos Elos para os membros de suas equipes.
 - › Essa ação de celebração pode configurar a celebração diária que deve ocorrer após cada partida, mas é recomendado que, juntamente com ela, possa haver uma celebração não material. Por exemplo:
 - › Uma salva de palmas às equipes conquistadoras;
 - › Uma brincadeira em que, por 20 segundos, as crianças das equipes que venceram poderão andar pela sala com um pé só, enquanto as que não venceram cantam uma música.
-

4. Celebração surpresa das Equipes Elos.

- › Ao final de uma semana, verifique o Cartaz de Pontuação Semanal do Jogo Elos. Se todas as equipes tiverem conquistado pelo menos 1 partida naquela semana, proponha a Celebração Surpresa.
 - › Você pode propor que as equipes escolham a comemoração da semana ou tenham funções especiais na condução dessa celebração.
 - › Comemorem com alegria os ganhos coletivos que a turma obteve por meio do Jogo Elos essa semana!
-



A Metodologia Elos busca fortalecer estudantes, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades de vida, de interações positivas e de coletivos democráticos. À medida que a aprendizagem das habilidades de vida é consolidada, espera-se que as crianças possam agir de modo semelhante ao modo como agem durante o jogo, mas em novos contextos. Ao criar condições favoráveis à aprendizagem das habilidades de cooperação e assertividade em sala de aula, você auxilia as crianças a se tornarem cooperativas e assertivas em outras situações. Para que isto ocorra, sua principal ferramenta durante o jogo são as Devolutivas Instrutivas e o Reconhecimento, melhorando relações e indicando às crianças quais de suas atitudes favorecem a harmonia e os coletivos democráticos em sala de aula. Neste cenário, você precisa prestar bastante atenção às interações que se dão nos momentos de jogo.

Por meio da experiência de jogar e receber as devolutivas e reconhecimentos, aos poucos, a criança sentirá satisfação pelo ato de colaborar, reconhecerá e valorizará as(os) colegas que trabalharem harmonicamente e será reconhecida e valorizada por elas(es). Esperamos que estas atitudes ultrapassem as paredes da escola, sendo generalizadas para outros contextos, uma vez que estejam incorporadas à forma de viver.

Material de apoio - caso queira suporte na prática das Devolutivas Instrutivas e do Reconhecimento, utilize os Cartões de Apoio apresentados no apêndice 2, Recursos de apoio 3 - Cartões de Devolutiva Elos e Oops.

ETAPA 5 – PREENCHER A FOLHA DE PLANEJAMENTO E REGISTRO DO JOGO ELOS

Por que é importante?

O Registro do Jogo Elos tem a função de ajudar na análise da evolução da turma. Você poderá observar, por meio desta análise, as mudanças positivas da turma a partir do Jogo Elos e elementos de apoio para o seu planejamento dos próximos jogos. A Folha de Planejamento e Registro deve ser preenchida em todas as partidas e pode ser encontrada no Apêndice 1 deste guia.

QUANDO PASSAR PARA A FASE DE CONSOLIDAÇÃO?

Após os primeiros jogos da fase de Familiarização, espera-se que você comece a ter mais prática e que a sua turma já demonstre uma intimidade com o jogo. As partidas dessa fase devem ser fáceis, sem grandes desafios, considerando que o objetivo neste momento é aprender a jogar. Uma vez que as crianças e você sintam que podem começar a se desafiar um pouco mais, experimentando

variações para além das partidas fáceis de 5 ou 10 minutos, propomos que o movimento em direção à fase de Consolidação comece.

A fase de Consolidação serve para que você e sua turma joguem continuamente, experimentando diferentes desafios e formas de jogar, mantendo a proposta estimulante. Os jogos podem ser auxiliares do processo de ensino-aprendizagem, uma vez que se aumentam gradativamente as quantidades e grau de desafio das tarefas propostas nas partidas.

A etapa de Familiarização terá duração média de quatro semanas a partir da Formação Inicial. Nesse período, espera-se que você jogue o Jogo Elos com a turma de oito a 12 partidas (dois jogos por semana, com a recomendação de que atinja a média de três jogos por semana), seguindo a duração mínima de 5 minutos, com atividades de fácil execução.

Para avançar à etapa de Consolidação, sugerimos que realize uma Observação Elos, a fim de apoiar a análise sobre a apropriação das crianças dos acordos e confirmar a mudança de fase.

Realizar a Observação Elos

Você já realizou a Observação Elos no início da implementação do Jogo, quando estava testando o funcionamento das equipes. Sugerimos que, depois de ter conduzido no mínimo oito partidas, você repita a observação com o objetivo de analisar como a turma está interagindo sem que uma partida do jogo esteja ocorrendo. Essa análise fornecerá informações sobre os efeitos da Metodologia Elos e sobre os ajustes que podem ser realizados na condução dos próximos jogos.

A seguir, apresentamos como fazer a Observação Elos neste momento da implementação. O foco desta observação é avaliar se as equipes estão, de fato, equilibradas e bem apropriadas do sentido compartilhado dos acordos e combinados. Caso ambos os critérios tenham sido atingidos (equipes e apropriação dos acordos e combinados), planeje a transição para a fase de Consolidação. Para apoiar o planejamento de sua Observação Elos, sugerimos que utilize a Folha de Planejamento e Registro, que você encontra em formato para cópias no Apêndice 1 deste guia.

Como já destacado, é muito importante que as crianças não estejam jogando o Jogo Elos no momento da observação. Por isso, não anuncie que fará a observação nem conduza formalmente os acordos e combinados como faz antes de cada jogo. Sugerimos que, após a explicação da atividade, apenas expresse suas expectativas em relação a cada um dos Acordos do Jogo Elos, sem mencionar o jogo.

Exemplo: “Nessa atividade de matemática, todos do grupo devem ajudar uns aos outros (Acordo de Gentileza), utilizar a voz de grupo (Acordo de voz) e se movimentar somente para apontar o lápis. As crianças guardiãs de cada grupo poderão vir buscar mais folhas se o grupo precisar (Acordo de lugares). Alguma dúvida? Responderei a outras questões apenas ao final da atividade. Bom trabalho!”

Como as crianças já conhecem o formato do jogo, é possível que questionem se esse momento seguirá a mesma organização usada ao longo das semanas. Indique que, embora estejam utilizando os Acordos do Jogo Elos, não será

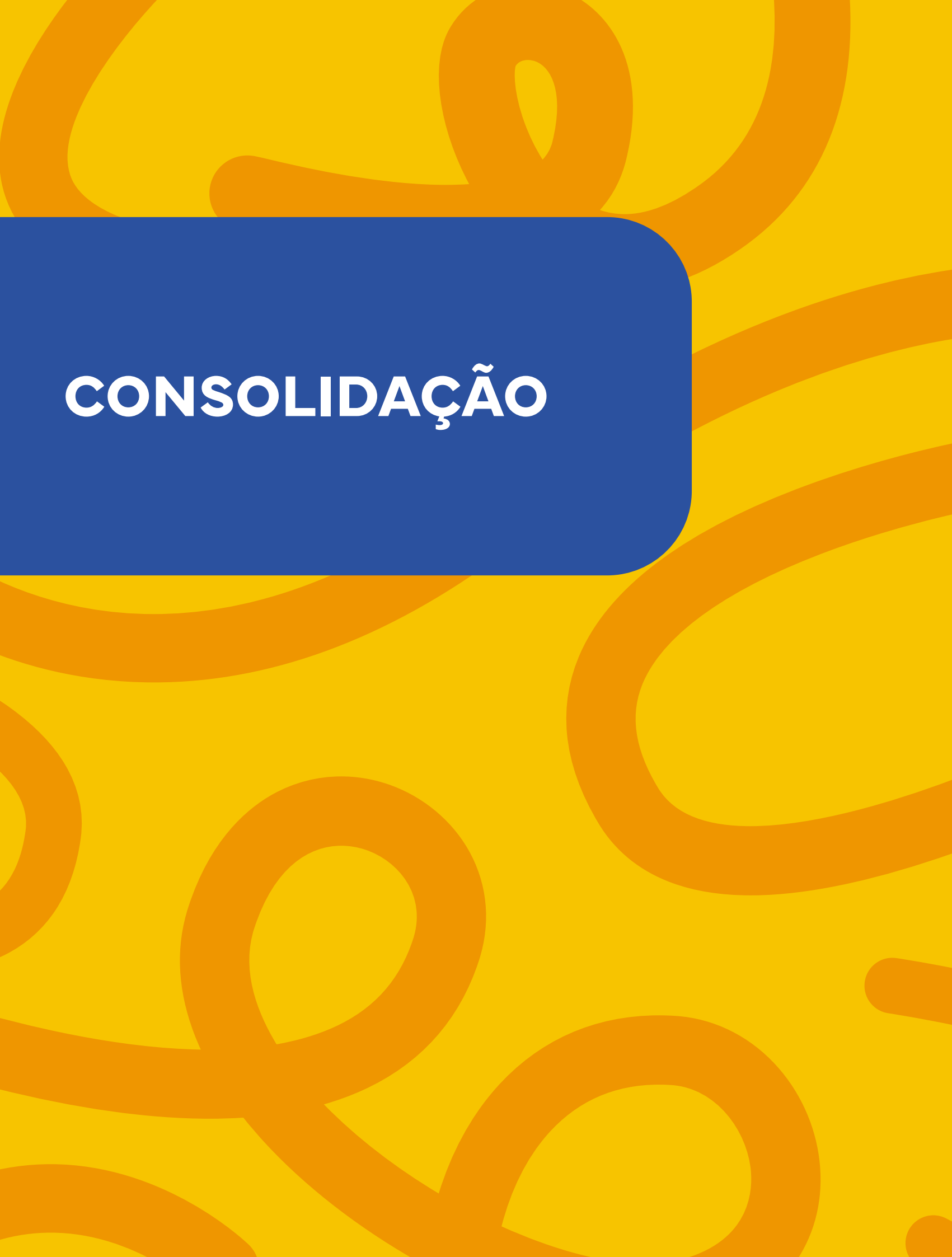


um momento de aplicação do jogo. Logo, não haverá devolutivas, reconhecimentos e nem marcações de quebras no Painel.

Assim que anunciar o início da atividade e até encerrar o tempo previsto para a observação utilize a Folha de Planejamento e Registro.

LEMBRE-SE

O tempo da observação não precisa ter a mesma duração da atividade. Por exemplo, você pode observar e registrar as quebras de acordos por 10 minutos, mas o tempo de duração da atividade pode ser de 20 minutos.



CONSOLIDAÇÃO

Objetivos da Consolidação

- Aumentar gradativamente a dificuldade das atividades, o tempo de execução do jogo e a frequência com que é realizado ao longo da semana;
- Valorizar o compromisso com os acordos em momentos fora do jogo.

Tarefas

Agora, você dará a ETAPA 6 de implementação da Metodologia Elos. Além dessa etapa, propomos algumas ações complementares para aumentar seu domínio sobre o jogo e os efeitos produzidos até então.

ETAPA 6

Aumentar dificuldade, tempo e frequência de jogo;

Devolutivas Instrutivas como elemento fundamental da metodologia de prevenção Elos;

Reconhecimento como elemento fundamental da metodologia de prevenção Elos;

Acompanhar o jogo em outra turma;

Compartilhar decisões com a turma;

Quando passar para a fase de Variação.

ETAPA 6 - AUMENTAR DIFICULDADE, TEMPO E FREQUÊNCIA DE JOGO

A etapa 6 consiste em desafiar a turma ao aumentar a dificuldade das atividades de nível simples para nível médio (conforme o ano de estudo). A partir de agora, o jogo deve ter duração de 15 minutos no mínimo, com o máximo de 30 minutos por jogo. Com isso, gradativamente você motiva o envolvimento das equipes por períodos maiores e seguindo os Acordos do Jogo Elos, bem como resolvendo tarefas mais complexas. Ao adequar o nível de dificuldade das tarefas propostas você mantém a motivação da turma para continuar jogando.

Nesta etapa, que inaugura a Fase de Consolidação, a proposta é aprofundar o domínio sobre os elementos fundamentais da metodologia do Jogo Elos na direção de incorporá-la ao seu cotidiano de trabalho como ferramenta. Os elementos fundamentais Equipes Heterogêneas e Acordos do Jogo Elos já foram desenvolvidos e apropriados na Fase de Familiarização. Agora, os elementos Devolutivas Instrutivas e Reconhecimento serão aprofundados.

Devolutivas Instrutivas como elemento fundamental da Metodologia Elos

No processo de desenvolvimento infantil e de socialização, a devolutiva é uma fonte de ajuda para mudanças de comportamento. É a comunicação a respeito de como seu modo de agir está afetando os outros em seu entorno. Na Metodologia Elos, uma devolutiva bem conduzida ajuda a criança, ou o grupo, a conhecer aspectos de si e de seu modo de interagir e, a partir desse conhecimento, ter informações que ajudem a melhorar a interação com seus pares e adultos de referência.

No Jogo Elos, a devolutiva auxilia a(o) professora(professor) a ensinar de modo efetivo os princípios básicos de interação social, expressados nos Acordos do Jogo Elos. Quando há quebras dos acordos ou quando seu cumprimento não estiver em consonância com o proposto, e isso é comunicado de forma instrutiva às crianças, elas têm a oportunidade de mudar exatamente o que ainda não se configura como um modo de interagir harmônico e cooperativo.

A comunicação sobre quando uma expectativa não foi cumprida no Jogo Elos deve ser feita de modo instrutivo, sem caráter punitivo ou de julgamento. Para efetivamente oferecer condições de melhora e mudança às crianças, deve-se explicar o momento em que ocorreu, quem quebrou o acordo e o que exatamente foi considerado uma quebra.

É necessário também manter o tom de voz neutro e dar a devolutiva de forma objetiva e precisa, para evitar suscitar sentimentos de constrangimento, medo ou raiva na(s) criança(s) que receber(em) uma informação negativa sobre seu modo de agir. Se realizada de outro modo, no lugar de promover reflexão, acaba-se produzindo afastamento e até fortalecimento das ações destoantes dos acordos propostos.

Além das características já destacadas, apresentamos mais algumas que contribuem com o que é chamado de boa comunicação ao realizar uma devolutiva:

- Descritivas em vez de avaliativas: quando não há julgamento, mas apenas o relato de um evento. Por exemplo: “Pedro, hoje você não terminou a sua tarefa”, ao invés de “Pedro, você é preguiçoso”. Assim, localizamos o problema no acontecimento e não na criança, e não criamos um rótulo, mas apenas indicamos que uma ação específica não está em acordo com os combinados, neste momento;
- Específicas em vez de gerais: por exemplo: “Pedro, hoje você foi muito bem nos exercícios de matemática”, ao invés de “Pedro, hoje você foi muito bem na aula”. Para que as crianças sejam capazes de mudar seus modos de agir, precisam saber o que, exatamente, você espera delas. Ao referir-se objetivamente a atitudes específicas, você mostra o que pode ser melhorado e evita efeitos negativos associados ao uso de rótulos, a exemplo de desmotivação e frustração.
- Oportunas: as devolutivas são, em geral, mais úteis quanto mais imediatas. A imediatez ajuda a criança a perceber com mais rapidez quais características de suas ações precisam ser melhoradas ou mantidas. Por isso, quanto antes puder fazer a devolutiva, melhor as crianças entenderão e poderão identificar como melhorar. Sabemos, contudo, que nem sempre isto é possível, e por isso fica ainda mais importante descrever de modo específico as ações em questão.

Reconhecimento como elemento fundamental da Metodologia Elos



No Jogo Elos, o reconhecimento das ações que outras pessoas apresentam é central, particularmente durante e ao final de cada partida, com a finalidade de valorizar o compromisso das crianças com os acordos. Reconhecimentos podem ser palavras e ações com que demonstramos satisfação ou apreço pelas atitudes de alguém, contribuindo para a formação e manutenção de vínculos saudáveis em nossas vidas.

Por outro lado, a falta de reconhecimento ou a presença de ações que expressem rejeição e/ou desvalorização podem ser prejudiciais à autoestima das pessoas. Por exemplo, dizer constantemente a uma criança: “Você não tem jeito mesmo” pode produzir efeito oposto ao de incentivar essa criança a “ter jeito” e fazê-la acreditar que não pode mudar.

Quando recebemos de outra pessoa sua atenção para o que fazemos de positivo, temos motivação para continuar no mesmo caminho, além de experimentarmos o sentimento de aceitação. Dar atenção às atitudes de uma criança quando ela age de modo positivo para si e/ou para as outras pessoas é essencial para nutrir o sentimento de pertencer ao grupo, de ser valorizada e respeitada.

Formas de reconhecimento

Podemos reconhecer a atitude de alguém de forma simbólica ou material. A forma simbólica não depende de objetos e pode ser expressa por meio de um olhar, de palavras de agradecimento, de um gesto (como abraço), uma brincadeira, um sinal de aprovação, uma celebração etc. A forma de reconhecimento material é aquela que se baseia em recursos materiais, como objetos de modo geral, como adesivos e carimbos.

Vale destacar que reconhecer é diferente de barganhar: Não indicamos propor trocas com as crianças por bons comportamentos e algum recurso de reconhecimento (ex.: “Se vocês se comportarem bem, ganharão um adesivo”). Isso é diferente de uma celebração por uma conquista (reconhecimento), pois não ajuda as crianças a notarem os benefícios de novas formas de interagir. Uma barganha leva a criança a buscar apenas um prêmio, enquanto o reconhecimento expressa alegria por uma conquista individual ou coletiva.

Ressaltamos, ainda, que o efeito de cada reconhecimento varia conforme cada pessoa. O que é visto por uma como incentivo, pode não ser encarado da mesma maneira por outra. Por exemplo, há crianças que ficam constrangidas com elogios públicos por seu bom desempenho, enquanto outras podem se sentir encorajadas a continuar estudando. Assim, uma estratégia para que o reconhecimento de fato tenha função de celebração e valorização para as crianças é observar seus gostos, o que as deixa motivadas e utilizar (como consequência por terem cumprido acordos e, também, vencido o Jogo Elos) aquilo de que, no cotidiano delas, já demonstram gostar.

Na fase de Familiarização do Jogo Elos, bem como nas primeiras semanas da fase de Consolidação, o uso de reconhecimentos materiais tende a ser maior. Entretanto, será importante priorizar, gradativamente, o uso de reconhecimentos simbólicos como forma de celebrar as vitórias e cumprimentos de acordos, apoiando os efeitos preventivos da metodologia a médio e longo prazos. Com isso, espera-se que as crianças fiquem, cada vez mais, atentas aos elogios e devolutivas e, ao longo do tempo, também sensíveis aos próprios reconhecimentos e identificação, elas mesmas, do que fizeram de positivo durante os jogos.

Material de apoio - se você observar que tem dificuldade em saber como e quando realizar os reconhecimentos, sugerimos que busque no Apêndice 3 o Texto de aprofundamento 5 - O afeto e a legitimação na convivência coletiva.

Valorizar o compromisso com os acordos em momentos fora do jogo

Na fase de Consolidação, recomendamos que você experimente praticar reconhecimentos além dos momentos do Jogo Elos. Quando as crianças cumprirem acordos no dia-a-dia, reconheça seus comportamentos. Assim, você já inicia um processo no caminho da generalização, ou seja, favorece que as crianças pratiquem cooperação, civilidade e gentileza em situações diversas e não apenas durante o jogo.

Acompanhar o Jogo em outra turma

Propomos, como parte do processo de aprendizagem sobre o Jogo Elos para quem o conduz, que visite uma outra turma que está implementando a metodologia e acompanhe outra pessoa conduzindo uma partida. Entendemos que isso pode ajudar a conhecer variações de condução do Jogo Elos e, ao mesmo tempo, fortalecer o cole-

tivo de professoras e professores que implementam o Jogo Elos na escola. Essa prática já foi realizada em implementações anteriores e os benefícios observados foram:

- Troca de soluções para eventuais dificuldades;
- Conhecer variações de como conduzir os momentos do jogo, sem prejuízos à garantia dos elementos que geram a eficácia de prevenção da metodologia;
- Identificar dificuldades comuns e busca conjunta de caminhos possíveis para solucioná-las;
- Aproximação entre professoras e professores, alterando o recorrente sentimento de estarem sozinhas(os) em sua prática.

Para o seu acompanhamento de um jogo em outra turma, sugerimos que leve uma Folha de Planejamento e Registro e um Questionário de Funcionamento de Equipes. Ambos podem ser encontrados no Apêndice 1 deste material. Você já usou estes instrumentos para fazer suas Observações Elos. Agora, eles poderão apoiar sua análise conjunta com a professora ou professor que irá acompanhar em sua visita.

Após a visita, planejem um momento de trocas em que você poderá fazer comentários e perguntas sobre a condução e mostrar o seu preenchimento dos instrumentos. Se você é quem está recebendo a visita, este é um ótimo momento para conversar sobre como você está conduzindo o jogo, as devolutivas instrutivas e fazendo os reconhecimentos.

Cuidados ao acompanhar um Jogo Elos em outra turma

Vale a pena retomar alguns cuidados importantes em seu acompanhamento, para interferir o mínimo possível na dinâmica da turma:

- Procure deixar a turma à vontade com sua presença. Planejem a visita e, se necessário, combinem algumas estratégias de apoio;
- Se sentir algum impulso para conduzir algum momento do jogo, tente contê-lo. Seu papel nesse momento será de observação, para conversar posteriormente a respeito de suas impressões;
- Procure limitar também sua interação com as crianças, depois de cumprimentá-las e explicar sua presença;
- Após vividas essas etapas é indicada a experimentação da observação, de modo que colabore para o registro das informações e quebras de acordos nos instrumentos que levou.

Compartilhar decisões com a turma

O objetivo deste tópico é apoiar você ao discutir com a sua turma sobre o entendimento de que o convívio social requer acordos mútuos e o estabelecimento de consensos que legitimem vez e voz de todas e todos que pertencem ao grupo⁵. A implementação da Metodologia Elos nos mostrou que a sua prática leva as crianças a começarem a sugerir novos combinados para cada acordo e/ou refletir sobre os combinados propostos pelas pessoas adultas.

⁵ Para saber mais sobre a produção de consensos, consulte entre os Apêndices 3, o Texto de aprofundamento 6 - Convívio em coletivos e o exercício dos consensos.

Exemplo: “Professora/professor, acho que é melhor usar o nível de voz de co-chicho, porque vou precisar da ajuda de alguém do grupo se tiver dúvidas” ou “Que tal combinarmos o acordo de lugares siga para essa atividade?”. Isso já reflete que se encontram em transição da heteronomia à autonomia⁶ e buscam chegar a acordos coletivamente. Mas podemos apoiá-las ainda mais diretamente, oferecendo a prática cotidiana do exercício de tomada de decisões autônomas e coletivas. A seguir, apresentamos algumas sugestões de como estimular a autonomia da turma a partir dos elementos do Jogo Elos.

Decisões em relação aos Combinados Elos

A partir da Consolidação, se isso ainda não aconteceu, sugerimos que incentive a turma a refletir junto com você sobre como os acordos irão valer em cada jogo, relacionando-os sempre à atividade proposta. Isso envolve decidir qual o nível de voz e qual o combinado de lugares mais os ajudarão a trabalharem bem na atividade, assim como quais ações representarão gentileza.

Exemplo: proponha às crianças a construção em duplas de um dicionário de rimas. Primeiramente, explique a atividade e tire as dúvidas. Em seguida, quando for revisar os Acordos Elos e combinar como cada um irá valer durante a partida, use estratégias para engajar a turma nas decisões, como ilustrado a seguir:

- Nível de voz: “Se vocês vão trabalhar em duplas, qual nível de voz preferem usar? Por quê?”; Combinado de lugares: “Vocês precisarão buscar dicionários e lápis de cor no armário da sala, qual o melhor combinado de lugares para conseguirem construir o dicionário?”;
- Ações de gentileza: “Quando estiverem construindo o dicionário de rimas, o que podem fazer para serem gentis?”.

Decisões sobre a Celebração Diária

Outra forma de desenvolver a autonomia é compartilhar com a turma as decisões a respeito de quais elementos irá utilizar na Celebração Diária ao final de cada jogo. Além de envolver as crianças na tomada de decisões, você provavelmente receberá apoio delas na tarefa de condução dos jogos, tendo em vista que as crianças apresentam criatividade fértil e podem colaborar na variação dos elementos de reconhecimento.

Quando passar à fase de Variação?

A fase de Consolidação terá duração de pelo menos seis semanas a partir da conclusão da fase da Familiarização. Nesse período, espera-se que você jogue com a turma por pelo menos 18 vezes (no mínimo três jogos por semana por pelo menos seis semanas), com partidas entre 15 e 30 minutos e atividades de fácil e média execuções.

⁶ Para entender melhor essa transição, consulte entre os Apêndices 3, o Texto de aprofundamento 7 - Da Heteronomia à Autonomia.



Você já realizou a Observação Elos no início da implementação e na transição para a Consolidação. Sugerimos que depois de ter jogado pelo menos 18 partidas, ou depois de seis semanas, você repita a observação, com a intenção de analisar as mudanças positivas nas equipes e seu nível de colaboração. Essa análise pode nos dar informações sobre os efeitos da metodologia.

Se após a Observação Elos avaliar que as equipes estão conseguindo quebrar poucos acordos, mesmo em situações desafiadoras, e/ou menos acordos em atividades semelhantes às que fez nas primeiras observações, você pode planejar a transição para a fase de Variação.

Realização da Observação Elos

Para apoiar o planejamento de sua Observação Elos, utilize a Folha de Planejamento e Registro (Apêndice 1). Assim como antes, não anuncie que fará a observação nem conduza formalmente os acordos e combinados como faz em cada jogo. Após a explicação da atividade, apenas expresse suas expectativas em relação a cada um dos Acordos Elos, sem remeter-se ao jogo. Em caso de dúvidas, retome as etapas na seção ETAPA 2 deste guia, para realizar a Observação Elos.

LEMBRE-SE

O tempo da observação não precisa ter a mesma duração da atividade. Por exemplo, você pode observar e registrar as quebras de acordos por 10 minutos, mas o tempo de duração da atividade ser de 20 minutos.



VARIAÇÃO



A fase de Variação tem o objetivo de aumentar os resultados positivos produzidos pelo Jogo Elos, gerando generalização das habilidades desenvolvidas. Nessa fase, você irá conduzir jogos para além dos tempos e frequências estabelecidos na fase de Consolidação, ampliando a capacidade de participação das crianças nos jogos, além de inserir mais diversidade nas tarefas propostas e nos ambientes de jogo.

Assim como na Consolidação, esperamos que a fase de Variação aumente a motivação da turma em participar das partidas propostas, à medida que haja mais desafios e estímulos às crianças, acompanhados de reconhecimento e conquistas a partir das atividades que você propuser.

Generalização das habilidades de vida experimentadas nos jogos

A Metodologia Elos – Construindo Coletivos busca fortalecer estudantes ao contribuir para que aprendam a tomar decisões conscientes, considerando-se o bem comum e o próprio bem, a partir do desenvolvimento de habilidades de vida, de interações positivas e de coletivos democráticos. À medida que a aprendizagem das habilidades de vida é consolidada, espera-se que possam reproduzir aquelas interações desenvolvidas em novos contextos.

Assim, por exemplo, uma criança poderá oferecer ajuda a uma irmã mais nova que não consegue fazer a lição de casa ou usar um tom de voz mais assertivo em um momento de raiva, sendo capaz de conversar em vez de agredir uma vizinha que a provoca ao brincarem juntas.

Ambos os exemplos extrapolam a sala de aula e os momentos do jogo. Contudo, tanto a possibilidade de ajudar outra pessoa (no primeiro caso) quanto de lidar com uma situação de conflito (segundo caso) constituem situações frequentemente vivenciadas durante o Jogo Elos.

Assim, ao oportunizar a aprendizagem das habilidades de cooperação e assertividade em sala de aula, a professora ou professor contribui para que as crianças se apropriem destes elementos e os utilizem em outras situações. Para que isto ocorra são imprescindíveis as Devolutivas Instrutivas e o Reconhecimento, fortalecendo redes de afetos positivos e indicando às crianças quais de suas atitudes favorecem a harmonia e os coletivos democráticos em sala de aula. Neste cenário, a professora ou professor precisa prestar muita atenção às interações e ações que se dão nos momentos do Jogo.

A partir da percepção dos resultados que suas ações produziram, a criança compreenderá os efeitos que provocou sobre o ambiente e sobre si mesma. Por meio da experiência de jogar e receber as Devolutivas Instrutivas e o Reconhecimento, aos poucos, sentirá satisfação pelo ato de colaborar, reconhecerá e valorizará colegas que trabalharem harmonicamente e será, por sua vez, reconhecida e valorizada. Se tivermos sucesso na implementação da metodologia, estes modos de agir irão transpor as paredes da escola, sendo generalizados para outros contextos, uma vez que estarão incorporados à sua forma de viver.

Objetivos da Variação

- Aumentar, gradativamente, a dificuldade das tarefas, o tempo de execução do jogo, a frequência com que o é realizado ao longo da semana;
- Incidir sobre a generalização de comportamentos.

Tarefas

Neste momento, você dará a Etapa 7 de implementação da Metodologia Elos. Além dessa etapa, propomos algumas ações complementares para aumentar seu domínio sobre o jogo e aprofundar seus efeitos:

ETAPA 7

Aumentar dificuldade, tempo e frequência de jogo visando à generalização;

Reconhecimento simbólico como estratégia majoritária;

Avaliação de mudanças da turma;

Como concluir a fase de Variação.

ETAPA 7 - AUMENTAR DIFICULDADE, TEMPO, FREQUÊNCIA E LOCAIS DE JOGO VISANDO À GENERALIZAÇÃO

A Etapa 7 consiste em aumentar o desafio para a turma e para você! Consideramos que neste ponto do processo vocês já jogam bem o Jogo Elos, com facilidade para organizar a turma em equipes, familiaridade com os acordos e combinados e um ritmo de celebrações semanais.

Aqui, o principal objetivo é produzir autonomia entre as crianças incentivando o funcionamento das equipes de forma harmônica, com cada vez menos necessidade de mediação de uma pessoa adulta. Para aprofundamento sobre essa proposta, busque, no Apêndice 3, o Texto de aprofundamento 9 - Transição final: produção de autonomia na gestão das relações em grupo.

Dificuldade das atividades

Aumento da dificuldade das tarefas do nível médio para o nível difícil, observando o ritmo de cada criança em sua respectiva equipe. Você pode identificar lacunas nos conhecimentos aprendidos pela turma até o momento a fim de propor tarefas que a auxilie a melhorar cada vez mais.

Lembre-se de que as tarefas devem ser desafiadoras a ponto de instigar as crianças que estão se desenvolvendo conforme o esperado para a faixa etária e nível de sucesso durante todo o ano. Porém, tenha atenção para não propor tarefas muito difíceis ou impossíveis de resolver pela maioria da equipe. Se as tarefas forem muito complexas a ponto de apenas parte da equipe ser capaz de resol-

vê-las, isso pode desestimular quem não conseguir. Considere selecionar tarefas adaptadas para crianças com desenvolvimento atípico, conforme discutido na Etapa 1. Ao adequar o nível de dificuldade das tarefas propostas, você garante que não desistam de participar.

Material de apoio - para entender melhor como fazer as variações, você pode encontrar, no Apêndice 2, o Recurso de Apoio 5 - Porque e como variar aspectos do Jogo Elos.

Tempo de jogo

Defina o mínimo de 20 minutos para cada partida. Não exceda o tempo máximo de 30 minutos. O fato de ser um jogo com tempo determinado é extremamente motivador e cativante da atenção da turma, porque se diferencia das atividades usuais e caracteriza um momento de aprendizagem com elementos lúdicos.

Frequência e locais de jogo

Espera-se que o jogo ocorra de quatro a cinco vezes por semana, ampliando os ambientes para além da sala de aula, como biblioteca, parque, praça, quadra de esportes, refeitório etc. Também é esperado que você priorize a execução dos jogos nos momentos mais difíceis para atividades em sala de aula (ou de outros ambientes de atividades), de modo a identificar se o Jogo Elos pode funcionar para você como um recurso de apoio na condução de situações difíceis.

Reconhecimento simbólico como estratégia majoritária

Neste momento, propomos que você use, majoritariamente, o reconhecimento simbólico como celebração diária (ao final das partidas) e nas celebrações semanais. Esta proposta está relacionada à intenção de gerar relações pautadas nas ações, mais que nos objetos. Isto também é benéfico em médio e longo prazos porque todas as crianças podem compreender que os ganhos do jogo podem estar relacionados ao prazer de experienciar relações mais harmoniosas e cooperativas.

Avaliação de mudanças da turma⁷

Chegou o momento de finalizar o Jogo Elos com sua turma. Esperamos que a sua aplicação em seu espaço de atuação profissional levante contribuições não apenas às crianças, mas também à sua prática em Educação. Passado todo esse momento, ressalta-se que o empenho, seu e das crianças, é fundamental para a aplicação da Metodologia Elos, requerendo promover um momento de escuta com as crianças sobre o que elas consideram que aprenderam com o Jogo Elos.

⁷ Para mais apoio nesta etapa, consulte, entre os Apêndices 2, o Recurso de Apoio 5 - Avaliação dos impactos do jogo em sua turma.

Sugerimos, assim, que o último jogo contemple as duas funções:

- a. Avaliar os impactos do jogo na turma e;
- b. Clebrá-los.

Você pode realizar uma roda de conversa com as crianças, promovendo a autonomia da gestão das conversas, com perguntas disparadoras como:

1. “Como você se sente jogando o Jogo Elos?”;
2. “O que você aprendeu com o Jogo Elos?”;
3. “Você quer jogar no ano que vem?”.

Como apoio, é possível utilizar a folha de avaliação disponível na última página do Caderninho Elos, na qual elas podem registrar suas avaliações após a roda de conversa. Ela está representada abaixo.

O QUE ACHEI DO JOGO ELOS

DATA ____ / ____ / ____



COMO VOCÊ SE SENTE JOGANDO O JOGO ELOS?

COMO VOCÊ SE SENTE JOGANDO O JOGO ELOS?

DESENHE OU ESCREVA NESTE QUADRO
O QUE VOCÊ ACHOU DO JOGO ELOS

Como concluir a fase da Variação e considerar implementada a Metodologia Elos Construindo Coletivos em sua turma?

A etapa de Variação terá duração de, pelo menos, quatro semanas a partir da conclusão da fase da Consolidação. Nesse período, espera-se que você aplique o jogo por quatro a cinco vezes na semana, com duração entre 20 e 30 minutos, propondo atividades de média e difícil execuções.

Após esse período, realize uma última Observação Elos, para avaliar as mudanças na turma depois do processo de implementação da metodologia ao longo do ano. Para uma avaliação do processo de implementação da Metodologia Elos em sua turma e em sua escola, de maneira mais ampliada, propomos uma análise dos dados que você produziu ao longo do ano. Você encontrará no Apêndice 2 o Recurso de Apoio 6 - Avaliação dos impactos do jogo em sua turma. Com o apoio deste material, você poderá avaliar seu processo como base para verificar os efeitos do uso da metodologia sobre sua turma e para planejar a implementação para o próximo período.

Encerramento

Cara professora, caro professor,

O Guia do Componente Escolar da Metodologia Elos termina aqui. Agradecemos a leitura deste material que, a partir de agora, também é seu. Esperamos que você possa encontrar no Jogo Elos um instrumento de apoio ao seu trabalho, bem como favorecer os processos de ensino-aprendizagem.

DÚVIDAS COMUNS – O QUE FAZER QUANDO...

... as equipes estão quebrando muitos acordos, com dificuldade em manter menos de cinco quebras por partida?

Avalie se as equipes estão equilibradas e diversificadas. Se perceber que não, retome o instrumento de Mapeamento das Interações da Turma e verifique se a sua avaliação sobre as crianças segue a mesma. Sendo um mapeamento das interações nas últimas três semanas e considerando que todas(os) estamos constantemente mudando, pode ter havido alguma alteração que impacte no equilíbrio que você previu a princípio. Avalie, com base nessa análise, a possibilidade de trocar algumas crianças de equipe buscando cumprir os critérios de equilíbrio das equipes heterogêneas.

Uma outra possibilidade é que as atividades realizadas durante o jogo estejam difíceis ou fáceis demais – e desestimulantes. Neste caso, experimente diversificar as atividades ou preparar atividades específicas para cada equipe.

Quando muitas equipes estão quebrando o mesmo acordo várias vezes, pode ser um sinal de que esse acordo não ficou bem entendido ou que os combinados não estão adequados para a turma ou para a atividade proposta. Por fim, reduzir temporariamente o tempo da partida também pode ajudar.

... as equipes quase não quebram acordos, não se sentindo desafiadas pelas partidas?

Se as equipes não estão quebrando acordos, então chegou a hora de criar desafios! Experimente jogar em outros ambientes onde seja mais difícil seguir os acordos (durante uma atividade fora da sala, por exemplo) ou então aumentar o tempo de jogo (não mais que meia hora). Ou, ainda, propor combinados inusitados para cada acordo. Você também pode variar os horários do Jogo Elos (logo depois de uma aula de educação física, por exemplo, quando as crianças estão mais agitadas) ou variar o conteúdo da atividade (escolher uma que exija mais concentração ou maior diálogo entre pessoas da mesma equipe). Essas variações ajudam as crianças a entenderem que os acordos permanecem os mesmos, mas os combinados mudam para cada ambiente e são importantes em todos eles.

... alguma criança se recusa a participar do jogo ou constantemente descumpre os acordos em desarmonia com sua equipe?

Nesse caso, é importante atentar para o ambiente e não apenas para a ação da criança. Recomenda-se que, caso isso ocorra mais de três vezes em uma semana, você observe atentamente aspectos tanto das ações da criança quanto de seu contexto.

Observe o que as crianças fazem e de que maneira as equipes reagem com suas quebras de acordos. Ao notar que há atitudes de exclusão ou indiferença, você pode criar estratégias para engajar o grupo a agir de modo mais acolhedor e afetuoso. Pode, inclusive, apresentar devolutivas instrutivas de quebras de acor-

dos ao grupo por não estar agindo com gentileza e apoiando aquela criança a se sentir pertencente à equipe e a realizar as tarefas.

Reexamine as atividades usadas durante o Jogo Elos para determinar se foram adequadas para a turma. Lembrando que a tarefa não precisa ser a mesma para todas(os), verifique se o nível de exigência das atividades realizadas foi condizente com as condições dessa criança que descumpriu os acordos. Elas podem ser subdivididas em momentos mais simples? Além disso, o formato da atividade é outro aspecto relevante: individual ou em grupo? Silenciosa ou conversada? Agitada ou tranquila?

Existe a possibilidade de a criança estar quebrando acordos para obter sua atenção de alguma maneira – mesmo se a atenção vier por meio de broncas. Se for assim, experimente alterar a sua reação às quebras de acordo dela, restringindo sua interação à devolutiva instrutiva, em tom de voz neutro.

Verifique se os momentos iniciais e finais do jogo são motivadores para a turma toda. Avalie os recursos de incentivo e reconhecimento utilizados e que outras condições podem aumentar o interesse da turma como um todo.

Caso necessário, mude a criança de equipe.

Atente também para situações do contexto social, para além da sala de aula, que podem interferir nas atitudes das crianças. Acontecimentos na escola, na família ou na comunidade podem precisar de uma atenção especial. Neste caso, discuta estratégias com a Equipe de Apoio, que inclui profissionais da saúde de seu território, e com a Equipe de Gestão Escolar. Um diálogo aberto com a comunidade escolar e com o território pode ajudar a contornar situações mais desafiadoras.

“Não há na minha turma nenhuma criança com comportamentos agressivos ou disruptivos. A Maria às vezes briga com colegas, já bateu algumas vezes em outras meninas, mas no geral ela é bastante participativa nas aulas”.

É muito comum surgirem dúvidas no momento do mapeamento de interações das crianças nas categorias propostas pelo Jogo Elos. No geral, a dificuldade está em dizer que alguma(algum) estudante é agressiva(o) ou bagunceira(o). A preocupação é de estigmatizar as crianças, reduzi-las a um determinado comportamento, o que é realmente ruim. Entretanto, ao propormos categorias, falamos apenas dos modos de interagir naquele momento específico de sua vida, nas últimas três semanas.

Comportamentos ou modos de interagir são passíveis de mudança e o Jogo Elos auxilia que ela ocorra. Localizar categorias de comportamentos apoia sua prática justamente na proposição de diferentes papéis às crianças nas equipes. Para realizar a divisão da turma nas categorias de padrões de interação propostas, tente se lembrar do comportamento predominante de cada criança nas três últimas semanas.

“Preciso manter as equipes o ano todo sem trocas? Não gostaria de manter os grupos em todos os jogos. Quando posso mudar?”

As equipes formadas para o Jogo Elos têm o propósito de ser referência para um longo prazo de trabalho, ou seja, não é interessante que as equipes sejam mo-

dificadas em curtos espaços de tempo (quinzenalmente, mensalmente). Mas, se necessário, algumas crianças poderão trocar de equipes ou poderá haver uma nova configuração de todos os grupos da turma. Porém, é de extrema importância que cada alteração seja cuidadosamente pensada e, se possível, discutida com a Equipe de Apoio.

“Minha turma já trabalha muito bem em grupos. No início do ano, montei grupos de acordo com alguns critérios muito parecidos aos do Jogo Elos. Preciso realizar outra divisão?”

A Metodologia Elos propõe que as equipes sejam divididas de acordo com os critérios que garantam interação, aprendizagem, pluralidade dos gêneros e raça/cor. Se os grupos que você montou têm base nesses critérios, não é necessário fazer outra divisão. Entretanto, é importante notar que a proposta da diversidade nos grupos possibilita que as(os) estudantes possam aprender e experimentar papéis entre si, sem a sua intervenção direta. Por isso, ao longo do ano é sempre importante verificar se as equipes estão bem distribuídas e, se necessário, fazer alterações pontuais.

“O Paulo e o Thiago são bons amigos e trabalham tão bem juntos! Preciso mesmo separá-los nas equipes?”

Algumas crianças trabalham muito bem juntas. Para o Jogo Elos, isso pode ser aproveitado, contanto que os critérios de divisão de equipes sejam seguidos. Porém, é importante considerar que Paulo e Thiago só aprenderão a se relacionar com pessoas diferentes se lhes for ofertada essa possibilidade. Por isso, pode ser proveitoso, ao longo do ano, separar algumas duplas e oferecer o Jogo Elos como um momento para essas crianças lidarem com o diferente. Lembre-se de que o jogo ocorre por apenas alguns minutos do dia e no resto do tempo as crianças voltam a experimentar duplas e relações como normalmente fazem.

“Minha turma tem muita dificuldade de trabalhar em grupo. As crianças sempre reclamam do grupo, excluem outras crianças. Se eu fizer os grupos com os critérios do Jogo Elos, eles não vão querer participar.”

Em várias situações, a proposta de trabalhar com grupos diversificados gera receio quanto à recusa ou às rejeições manifestadas pelas crianças. Esta é, sem dúvida, uma situação delicada e que merece especial atenção. Vale destacar algumas considerações. As crianças se sentem seguras para experimentar relações diferentes quando as pessoas adultas se dispõem a dar suporte e a mediar as situações conflituosas da sala de aula.

Raramente uma criança escolhe por não participar do Jogo Elos por não querer trabalhar em grupo. Talvez um primeiro grupo não consiga acolher alguma criança em especial e você deve avaliar as circunstâncias para propor alternativas. Pode realizar algumas conversas mais pessoais com as crianças que rejeitam estar em grupo para entender os motivos que as levam à recusa e, em pa-

ralelo, ouvir o grupo para compreender o porquê de o grupo não acolher algum integrante. A dificuldade de estar em grupo nunca é por causa de uma criança apenas, mas depende da aceitabilidade das demais.

“Devo incluir crianças com desenvolvimento atípico nas equipes?”

A turma deve ser estimulada a acolher e envolver em suas equipes as crianças com desenvolvimento atípico nas atividades durante o Jogo Elos, sem o auxílio de uma pessoa adulta. Devem pensar em tarefas que possam ser executadas para que a atividade seja concluída pela equipe toda no jogo. Por exemplo, em uma atividade de ciências em que a equipe deve identificar, classificar e desenhar animais, estes colegas podem solicitar que a criança com desenvolvimento atípico escolha as cores, identifique os animais ou ainda auxilie na classificação deles.

É importante observar as necessidades e, principalmente, potências e habilidades específicas de cada criança para tomar a decisão da contribuição adequada. O que ela SABE fazer?

“Na minha turma há uma segunda professora ou professor para auxiliar crianças com desenvolvimento atípico e tenho dúvidas sobre qual o seu papel no jogo. Essa pessoa participa do jogo com a criança?”

Sua atribuição é planejar e executar as atividades pedagógicas em conjunto com a segunda professora ou professor, enquanto a função dela ou dele é contribuir no processo de alcance da atividade planejada previamente e em diálogo com a condução do jogo. Isso condiz com as proposições do Jogo Elos no sentido de possibilitar à turma a responsabilidade de envolver, cuidar e orientar a criança com desenvolvimento atípico na execução da atividade proposta durante o jogo, sem a intervenção de pessoas adultas. Ou seja, durante o jogo as equipes devem trabalhar sem receber apoio. Esta intervenção deve ocorrer apenas se for extremamente necessário.





APÊNDICE 1

Instrumentos

INSTRUMENTO 1 **- MAPEAMENTO DAS INTERAÇÕES DA TURMA**

MAPEAMENTO DAS INTERAÇÕES DA TURMA													
	Modo de interagir predominante nas últimas três semanas				Gênero	Raça/cor					Desempenho escolar nas últimas três semanas		
Nome da Criança	Agressividade	Dispersão	Timidez	Cooperação		Preta	Parda	Amarela	Indígena	Branca	Muita dificuldade	Mediano	Sem dificuldade

INSTRUMENTO 2

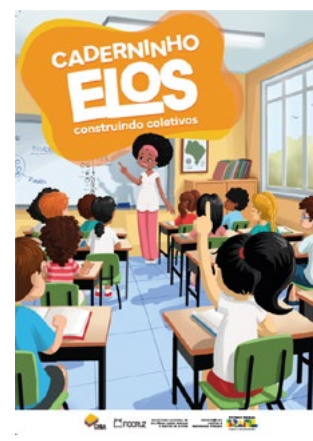
- PLANILHA DE DEFINIÇÃO INICIAL DAS EQUIPES

PLANILHA DE DEFINIÇÃO INICIAL DAS EQUIPES				
EQUIPE 1	EQUIPE 2	EQUIPE 3	EQUIPE 4	EQUIPE 5
1.	1.	1.	1.	1.
2.	2.	2.	2.	2.
3.	3.	3.	3.	3.
4.	4.	4.	4.	4.
5.	5.	5.	5.	5.
6.	6.	6.	6.	6.
7.	7.	7.	7.	7.
8.	8.	8.	8.	8.

INSTRUMENTO 3

- MATERIAIS QUE COMPÕEM O KIT ELOS

- Kit completo de materiais didáticos da metodologia (01 Cartaz de Acordos da Sala; 01 Cartaz dos Níveis de Voz e Lugares; Cartaz de Pontuação do Jogo Elos; Carimbos ou adesivos; Caderninhos Elos).



INSTRUMENTO 4

- FOLHA DE PLANEJAMENTO E REGISTRO

METODOLOGIA ELOS - FOLHA DE PLANEJAMENTO E REGISTRO							
TURMA:		DISCIPLINA:			DATA:		
Esta é uma:	Partida do Jogo ELOS			Observação Elos			
Atividade:							
Nível de dificuldade da atividade							
Fácil		Médio			Difícil		
Local do Jogo:		Sala de aula			Outro:		
Tempo de Jogo:		10 minutos		15 minutos		20 a 30 minutos	
Instruções da atividade:							
Atividade extra para quem terminar a tarefa antes do fim do jogo:							
Nível de voz					Combinado de lugares		
Silêncio	Cochicho	Grupo	Apresentação	Voz de rua	Pare	Atenção	Siga
Ser gentil nesta atividade é:							
Número de quebras de acordos							
Equipes	Criança Guardiã	Acordo 1: Seguir as instruções	Acordo 2: Níveis de voz	Acordo 3: Acordo de lugares	Acordo 4: Gentileza	Total	
TOTAL							

INSTRUMENTO 5 - QUESTIONÁRIO DE FUNCIONAMENTO DE EQUIPES

QUESTIONÁRIO DE FUNCIONAMENTO DE EQUIPES

Observação de 10 a 15 minutos de atividade pedagógica (nível de dificuldade: fácil)

	Equipe		Equipe		Equipe		Equipe		Equipe		Equipe		Equipe		Equipe	
	Sim	Não	Sim	Não	Sim	Não	Sim	Não	Sim	Não	Sim	Não	Sim	Não	Sim	Não
A distribuição das equipes está equilibrada conforme o critério de gênero?																
A distribuição das equipes está equilibrada conforme o critério de desempenho escolar?																
A distribuição das equipes está equilibrada conforme o critério padrões de interação?																
A distribuição das equipes está proporcionando segurança e pertencimento conforme o critério raça/cor?																
A equipe consegue realizar a tarefa sem a sua ajuda ou a de uma pessoa adulta?																
Número de quebras de acordos no período observado:																

INSTRUMENTO 6

- ETAPAS PARA CONDUÇÃO DO JOGO ELOS

ETAPAS PARA CONDUÇÃO DO JOGO ELOS

PREPARAÇÃO PARA JOGAR

- 1 Planejar a atividade pedagógica para o jogo e a atividade pedagógica para quem terminar antes, usando a Folha de Planejamento e Registro e a Celebração Diária ao final do Jogo Elos.
- 2 Conferir se os cartazes dos Acordos do Jogo Elos, de Níveis de Voz e combinado de Lugares e Cartaz de Pontuação do Jogo Elos estão em lugar visível a todas as crianças.

ANTES DO JOGO

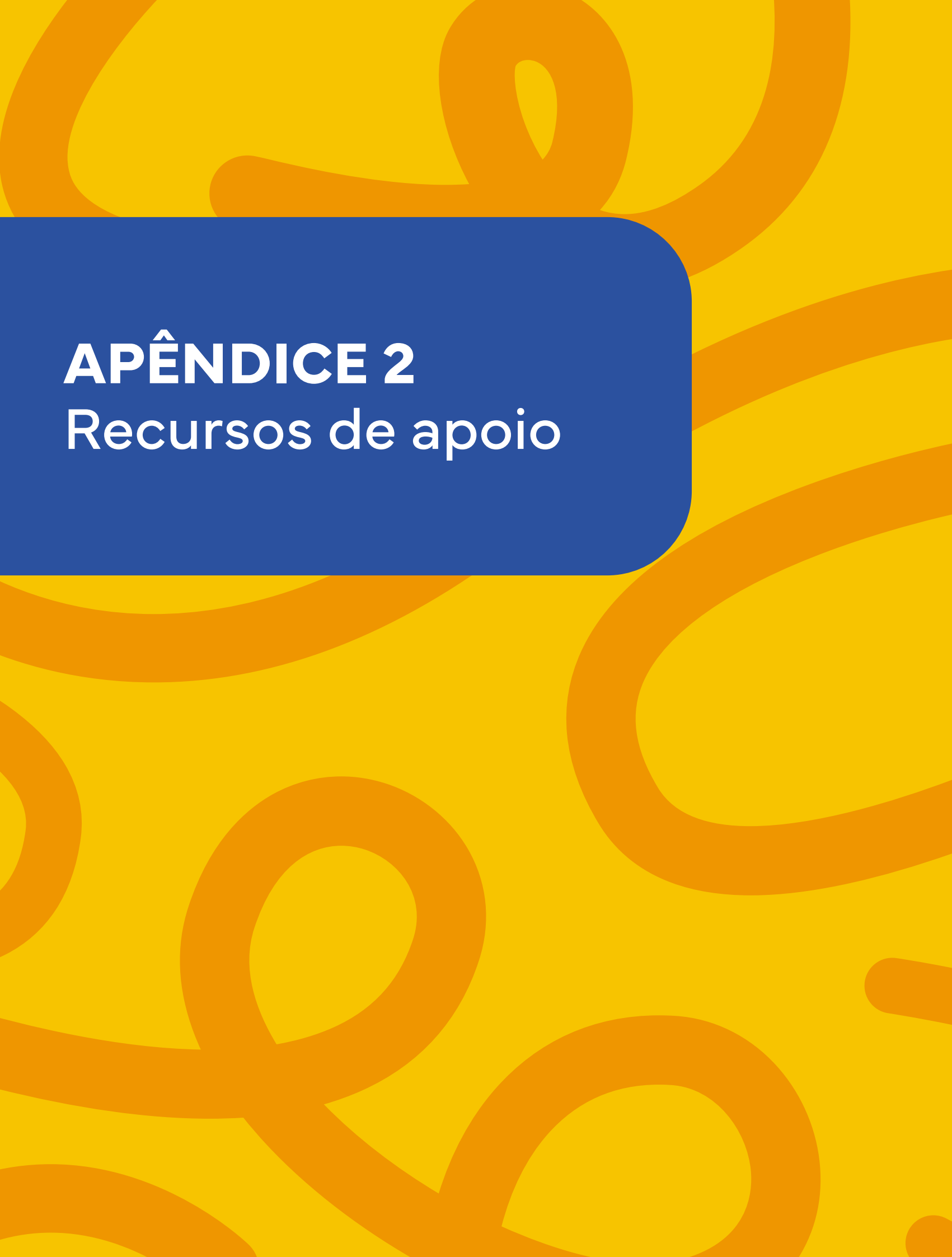
- 3 Certificar-se de que o Cartaz de Pontuação do Jogo Elos está visível.
- 4 Organize a turma em grupos, conforme as equipes.
- 5 Explique a atividade de uma forma progressiva.
- 6 Revise os quatro acordos e faça combinados para cada um.
- 7 Oriente as equipes sobre a atividade extra para quando terminarem a tarefa principal.
- 8 Resolva dúvidas e anuncie a duração do jogo.
- 9 Anuncie o início do Jogo Elos.

DURANTE O JOGO

- 10 Monitorar a quebra de Acordos.
- 11 Fazer marcação no Cartaz de Pontuação do Jogo Elos e descrever o comportamento de quebra imediatamente após a ocorrência.
- 12 Anunciar que metade do tempo estipulado já passou.
- 13 Valorizar com elogios a equipe toda, sempre que possível, descrevendo o que a equipe está fazendo ao demonstrar comprometimento com os acordos.
- 14 Anunciar o término do Jogo.

APÓS O JOGO

- 15 Anunciar as equipes conquistadoras, valorizando seu engajamento.
- 16 NÃO anunciar os times que perderam.
- 17 Celebração Diária com as equipes vencedoras.
- 18 Pedir às crianças guardiãs apoio para fazer marcações no cartaz de pontuação semanal e nos caderninhos Elos.
- 20 Retomar as atividades pedagógicas sem o Jogo Elos.
- 21 Preencher a Folha de Planejamento e Registro do Jogo Elos.



APÊNDICE 2

Recursos de apoio

RECURSO DE APOIO 1 - APRESENTAÇÃO DO JOGO ELOS ÀS TURMAS

Antes que algum acordo seja estabelecido, é preciso que ele seja discutido. A tarefa de apresentar às crianças os quatro Acordos do Jogo Elos de interação em coletivos não é simples. Para tanto, vale a pena examinar algumas maneiras de apresentá-los às que já tiveram êxito em outras turmas. Caso tenha outras ideias de como sensibilizar sua turma em relação ao sentido de cada acordo do jogo, sinta-se à vontade. Lembre-se de afixar na sala os cartazes de acordos e combinados!

Sugestão 1: para ensino do Acordo 2 e dos combinados de Níveis de Voz

Ouvir o nosso silêncio

A professora ou professor pede que as crianças fechem os olhos e fiquem em silêncio durante um a cinco minutos.

As crianças podem estar deitadas no chão, sentadas em roda ou mesmo em suas carteiras.

Em seguida, peça que, uma de cada vez, compartilhe com a classe tudo o que conseguiu escutar durante seu silêncio.

Possíveis encaminhamentos:

- Listar na lousa as palavras que surgem da fala das crianças;
- Pedir que cada uma escreva na lousa uma palavra do que escutou;
- Pedir que desenhem o que ouviram e coloquem legendas.

Ao final, conduza uma discussão sobre os sons que não ouvimos quando todas as pessoas falam ao mesmo tempo e sobre a importância da concentração para algumas atividades.

Sugestão 2: para ensino dos Acordos 2, 3 e 4

Tentando me comunicar

Forme uma roda com as crianças, solicite que elas se sentem no chão. Peça a uma delas que se voluntarie para uma encenação e sussurre para que use o Nível de Voz 3 (Voz de Apresentação) para contar sobre o seu fim de semana (ou qualquer outro assunto). Às demais, combine que utilizem o Nível de Voz 4 (Voz de Rua) e o Acordo de Lugares 3 (Siga) – com o qual podem levantar, correr e passear pela sala. É importante que as instruções da atividade sejam feitas na presença de toda a turma, para que a criança que se voluntariou entenda que será interrompida em sua fala e que as(os) colegas não prestarão atenção propositalmente.

Esse momento deve ser breve, mais ou menos dois minutos, apenas para fins ilustrativos.

Anuncie o fim da cena e pergunte à criança que tentou se comunicar o que ela achou da experiência e como se sentiu. Às demais, pergunte o que ouviram e o que entenderam daquilo que a(o) colega falou.

Possíveis encaminhamentos:

- Pedir que as crianças escrevam uma frase ou um parágrafo sobre a experiência;
- Elencar, na lousa, sentimentos identificados pelas crianças que foram suscitados com a experiência;
- Pedir que as(os) estudantes desenhem sobre esses sentimentos e coloquem legendas;

Ao final, conduza uma discussão sobre quais seriam as atitudes de respeito na situação.

RECURSO DE APOIO 2 - ELABORAÇÃO DE ATIVIDADES PARA JOGAR

Essa seção foi elaborada por algumas professoras⁸ muito comprometidas e com experiência na implementação do Jogo Elos para que você possa ter acesso a exemplos de atividades que já foram realizadas com êxito. Analise a descrição das atividades e avalie se são pertinentes para sua turma. Mesmo que nem todas sejam adequadas à faixa etária ou às características de sua turma, esperamos que lhe sirvam de inspiração.

EXEMPLO DE PLANEJAMENTO DE JOGO				1
Turma: 1º ano		Disciplina: Língua Portuguesa		
Atividade (A1)				
Autoditado com figuras				
Instruções da atividade				
1. O(a) educador(a) distribui os(as) educandos(as) em suas equipes Elos;				
2. o(a) educador(a) ou o(a) guardião(ã) entrega a folha da atividade para cada educando(a). É importante certificar-se de que ninguém comece a atividade antes do jogo iniciar;				
3. o(a) educador(a) revisa as figuras escolhidas para a atividade oralmente, uma a uma, verificando se todos(as) as reconhecem e se há consenso;				
4. cada educando(a) deve escrever o nome da figura ao lado ou embaixo da mesma.				
Atividade extra para quem terminar a tarefa antes do término do jogo				
Colorir os desenhos ou fazer um desenho livre no verso da folha				
Tempo do jogo	Local	Nível de voz (A2)	Acordo de lugares (A3)	
30 minutos	Sala de aula	0 Silêncio	Pare: permanecer sentado	
O que será considerado “ser gentil” nessa atividade (A4):				
– não interferir na escrita dos colegas;				
– concentrar-se na própria tarefa para não interferir na escrita do(a) colega;				
– respeitar a concentração do(a) colega.				

8 Andreia Cristina Mariano Justino, professora da rede pública de educação em Taboão da Serra/SP, Lilian Teixeira, de Curitiba/PR, Maristela Savian Juliani, de Tubarão/SC, Marlise Olivetti Glienke, de Florianópolis/SC, Paula Giangrardi, de São Paulo/SP e Thays Helena Sascio de Souza, de São Bernardo do Campo/SP, nosso MUITO OBRIGADA pela contribuição preciosa que ofereceram a todas(os) as(os)s novas(os) professoras(es) do Programa Elos.

EXEMPLO DE PLANEJAMENTO DE JOGO				2
Turma: 4º ano		Disciplina: Língua Portuguesa		
Atividade (A1) Jogo Stop				
Instruções da atividade				
1. O(a) educador(a) ou o(a) guardião(ã) distribui o material necessário para cada grupo;				
2. em seguida, define as categorias (nome de cidade, país, pessoa, animal, etc.) por meio de votação com as equipes Elos;				
3. o(a) educador(a) solicita aos(às) guardiões(ãs) que façam o sorteio das letras;				
4. cada equipe deve eleger um escriba;				
5. o(a) educador(a) estabelece o número de rodadas para o tempo do jogo;				
6. finalmente, para que o jogo fique mais estimulante, sugere-se que o(a) educador(a) deva estabelecer uma pontuação, para assim evitar que palavras repetidas possam surgir.				
Atividade extra para quem terminar a tarefa antes do término do jogo				
--				
Tempo do jogo 30 minutos	Local Sala de aula	Nível de voz (A2) 2 Voz em grupo	Acordo de lugares (A3) Atenção: <i>somente o(a) guardião(ã) pode levantar</i>	
O que será considerado “ser gentil” nessa atividade (A4):				
– ouvir a sugestão do(a) outra(a);				
– aceitar a opinião diferente da sua.				

EXEMPLO DE PLANEJAMENTO DE JOGO				3
Turma: 3º ano		Disciplina: Matemática		
Atividade (A1) Construindo a armação dos sólidos				
Instruções da atividade				
1. O(a) educador(a) determina que cada equipe Elos confeccione dois sólidos geométricos, sendo eles: cubo, paralelepípedo, pirâmide e prisma. O(a) educador(a) e/ou o(a) guardião(ã) sorteará dois sólidos por equipe Elos;				
2. os(as) educandos(as) realizarão a armação dos sólidos geométricos com o(a) colega ao lado, terão uma figura do sólido em anexo como apoio e receberão os palitos cortados ao meio, para melhor manuseio;				
3. em um recipiente, os(as) educandos(as) receberão 12 balas de goma e/ou massinhas de modelar que servirão como <i>vértice</i> e os palitos como <i>arestas</i> ;				
4. após o comando, um(a) pode ajudar o(a) outro(a) a confeccionar o sólido de acordo com a figura de referência. Pode-se diminuir o tamanho dos palitos, caso seja necessário, para melhor ajuste entre vértices e arestas.				
Obs.: é importante que as duplas, nas equipes, observem atentamente as figuras, verificando o número de palitos e balas que serão utilizados.				
Atividade extra para quem terminar a tarefa antes do término do jogo				
Pegar um livro para ler				
Tempo do jogo 20 minutos	Local Sala de aula	Nível de voz (A2) 2 Voz em grupo	Acordo de lugares (A3) <i>Atenção (caso uma dupla perceba que a outra precise de ajuda, pode levantar para ajudar a montar)</i>	
O que será considerado “ser gentil” nessa atividade (A4):				
– respeito e envolvimento de todos(as) na atividade;				
– ajuda mútua;				
– remeter-se ao outro(a) utilizando expressões de gentileza como “por favor”, “obrigada” e “como posso te ajudar?”;				
– definição de papéis, onde em um momento um(a) encaixa as vértices e o(a) outro(a) a aresta e vice-versa.				

EXEMPLO DE PLANEJAMENTO DE JOGO			
Turma: 5º ano		Disciplina: Língua Portuguesa e Ciências	
Atividade (A1) Confecção de cartaz “A Água e Meio Ambiente” como fechamento da temática em Língua Portuguesa e do conteúdo de Ciências sobre água e meio ambiente.			
Instruções da atividade 1º momento: em sala de aula, o(a) educador(a) explica o passo a passo da atividade que será realizada pelas equipes Elos no laboratório de Ciências: – recordar o conteúdo estudado previamente; – fazer margem no cartaz e pintar com a cor de seu grupo; – utilizar as revistas para fazer recortes e colagens das imagens no cartaz; – fazer desenhos referentes ao tema e pintar; – fazer legendas ou escrever um pequeno texto sobre a imagem ou desenhos; – ao terminar o cartaz, organizar os lugares, limpar as mesas, recolher o lixo e o(a) guardião(ã) deve levá-lo à lixeira, guardar todos os materiais do kit na sacola; 2º momento: a classe vai ao o laboratório de Ciências, onde cada equipe Elos se direciona para a mesa previamente marcada por uma cor específica correspondente ao seu grupo. Cada equipe recebe uma cor distinta; 3º momento: sacola Kit cartaz. Cada guardião(ã) recebe do(a) educador(a) uma sacola com o kit para a confecção do cartaz; 4º momento: os(as) educandos(as) se organizam entre si e executam a atividade.			
Atividade extra para quem terminar a tarefa antes do término do jogo 5º momento: os(as) educandos(as) que tenham terminado a atividade devem aguardar o fim do jogo Elos.			
Tempo do jogo 30 minutos	Local Sala de aula	Nível de voz (A2) 2 Voz em grupo	Acordo de lugares (A3) <i>Atenção: todos poderão permanecer de pé ou circular ao redor da mesa. Somente o(a) guardião(ã) pode levantar ir até a lixeira, se necessário.</i>
O que será considerado “ser gentil” nessa atividade (A4): – decidir em conjunto o que farão no cartaz; – ouvir as opiniões antes de tomar qualquer decisão do que fazer; – auxiliar os colegas que necessitarem de ajuda.			

EXEMPLO DE PLANEJAMENTO DE JOGO				5
Turma: 2º ano		Disciplina: Matemática		
Atividade (A1)				
Jogo <i>Nunca Dez</i> , com material dourado ou outro material com E.V.A.				
Instruções da atividade				
1. O(a) educador(a) organiza os(as) educandos(as) em suas equipes Elos;				
2. o(a) educador(a) distribui uma caixa de material dourado para cada grupo. Em seguida, explica que quem inicia o jogo é o(a) guardião(ã) e então cada educando(a), na sua vez de jogar, lança o dado e retira a quantidade de quadradinhos conforme saiu no dado;				
3. nas próximas jogadas, os pontos vão se somando ao resultado anterior;				
4. o acordo é NUNCA DEZ! Cada vez que um jogador conseguir 10 cubinhos, deve trocar por uma barra, e, quando tiver 10 barras, deve trocar por uma placa (centena).				
Obs.: após o encerramento do jogo há duas variantes para o encerramento da atividade: 1º: o(a) educador(a) solicita ao(à) educando(a) que escreva em seu caderno de aula o número que representa as placas, barrinhas e quadradinhos, solicitando que os escreva por extenso;				
2º: o jogo <i>Nunca Dez</i> continua no formato original após o encerramento do jogo Elos, onde o vencedor é o(a) educando(a) (ou equipe) que primeiro conseguir a placa, ou que tiver o maior número de placas ou barrinhas.				
Atividade extra para quem terminar a tarefa antes do término do jogo				
Fazer um desenho livre				
Tempo do jogo	Local	Nível de voz (A2)	Acordo de lugares (A3)	
30 minutos	Sala de aula	2 Voz em grupo	Atenção	
O que será considerado “ser gentil” nessa atividade (A4):				
– respeitar a vez do(a) colega jogar;				
– auxiliar o(a)colega que necessitar de ajuda;				
– estar atento para que todos participem do jogo.				

EXEMPLO DE PLANEJAMENTO DE JOGO				4
Turma: 3º ano		Disciplina: Inglês		
Atividade (A1) Nomes de brinquedos				
Instruções da atividade				
1. Após a montagem de cada equipe, o(a) educador(a) entrega a cada uma um envelope contendo cartões com nomes de brinquedos escritos em inglês e outro envelope com figuras correspondentes a esses nomes. Os(as) educandos(as) não podem abri-los antes que o(a) educador(a) dê o comando de início do jogo;				
2. os envelopes são entregues ao(à) guardião(ã);				
3. quando o jogo for iniciado, os(as) educandos(as) do grupo deverão espalhar os cartões nas mesas e juntar seus pares, ou seja, imagem ao nome correspondente. A quantidade de pares pode variar em torno de 10 a 20;				
4. a equipe que conseguir fazer todas as associações com a figura e a palavra deve levantar a mão para que o(a) educador(a) entregue a atividade extra.				
Atividade extra para quem terminar a tarefa antes do término do jogo				
Ler um gibi, do cantinho da leitura				
Tempo do jogo 10 minutos	Local Sala de aula	Nível de voz (A2) 2 Voz em grupo	Acordo de lugares (A3) Atenção	
O que será considerado “ser gentil” nessa atividade (A4)				
– aceitar as hipóteses do colega;				
– permitir que todos manejem os cartões;				
– tratar a todos com respeitabilidade.				

RECURSO DE APOIO 3 - CARTÕES DE DEVOLUTIVA ELOS E OOPS!

No processo de desenvolvimento infantil e de socialização, a Devolutiva Instrutiva é uma fonte de ajuda para mudanças de comportamento. É a comunicação a respeito de como o modo de agir afeta as outras pessoas ao redor. No Jogo Elos, uma devolutiva instrutiva bem conduzida ajuda a criança, ou o grupo, a conhecer aspectos de si e de seu modo de interagir e, a partir desse conhecimento, ter informações que a ajudem a melhorar a interação com seus pares e pessoas adultas de referência.

No momento de anunciar uma quebra de acordo, para auxiliar você na tarefa de manter tom de voz neutro e exercer um papel de modelo à turma durante a condução dos jogos, se necessário, use o cartão de Devolutiva Oops!, um recurso complementar que representa de maneira lúdica a quebra de acordo (uso opcional). Assim, para empregar cartão de Devolutiva Oops! cada vez que um acordo for quebrado por uma ou mais crianças você pode seguir esse roteiro:

- Vá até a equipe;
- Entregue o cartão de Devolutiva Oops! para a criança ou crianças que quebraram o acordo;
- Indique qual acordo foi quebrado, em tom de voz neutro (sem julgamento) e audível apenas ao grupo em que houve a quebra.
 - Exemplo: “Ana, você quebrou o Acordo 2, pois usou o nível de voz Apresentação e havíamos combinado o Cochicho. A equipe Abelha irá receber uma marca nesse acordo.”
 - É importante também limitar sua mediação, não manifestando nenhuma repressão ou demonstração de descontentamento.
 - Não há necessidade de comunicar ao restante da turma que estará, inclusive, concentrada em suas atividades. Desse modo, evita-se uma exposição demasiada e se oferece ao pequeno grupo a oportunidade de apoiar as crianças a entenderem onde houve a desarmonia e como reajustar.

Da mesma forma, quando notar interações que devam ser valorizadas, poderá usar o cartão de Devolutiva Elos, recurso opcional que representa ludicamente o Reconhecimento. Para utilizá-lo, pode seguir o seguinte roteiro:

- Vá até a equipe;
- Dirija-se à criança ou às crianças que apresentam comprometimento com os Acordos do Jogo Elos, elogie por seu comportamento. Descreva a ação que motivou o Reconhecimento e entregue um Cartão de Devolutiva Elos (reconhecimento) para a criança ou para a equipe toda. Exemplos:
 - “Muito legal, Carlos, você ajudar a Mariana nas contas de multiplicação. Parabéns!”;
 - “Parabéns para a equipe Lobo, que colocou os materiais no centro da mesa para que todas as crianças possam usar”.

IMPORTANTE: Se decidir usar os cartões de devolutivas, deverá usar tanto os de Devolutiva Oops! quanto os de Devolutiva Elos.

RECURSO DE APOIO 4 – PERGUNTAS E RESPOSTAS SOBRE A PARTICIPAÇÃO DE CRIANÇAS COM DESENVOLVIMENTO ATÍPICO NO JOGO ELOS

1. Todas as crianças com desenvolvimento atípico podem participar do Elos?

Sim, lembrando sempre que as atividades precisam ser realizadas com autonomia pela criança. Assim, se for necessário ajustar combinados específicos para que a criança participe, isso é possível.

2. Como montar equipes com muitas crianças com desenvolvimento atípico em minha turma?

Siga as orientações contidas no Guia do Componente Escolar, identificando na tabela de Mapeamento das Interações da Turma as características que a criança apresenta, da mesma forma como fez com as crianças com desenvolvimento típico. Contemple os mesmos critérios para distribuição dessas crianças pelas equipes e lembre-se de que ninguém conhece melhor sua turma que você.

3. Quais atividades propor para uma partida do Jogo Elos para as crianças com desenvolvimento atípico?

A regra nº1 é oferecer atividade que a criança possa desenvolver com autonomia, então, busque as atividades propostas em seu plano AEE (Plano de Atendimento Educacional Especializado). A flexibilização de acordos e combinados para que a criança possa participar deve ser uma decisão compartilhada com a turma, que já deve estar habituada a reconhecer necessidades de ajustes para incluir essa colega. Os registros de quebras seguirão o que você e sua turma determinarem, e assim, a criança com desenvolvimento atípico pode também ser pontuada se quebrar acordos dentro do que foi especificamente definido com ela, dentro de suas possibilidades.

4. O Jogo Elos pode interferir no meu plano AEE?

O Jogo Elos não interfere nas atividades pedagógicas e nem no plano AEE. As partidas poderão ser jogadas com qualquer atividade que tenha planejado e que possa ser feita sem o seu apoio pelo tempo de jogo.

5- Como uma pessoa que exerça a função de Acompanhante Terapêutica(o) pode auxiliar durante uma partida do Jogo Elos?

A depender dos acordos estabelecidos, essa pessoa poderá ou não participar. Devemos lembrar sempre que o Jogo Elos busca auxiliar na aquisição e fortalecimento da autonomia do grupo de estudantes. Isso significa poder contar com os recursos do grupo todo, não apenas da criança, individualmente, para dar conta da tarefa proposta. Caso seja viável, compartilhe com a pessoa que



faz a(o) Acompanhamento Terapêutica(o) a atividade que está planejada, pensando juntas sobre quais os possíveis acordos e ajustes para aquele jogo. Como essa(esse) profissional está atenta(o) às principais necessidades da criança que acompanha, poderá ajudar a elaborar estratégias que aumentem a autonomia e possibilidade de participação dessa criança, com ou sem o apoio pontual.

6 - Como fazer a Devolutiva Instrutiva de uma quebra de acordo para uma criança com desenvolvimento atípico que facilmente se desregula?

Mantenha o tom de voz neutro, olhe diretamente para a criança e diga qual acordo foi quebrado. Caso ocorra a desregulação, busque alternativas na equipe para que a criança se regule novamente. Se necessário, interrompa a partida sem prejuízo para nenhuma das equipes, lembrando sempre de fazer as devolutivas. Avalie se essa criança necessita de um suporte adicional fora do Jogo Elos para apoiá-la em situações de autorregulação. Lembre-se que nesses casos pode ser feito um acordo em que a equipe deve apoiar a participação da criança com desenvolvimento atípico. Se houve a quebra porque essa criança não foi apoiada, a devolutiva de quebra é para a equipe como um todo pela falta de apoio, e não para a criança.

As Devolutivas Instrutivas são uma poderosa ferramenta de orientação e podem ser usadas para direcionar as equipes a apoiarem e incluírem, acolherem e sustentarem a participação da criança com desenvolvimento atípico. Ainda assim, se houver quebra de um acordo realizado mesmo por essa criança, a devolutiva deve ser realizada respeitando os limites de interação da criança, mas mantendo a coerência com o que se combinou no coletivo. As crianças com desenvolvimento atípico também aprendem e se transformam por meio dos elementos fundamentais Devolutivas Instrutivas e Reconhecimento.

7. O Jogo Elos ajudará a(o) estudante com problemas de atenção?

Sim, pois durante as partidas ela(e) terá um tempo definido para desenvolver a atividade proposta. Esse tempo irá aumentando gradativamente de acordo com a experiência de jogo da turma. Além disso, os conhecimentos apresentados por você têm o papel de promover e fortalecer comportamentos importantes para a interação, como a atenção à tarefa e às instruções.

RECURSO DE APOIO 5 - POR QUE E COMO VARIAR ASPECTOS DO JOGO ELOS

Por meio do Jogo Elos, espera-se promover fatores de proteção e enfraquecer fatores de risco ao uso de álcool e outras drogas relacionados à faixa etária atendida. Entendemos que o nível de proteção oferecido pelas habilidades de vida fomentadas seja proporcional à condição da criança em apresentá-las em outros contextos e momentos para além do contexto de sala de aula e dos tempos definidos para cada jogo.

A frequência com que você conduz os jogos com a turma já é um fator importantíssimo para que as crianças se apropriem do modo de interagir harmônico e cooperativo que o jogo fomenta, podendo promover essas habilidades em outros contextos. Isso, porém, provavelmente deu-se mais nitidamente com algumas crianças da turma e menos com outras. É aí que entram as variações de aspectos do jogo! Ao propor atividades e/ou combinados ousados e desafiadores, cada grupo precisará apresentar um esforço adicional para conseguir êxito nos jogos. Esse esforço extra fará com que se tornem mais capazes de agir em diversos contextos da maneira harmônica, comprometida e cooperativa.

Que aspectos alterar?

Ao planejar as adaptações e criações nos jogos, o importante é manter presentes os elementos centrais da metodologia: nitidez nas instruções da atividade, acordos de convívio coletivos, trabalho nas equipes heterogêneas, reconhecimento e devolutivas instrutivas. Como ponto de partida, indicamos alguns aspectos pelos quais você pode começar:

- Atividade com fases desafiadores - por exemplo, desenhar usando os pés;
- Variar local de condução da atividade - por exemplo, jogar na cantina na hora do lanche ou na biblioteca;
- Propor nível de voz desafiador, diferente do que pareça ser mais coerente com a atividade - por exemplo, realizar uma tarefa coletiva usando o silêncio e comunicando-se apenas com olhar e gestos;
- Propor um combinado de lugar desafiador - exemplo, soletrar palavras caminhando;
- Variar as pessoas presentes, convidando para uma partida outras pessoas da escola ou até mesmo responsáveis.

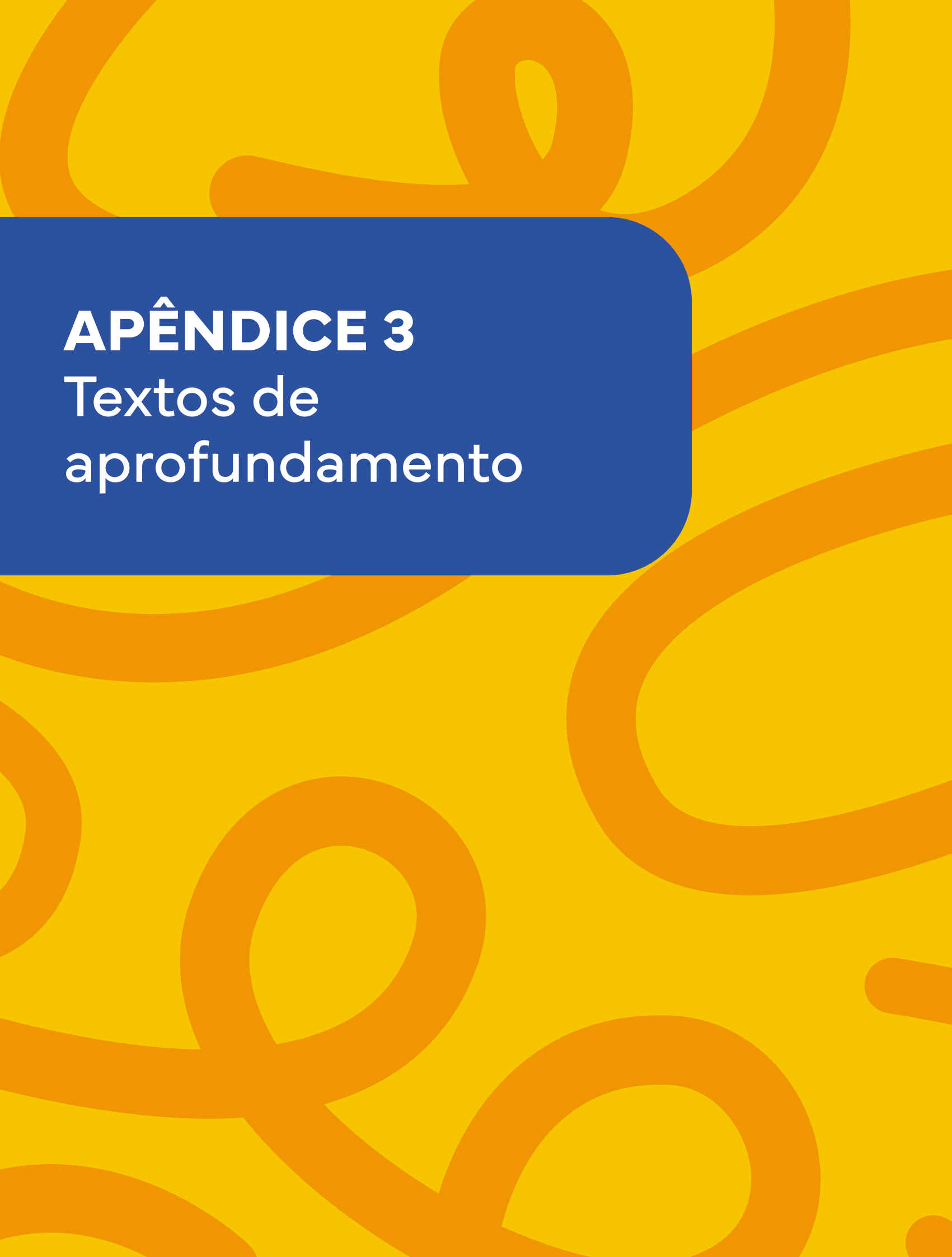
RECURSO DE APOIO 6 - AVALIAÇÃO DOS IMPACTOS DO JOGO EM SUA TURMA

Ao longo da implementação, você realizou registros nas Folhas de Planejamento e Registro e realizou Observações Elos. Analisando as pontuações, comparando as quebras de acordos, ao longo do tempo, em atividades fáceis, medianas e difíceis, é possível observar mudanças?

Se você comparar sua análise com a de outras turmas, em uma reunião com professoras e professores de sua escola, que também implementaram a metodologia, verá que cada processo teve um andamento particular. O que propomos como exercício a partir dessa análise e comparação é que, coletivamente, observem os seguintes pontos:

- Houve mudança no compromisso de minha turma com o Acordo Elos 1?
- Houve mudança no compromisso de minha turma com o Acordo Elos 2?
- Houve mudança no compromisso de minha turma com o Acordo Elos 3?
- Houve mudança no compromisso de minha turma com o Acordo Elos 4?
- A partir dos registros das Observações Elos é possível dizer que houve generalização?
 - De maneira geral, quais as alterações no compromisso de minha turma com acordos de convívio e dedicação às tarefas?
 - As mudanças no comportamento das crianças estão relacionadas a mudanças em minha prática?

Após esse momento de reflexão sobre a implementação da metodologia, é importante analisar o processo de implementação da metodologia Elos em sua escola, com a intenção de identificar os pontos fortes e pontos a melhorar, de modo que sirva como apoio no planejamento do próximo período.



APÊNDICE 3

Textos de aprofundamento

TEXTO DE APROFUNDAMENTO 1 - COLETIVOS NA FORMAÇÃO DE SUJEITO E SOCIEDADE

A Metodologia Elos apresenta em seu nome a expressão Construindo Coletivos, um dos pilares que fundamentam sua proposta de atuação: o alicerce no princípio da formação de grupo.

Partimos da configuração social do contexto de vida e de como cada pessoa compõe esse social em sua complexidade. Coletivo aqui é entendido como a relação entre diferentes pessoas pertencentes a um determinado contexto social, em que as/os integrantes se reúnem a partir de um mesmo objetivo tendo em vista o interesse de todas as pessoas. Nos coletivos, as singularidades podem ser expressas, respeitadas e potencializadas de modo a contribuir para o bem-estar do grupo.

Autores como Vygotsky (1995), Piaget (1970) e Skinner (1974) reconhecem a importância da relação entre indivíduo e ambiente para o desenvolvimento humano – embora expliquem essa relação a partir de processos diferentes. Família e escola são instâncias que promovem a socialização da criança e é nesses ambientes que elas precisam aprender a se expressar, consultar, questionar, agir, planificar, estabelecer compromissos e compartilhar tarefas e acordos que visam à garantia da convivência coletiva de forma autônoma e cooperativa. Para tanto, é necessário desenvolver todas as suas potencialidades enquanto ser social integrante de uma cultura.

É a partir dessa concepção que a metodologia de prevenção Elos – Construindo Coletivos é desenvolvida. E é a começar pelos acordos e princípios norteadores da vivência do jogo que se pode experimentar, em sala de aula, a construção de habilidades que apoiem a formação do grupo como um processo de ensino-aprendizagem sobre a vida em sociedade e que proporcione às crianças aprendizagens significativas sobre o convívio pacífico e harmonioso, a cooperação e a autonomia.

Já é consenso na comunidade escolar brasileira que o trabalho pedagógico alicerçado no grupo traz benefícios relacionados à construção coletiva do conhecimento, em que *uns ajudam os outros*. Mas, para além dessa esfera, pode também beneficiar o contexto macrossocial: o conhecimento construído no coletivo produz um saber que extrapola o contexto escolar e promove mudanças efetivas no que diz respeito à cidadania dessas pessoas como agentes de transformação da sociedade.

TEXTO DE APROFUNDAMENTO 2 - GLOSSÁRIO DE HABILIDADES DE VIDA

- **Assertividade:** conseguir se expressar de forma objetiva sem ofender ou agredir verbalmente quem ouve, sendo capaz de apresentar suas ideias de modo confiante e mantendo o respeito.

- **Autoconfiança:** possuir confiança no próprio potencial, valor e capacidade de realizar. Expressar-se e agir com segurança, sem uma postura arrogante ou defensiva.
- **Autoconhecimento:** capacidade de compreender, identificar e descrever características pessoais, compreendendo as relações entre seus sentimentos/emoções/comportamentos e aspectos do meio.
- **Autocontrole:** exercer controle sobre suas próprias emoções e atitudes, manejando-as de modo a favorecer resultados importantes para o bem-estar de si e das demais pessoas.
- **Autoestima:** a opinião e o valor (ou sentimento) que uma pessoa mantém acerca de si mesma, envolvendo comportamentos seus que expressem isto em suas relações com as outras pessoas.
- **Autonomia:** capacidade de pensar, sentir, fazer, tomar decisões e solucionar problemas por conta própria.
- **Boa comunicação:** expressar suas ideias de maneira nítida, desenvolta e em tom de voz apropriado, sendo também capaz de ouvir e dialogar.
- **Capacidade de se relacionar:** interagir de modo harmonioso e construtivo, expressando-se assertivamente e levando em conta os valores, necessidades e qualidades das outras pessoas.
- **Cooperação:** ações entre pessoas em concordância que ocorrem em um espaço de mútua aceitação, considerando o lugar social de cada uma.
- **Empatia:** capacidade de reconhecer o lugar que ocupa a outra pessoa, acreditando e legitimando em suas expressões como é ocupar esse lugar. Respeitar seus pontos de vista, sentimentos e pensamentos como se experimentasse o que a outra pessoa vivencia.
- **Fazer amizades:** estabelecer vínculos com outras pessoas cultivando afetos positivos em relações de confiança, compreensão e aceitação mútuas.
- **Gentileza:** dirigir-se de modo amável e cuidadoso na comunicação, demonstrando boa vontade, polidez e atenção em suas ações.
- **Interagir de modo harmônico:** agir equilibradamente na relação com suas emoções.
- **Lidar com sentimentos:** saber identificar, expressar e manejar sentimentos, comunicando-os de maneira transparente e mantendo o respeito pelos sentimentos das outras pessoas.
- **Protagonismo:** saber fazer análises sobre o lugar que se ocupa na construção da sociedade e identificar onde e como pode participar de forma ativa na transformação dela, produzindo os próprios caminhos na conexão com os caminhos compartilhados com a sociedade e assumindo uma postura ativa e confiante para tomar decisões e iniciativas.
- **Respeito:** levar em conta as necessidades, limites e possibilidades das outras pessoas ao agir com cuidado e atenção ao bem-estar e valores das outras pessoas. Inclui também a aceitação e apreciação das qualidades e direitos delas.
- **Responsabilidade:** identificar e cumprir compromissos, assumindo as consequências dos próprios atos.
- **Tolerância:** manter a calma e o respeito diante de atitudes ou eventos que de algum modo desagradem, aceitando as diferenças e agindo com respeito e assertividade.

TEXTO DE APROFUNDAMENTO 3 - COMPORTAMENTO E FORMAS DE INTERAÇÃO ENTRE AS CRIANÇAS

Entendemos comportamento como a relação entre nossas ações e as situações que enfrentamos cotidianamente. Nossa história de vida e de aprendizagens nos leva a reagir, inclusive emocionalmente, de maneiras diferentes a determinados aspectos do ambiente. Ao mesmo tempo, com nossas ações, temos o potencial de modificar o ambiente. Comportamento, portanto, inclui mais do que as ações individuais. Engloba as próprias características das situações que enfrentamos, bem como os efeitos que produzimos com elas.

Em sala de aula, por exemplo, ações aparentemente agressivas, dispersas, colaborativas ou de timidez são respostas que as crianças aprenderam a apresentar para lidar com determinadas características de situações, de relações e com suas próprias emoções – sentimentos de raiva, tristeza, alegria etc. Ao reproduzi-las em sala de aula, trazem consigo sua história. No entanto, sendo o contexto escolar parte desta história, torna-se importante fonte de intervenção sobre o curso do desenvolvimento de estados afetivos e interações saudáveis, que não prejudiquem a si nem a outras pessoas.

Por vezes, uma ou um estudante pode apresentar ações agressivas por sentir exclusão ou ter ações consideradas desordeiras para chamar a atenção em sala de aula. Também pode retrair-se por medo do julgamento das outras pessoas ou, ainda, agir de forma cooperativa por se sentir bem em ajudar. Uma grande parte de nossas ações tende a ser repetida em situações semelhantes no futuro, devido às consequências que conseguimos produzir por meio dessas ações.

Interações agressivas, retraídas, dispersas ou outras são consequências de dificuldades anteriores. Apresentar com frequência algum ou alguns desses tipos de interação indica a necessidade da criança de apoio para o desenvolvimento de habilidades de vida, cuja falta já lhe traz ou trará prejuízos ao longo da vida. Por exemplo:

- Interações agressivas comunicam que a criança necessita de apoio para lidar e controlar suas emoções;
- Interações de dispersão comunicam a necessidade de apoio para o desenvolvimento de atenção, concentração e foco;
- Interações tímidas ou retraídas, por sua vez, comunicam a necessidade de maior desenvolvimento de habilidades de interação social.

Além das lacunas que essas interações expressam, elas se mantêm à medida que encontram elementos nos ambientes sociais que as fortalecem. Interações disruptivas das crianças, por exemplo, têm sempre algum impacto no ambiente em que são apresentadas. Esse impacto, indiretamente, comunica algo a quem as apresentou, conferindo-lhes mais ou menos força.

Vamos imaginar uma cena: uma criança faz algo pouco seguro ou desrespeitoso (como balançar-se numa cadeira, correr pela sala ou mostrar a língua para um amigo). As outras crianças da sala riem, enquanto a pessoa adulta fala ou grita extensivamente pedindo que a criança pare e explica as razões para fazê-lo. Há pessoas que chegam a correr atrás da criança para segurá-la. Cenas como essa se repetem cotidianamente em salas de aula e, quanto mais se tenta parar a situação, mais ela se intensifica.

Por que isso ocorre? Nesse exemplo, a reação de aprovação de outras crianças e o destaque oferecido pela pessoa adulta comunicaram à criança que ela está recebendo toda a atenção. É muito comum que essa atenção, mesmo em formato de repreensão, não seja alcançada em outros ambientes e, por isso, tenha valor ainda maior para a criança. Assim, na intenção de comunicar os prejuízos daquela interação ao contexto de sala de aula, a pessoa adulta acabou por comunicar que, por meio dela, a criança irá obter algo que lhe é de valor. Ou seja, neste contexto, ao dar muita ênfase (ainda que negativa) àquela interação, estimulamos que ela continue. No Jogo Elos, evitamos esse tipo de ação, pois levaria ao aumento precisamente do que se pretende reduzir.

Identificar fatores que determinam e fortalecem interações indesejadas em sala de aula por conta dos prejuízos que trazem ao coletivo permite à professora e ao professor compreenderem melhor a utilidade do mapeamento das interações de cada criança: não para fornecer um rótulo imutável, mas um retrato de como cada uma está. Esse conhecimento torna viável oferecer condições à aprendizagem de cada uma, conforme necessidades singulares – não apenas coletivas. Em outras palavras, para que se possa exercitar a alteridade e a aceitação de cada criança, considerando suas dificuldades e potencialidades.

TEXTO DE APROFUNDAMENTO 4 - POR QUE EVITAMOS O USO DA COERÇÃO

Devolutivas descritivas, neutras e não punitivas em casos de quebras de acordos são tão importantes para o fortalecimento dos afetos positivos quanto o reconhecimento de ações positivas, pois oferecem às crianças a oportunidade de identificarem o que pode ser melhorado. Além disso, fornecem meios para que melhorem habilidades de autoconhecimento e assertividade, na medida em que, por meio destas devolutivas, percebem os efeitos de suas ações e aprendem, por meio da conduta das pessoas adultas, a se expressarem sem agredir ou constranger.

Neste sentido, um cuidado especial deve ser tomado, pois a postura usada durante as devolutivas de quebras de acordos são cruciais para que cumpram sua função. Evitar que as crianças as percebam como instrumentos para punir é muito importante, uma vez que há aspectos da punição que podem interferir negativamente no processo de aprendizagem e no desenvolvimento de habilidades de vida.

O efeito da punição, de fazer com que o comportamento não se repita, funciona apenas quando a pessoa está sob vigilância. Os estudos do comportamento humano nos ensinaram que, quando punido, curiosamente, um indivíduo permanece inclinado a agir daquela mesma maneira. A diferença é que tentará evitar a punição e não a ação indesejada. Adicionalmente, o efeito da punição é transitório, isto é, as atitudes punidas tendem a voltar a ocorrer assim que se interrompe a ação de punir. Outro efeito associado ao uso da punição refere-se à produção de sentimentos negativos como raiva, agressividade e frustração em quem é punida(o).

Punir não ensina o que fazer. Assim, evite discutir longamente sobre o não atendimento de suas expectativas pelas crianças e evite também usar tons de



voz punitivos. Ao indicar as quebras de acordo de modo neutro, informando-as de forma objetiva e não punitiva, você favorecerá suas potencialidades e estabelecerá interações mais positivas.

TEXTO DE APROFUNDAMENTO 5 - O AFETO E A LEGITIMAÇÃO NA CONVIVÊNCIA COLETIVA

Demonstrar apreço pela outra pessoa, reconhecendo ações que geram consequências benéficas, levando-se em conta todas as outras pessoas no contexto social em que se age, é um aspecto fundamental para o estabelecimento de vínculos saudáveis e enriquecedores. Este tipo de interação social será repleto de emoções positivas, um elemento fundamental para nosso desenvolvimento e aprendizagem. Maturana (2002) ressalta que, na condição de seres humanos, somos constituídos a partir do entrelaçamento da emoção com a razão. Para o autor, não existem atos humanos separados de uma emoção que os define e os torna possíveis como ação.

Neste contexto, o autor defende a importância das emoções positivas – sobretudo do amor – para estabelecer o domínio de ações nas quais as interações sociais que travamos com outras pessoas as tornam legítimas na convivência, isto é, sejam respeitadas e valorizadas naquelas relações. No que se refere às crianças, seu desenvolvimento físico, comportamental, social e emocional depende disso – nossa saúde, enquanto pessoas adultas, também. Ao ser aceita e respeitada, a criança aprende a aceitar e respeitar também. Maturana ressalta que este processo é impedido quando se estabelece um ambiente de competição no qual erros são castigados em vez de tratados como oportunidades legítimas de aprimoramento. Quando as interações são baseadas no amor, lapidam e harmonizam a convivência. Em contrapartida, relações baseadas em emoções negativas abalam e rompem a convivência.

Na escola, o reconhecimento e a valorização possuem um papel fundamental, pois por meio deste recurso são gerados afetos positivos em sala de aula, indicando quais ações de cada estudante são valorizadas e bem recebidas naquele ambiente. Isso estimula as crianças a compreenderem os efeitos de seus atos sem focar as condutas passíveis de punições, mas as que favorecem o desenvolvimento de todas as crianças.

TEXTO DE APROFUNDAMENTO 6 - CONVÍVIO EM COLETIVOS E O EXERCÍCIO DOS CONSENSOS

Um mundo onde as pessoas se organizam de forma cooperativa, por meio de espaços de convivência pautados nos afetos positivos e na aceitação do outro, é um mundo que busca o resgate do que pode ser considerada a gênese humana, fundamentada nas relações de equidade. Essa visão é apresentada pelo biólogo Humberto Maturana (2002) e nos proporciona caminhos sobre o sentido de uma intervenção pautada na construção de coletivos que se arranjam pelo consenso.

Crianças precisam experimentar em seu cotidiano situações de convivência pautadas pelos afetos positivos, pois é nessa aproximação que exercitarão a aceitação e respeito e poderão aceitar e respeitar a si mesmas. Ao promovermos coletivos que se organizam coordenadamente, por meio de afetos positivos, estamos favorecendo a aceitação e respeito à diferença e, sobretudo, criando um ambiente seguro onde as crianças podem expressar suas emoções, compartilhar acordos de convivências e consensos e conviver de forma harmoniosa na construção de um bem comum. Isso, porém, somente tem início ao aceitarmos o desafio de garantir a experiência cotidiana dos coletivos e os processos gradativos de aprendizagem das habilidades de tolerância e cooperação.

TEXTO DE APROFUNDAMENTO 7 - DA HETERONOMIA À AUTONOMIA

As mobilizações dos movimentos de redemocratização trouxeram um avanço importante para a Educação: a defesa de um modelo democrático que favoreça o desenvolvimento da liberdade, da autonomia e do pensamento crítico. Um de seus impactos foi a restrição ao uso de medidas coercitivas.

A Metodologia Elos consiste, justamente, em uma estratégia alternativa à coerção e eficaz no ensino de habilidades envolvidas nas formações humana, sociopolítica e psicopedagógica, e o ensino dos Acordos do Jogo Elos é um de seus primeiros momentos nessa direção.

Sabemos que pode parecer contraditória a proposição de acordos predefinidos como medida para ensinar as crianças a agirem autonomamente. Um dos alicerces de propormos esse ponto de partida reside nas análises de Jean Piaget acerca da construção do conhecimento e dos princípios durante a infância. Segundo o autor: (a) Conhecimento e princípios são construídos a partir da interação do sujeito com o ambiente e com os diversos ambientes sociais e (b) O desenvolvimento da moral perpassa a transição da heteronomia à autonomia.

Assim, a escola, como um dos mais expressivos ambientes sociais da infância, ocupa lugar privilegiado no oferecimento de condições de apoio a essa transição. Mas, de que transição estamos falando e como ela é promovida no jogo?

Do agir de forma heterônoma: o estágio da heteronomia representa o primeiro momento no qual as crianças têm consciência dos acordos (sociais) e são capazes de segui-los. Compreendem o seguimento como sendo o modo correto de agir, devido a uma relação unilateral de respeito e admiração às pessoas adultas de referência. Seguir os acordos presentes nos ambientes sociais, portanto, é primeiramente uma ação irrefletida das crianças como modo de preservar o carinho e afeto da pessoa adulta.

Para o agir de forma autônoma: ao longo de seu desenvolvimento e a partir das condições oferecidas nos ambientes de convívio, as crianças são capazes de mudar sua relação com os acordos (sociais). O respeito a elas(es) passa a ser gerado por meio de acordos mútuos, nos quais os critérios relevantes são as necessidades coletivas. Nesta etapa, as crianças são capazes de compreender a

relevância dos acordos para o bem comum, assim como conseguem engajar-se na definição cooperativa de consensos.

Alcançar o modo de agir autônomo, no entanto, requer:

- Nitidez sobre acordos/regras de cada ambiente social;
- Conhecimento a respeito dos impactos positivos e negativos causados pelas ações individuais;
- Vivência de tomada de decisões por meio de consensos coletivos a respeito dos acordos vigentes nos ambientes sociais.

Ao ensinar os quatro Acordos do Jogo Elos, você garantirá a primeira dessas três condições, oferecendo nitidez à turma sobre os princípios vigentes nos ambientes de sala de aula e escolar. Para que elas transitem até a autonomia, precisarão jogar frequentemente o Jogo Elos, perceber o impacto de suas ações no grupo, e, mais adiante, exercitar a definição coletiva de variações nos combinados dentro de cada acordo.

TEXTO DE APROFUNDAMENTO 8 - INSTRUÇÕES E BOA COMUNICAÇÃO

Uma das tarefas mais corriqueiras do exercício de ensino-aprendizagem é o de instruir estudantes para que possam realizar qualquer atividade acadêmica ou social. Por maiores que sejam seus esforços para explicar atividades, é também corriqueira a cena de várias crianças com dúvidas básicas em relação à atividade que acabou de ser explicada.

A Metodologia Elos promove aumento da atenção às orientações de como fazer a atividade à medida que as crianças percebem que as instruções são fundamentais para que consigam realizar a tarefa seguindo os Acordos do Jogo Elos – especialmente o Acordo 1. Há também alguns cuidados adicionais a serem tomados para auxiliar o exercício da atenção da turma. Vale a pena checar se estão presentes em sua prática pedagógica:

Linguagem nítida, concisa e precisa

- Nitidez: quando as palavras ou expressões são conhecidas por quem as ouve;
- Concisão: quando as frases que compõem uma instrução expressam a ideia de forma breve, de maneira direta e com poucas palavras. Como orientação geral, uma instrução breve não tem excesso de orientações, nem adjetivos supérfluos e nem excesso de advérbios;
- Precisão: quando as palavras possibilitam à pessoa ouvinte localizar um único sentido para o que é dito. Por exemplo, quando se usam metáforas em texto de instrução, muitas vezes isso produz imprecisão para quem lê o texto, ou quando se usa palavras genéricas, como conhecer algo, conscientizar-se de algo, refletir acerca de algo.

Linguagem corporal

Para manter a atenção de quem ouve é importante se expressar com mais do que palavras, ainda mais considerando a faixa etária das crianças que participam do Jogo Elos. Mover as mãos, caminhar pela sala e olhar em seus olhos, distribuindo seu olhar entre todas as crianças, são alguns recursos.

Na prática do jogo, você dá devolutivas relacionadas às interações em desacordo com os combinados e elogia distribuindo formas de reconhecimento. Para ambas as comunicações, é importante que sua linguagem corporal esteja em sintonia com sua linguagem verbal. Realizar as Devolutivas Elos (reconhecimentos) também com sua expressão facial e corporal, assim como apresentar as Devolutivas Oops! (devolutivas neutras e descritivas às quebras de acordos) de maneira neutra e serena, evitando expressões faciais e tons de voz com características punitivas.

Repetição e demonstração

Considerando a diversidade e faixa etária da turma, há instruções que necessitarão:

- Ser repetidas, identificando palavras e ideias que não estão sendo nitidamente entendidas e substituindo-as por outras de melhor compreensão;
- Ser demonstradas, quando as palavras forem insuficientes.

TEXTO DE APROFUNDAMENTO 9 - TRANSIÇÃO FINAL: PRODUÇÃO DE AUTONOMIA NA GESTÃO DAS RELAÇÕES EM GRUPO

Ao compartilhar com a turma as decisões a respeito dos combinados para cada Acordo do Jogo Elos e dos elementos a serem usados como reconhecimento nas celebrações diárias e semanais, você deve ter observado um desenvolvimento interessante na turma. Provavelmente notou tentativas coletivas e consensuais de tomadas de decisões. Algumas crianças um pouco mais assertivas que outras, algumas considerando com maior naturalidade os impactos individuais e coletivos das decisões.

À medida que forem experimentando a participação ativa na escolha dos combinados para cada jogo, espera-se que as crianças de sua turma definam autonomamente:

- O nível de voz a ser utilizado na atividade;
- O combinado de lugares a ser utilizado na atividade;
- As ações que representarão gentileza durante a atividade;
- Elemento de reconhecimento a ser utilizado na celebração diária.
- Para apoiar a turma a tomar decisões coletivamente sem a necessidade de apoio direto de uma pessoa adulta de referência é momento de exercitar um afastamento ainda maior dos processos decisórios de como cada jogo irá ocorrer, deixando as crianças medirem suas próprias divergências.

Pode parecer impossível, mas propomos um afastamento gradativo. É claro que a retaguarda continuará sendo necessária, principalmente se no processo decisório houver condutas de coação por parte de alguma criança em relação às demais.

Ao vivenciarem relações de cooperação e de compromisso com as tarefas em uma rotina diária, as crianças passarão a sentir as consequências naturais desse tipo de vínculo. Alguns exemplos dessas consequências são: conseguir finalizar uma atividade antes considerada muito difícil e, por isso, sentir-se capaz

e esperta; perceber as outras crianças como parceiras e fontes de ajuda; perceber sua própria capacidade de ajudar; sentir-se pertencente a um coletivo; sentir-se mais calma e feliz.

Gradativamente, essas sensações e percepções de si e do trabalho coletivo passam a ser suficientes como incentivo para que a nova forma de se relacionar seja mantida e repetida pelas crianças em outros contextos. Nesse momento, as crianças experimentarão um efeito que podemos chamar de reconhecimento natural, isto é, efeitos positivos naturalmente gerados pelo comprometimento com o Jogo Elos. Agora, o reconhecimento na forma material poderá ir se tornando mais espaçado e simbólico.

TEXTO DE APROFUNDAMENTO 10 - RACISMO E JUSTIÇA RACIAL NA SOCIEDADE BRASILEIRA

O contexto social e histórico brasileiro que desemboca na atualidade, em que vivemos experimentando suas concretudes, avanços, questões e percepções, convoca uma leitura sobre as bases que sustentaram o desenvolvimento desse contexto, em constante construção e em busca de progresso. Faz-se urgente analisar como se dá o processo de integração da população negra nesta sociedade e como são vistos os elementos que denunciam um cenário onde as práticas de preconceitos, entendidas aqui como racismo, evidenciam um lugar histórico de inferiorização do povo negro.

Para tanto, é cabível compreender que o Brasil apresenta um contexto histórico que deflagra o uso da escravidão como elemento de poder, no qual as pessoas negras, trazidas de suas terras, ocuparam um lugar de desprivilégio onde seus corpos foram usados como ferramenta de exploração. Situação essa que marca a historicidade brasileira até a contemporaneidade.

O racismo pode ser entendido como uma prática comportamental e filosófica alimentada por uma ideologia que reforça o lugar de inferioridade atribuído às pessoas negras de modo autoritário. Ou seja, são formas de condução que indicam uma relação violenta pautada na raça, na qual as pessoas brancas tendem a ter acessos, recursos e vantagens por seu marcador: ser uma pessoa branca quando as demais são invisibilizadas e historicamente exploradas ou conduzidas a assumir um lugar de desvantagens. O fim da escravidão, portanto, não está ligado diretamente à subtração de uma conduta racista, que se apresenta hoje com outras faces e linguagens (Schwarcz, 2019).

Assim, torna-se fundamental o movimento que inclina à racialização do debate sobre esse cenário de modo a contribuir na discussão sobre o campo dos direitos humanos (Pires, 2018). Quem são os corpos negros? Em quais lugares estão? Como são percebidas as correlações de forças em uma sociedade diversa? Essas questões, sobretudo, apresentam uma fotografia brasileira e nos impulsionam a pensar qual a cor está presente em dados fenômenos, tais como a cor da população empobrecida, em situação de rua, em contexto de insegurança alimentar, na informalidade do trabalho, no trabalho infantil e em tantos outros espaços e lugares que denotam essa imposição histórica.

Reconhecer a sociedade dentro de sua pluralidade significa identificar que pessoas negras são alcançadas todos os dias pelo racismo, que é estrutural, ou seja, faz parte e corresponde a uma estrutura ideológica atribuída às relações sociais que mapeiam contextos de poder e desigualdade (Almeida, 2019).

No campo das políticas públicas observa-se um avanço significativo nesse debate sendo pautado na defesa da justiça racial que preconiza estabelecer formas e ferramentas de diálogo entre as populações na busca por equidade. O Estatuto da Igualdade Racial, Lei 12.288 de 20 de julho de 2010, constitui no campo jurídico um pilar importante nessa caminhada, sobretudo por buscar “garantir à população negra a efetivação da igualdade de oportunidades, a defesa dos direitos étnicos individuais, coletivos e difusos e o combate à discriminação e às demais formas de intolerância étnica”.

Na sala de aula também é possível identificar elementos interpretativos e interventivos em prol de uma condução antirracista e que desenvolva um aspecto de coletividade interracial desde a infância, entendendo também que justiça racial é implementada com a socialização de posturas de acolhimento, dignidade e respeito.

Sugestões de leitura:

- ✓ *Pequeno Manual Antirracista, Djamila Ribeiro;*
- ✓ *Sociologia do Povo Negro, Clovis Moura;*
- ✓ *Tornar-se Negro, Neusa Santos Sousa;*
- ✓ *Dispositivo de Racialidade, Sueli Carneiro;*
- ✓ *Diálogos Feministas Antirracistas (e Nada Fáceis) com as Crianças, Bianca Santana;*
- ✓ *O Pacto da Branquitude, Cida Bento.*

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

(Textos citados neste guia, que fundamentaram o desenvolvimento deste material)

DESALU, Jessica M; GOODHINES, Patricia A; PARK, Aesoon. Racial discrimination and alcohol use and negative drinking consequences among Black Americans: a meta-analytical review.

Addiction, v. 114, n. 6, p. 957–967, 2019.

JOHANSSON, Magnus; BIGLAN, Anthony; EMBRY, Dennis. The PAX good behavior game: one model for evolving a more nurturing society. Clinical child and family psychology review, v. 23, n. 4, p. 462–482, 2020.

LORENZO, Flora. M., AVEIRO, Aline. G., VIEIRA, Aline. G., FERREIRA, Darlene. C.,

ARAÚJO, Lorena. A. de S., TIBÚRCIO, R. R. R., & GEHM, T. P. . Do Good Behavior Game

ao Programa Elos: A adaptação transcultural de um programa de prevenção infantil. In: Z.

Sanchez, D. R., Schneider, & R. Pedroso (Orgs.). Prevenção ao uso de drogas no Brasil: implantação e avaliação de programas no Brasil. Brasília: Ministério da Saúde, p. 151–179, 2018.

MADEIRA, Zelma; GOMES, Daiane Daine de Oliveira. Persistentes desigualdades raciais e resistências negras no Brasil contemporâneo. In: Serviço Social e Sociedade, São Paulo, n. 133, 2018.

MATURANA, Humberto. Emoções e Linguagem na educação e na política.

Tradução de José Fernando CAMPOS FORTES 3a Reimpresso. Belo Horizonte Editora UFMG, 2002.

PIAGET, Jean. Seis Estudos em Psicologia. Rio de Janeiro: Forense, 1969.

ALMEIDA, Sílvio Luiz de. Racismo estrutural. São Paulo: Pólen (Coleção Feminismos Plurais), 2019.

PIRES, Thula. Racializando o debate sobre direitos humanos. In: SUR 28, v. 15, n. 25, 2018.

SCHWARCZ, Lília Moritz. Sobre o autoritarismo brasileiro. São Paulo: Companhia das letras, 2019.

BIBLIOGRAFIA RECOMENDADA

(Textos que apoiaram o desenvolvimento deste material, mas que não são citados no guia).

Andalo, C. S. de A. O papel de coordenador de grupos. *Psicol. USP*, São Paulo, v. 12, n. 1, 2001.

Barrish, H. H., Saunders, M., & Wolfe, M. M. (1969). Good Behavior Game: Effects of individual contingencies for group consequences on disruptive behavior in a classroom. *Journal of Applied Behavior Analysis*, 2, 119–124.

Bomfim, L. F. (2018). Promoção de comportamentos adequados através da aplicação de uma variação positiva do Good Behavior Game em uma escola pública brasileira (Dissertação de Mestrado). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo.

Caetano, S.C., Mariano, M., da Silva, A.R. et al. Effectiveness of the Elos 2.0 Program, a Classroom Good Behavior Game Version in Brazil. *Int J Ment Health Addiction* (2024). <https://doi.org/10.1007/s11469-024-01256-6>

Freire, P. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

Guerra, G. & Clark, N. Da coerção à coesão: Tratamento da dependência de drogas por meio de cuidados em saúde e não da punição. Documento utilizado para discussão no “Simpósio Internacional Sobre Drogas: da Coerção à Coesão”. Escritório das Nações Unidas sobre drogas e crime, Brasília/DF, 2010.

Kellam, S. G., Brown, C. H., Poduska, J. M., Ialongo, N. S., Wang, W., Toyinbo, P., et al. Effects of a universal classroom behavior management program in first and second grades on young adult behavioral, psychiatric, and social outcomes. *Drug and Alcohol Dependence*, v. 95, n. 1, p. 1-28, 2008.

Kellam, S. G.; Branch, J.D.; Agrawal, K.C.; Ensminger, M.E. *Mental Health and Going to School: The Woodlawn Program of Assessment, Early Intervention, and Evaluation*. University of Chicago Press; Chicago: 1975.

Milani, F. M. *Tá combinado! Construindo um Pacto de Convivência na Escola*. Salvador: Editora P&A, 2005.

Montessori, M. *Mente absorvente*. Rio de Janeiro: Portugal Editora, s.d.

Montessori, M. *The Montessori Method*. New York: Frederick A. Stokes Company, 1912.

Petras, H., Kellam, S. G., Brown, C. H., Muthen, B. O., Ialongo, N. S., & Poduska, J. M. (2008). Developmental epidemiological courses leading to antisocial personality disorder.



der and violent and criminal behavior: Effects by young adulthood of a universal preventive intervention in first- and second-grade classrooms. *Drug and Alcohol Dependence*, 95 (Suppl. 1), 45 -59.

Piaget, J. *A Construção do real na criança*. Rio de Janeiro, Zahar, 1970.

Poduska, J. M., Kellam, S. G., Wang, W., Brown, C. H., Ialongo, N. S., & Toyinbo, P. (2008). Impact of the Good Behavior Game, a universal classroom-based behavior intervention, on young adult service use for problems with emotions, behavior, or drugs or alcohol. *Drug and Alcohol Dependence*, 95 (Suppl. 1), 29-44.

Sanchez, Z. V. D. M. & Schneider, D. R. *Síntese dos Resultados: Avaliação do projeto pré- piloto do processo de implantação do programa Programa Elos em escolas da rede pública dos Estados de São Paulo e Santa Catarina*, 2014.

Malone, T. W. & Lepper, M. R. 1987. *Making learning fun: A Taxonomy of intrinsic motivations for learning*. *Aptitude, Learning, and Instruction: Vol. 3*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum, 1987.

