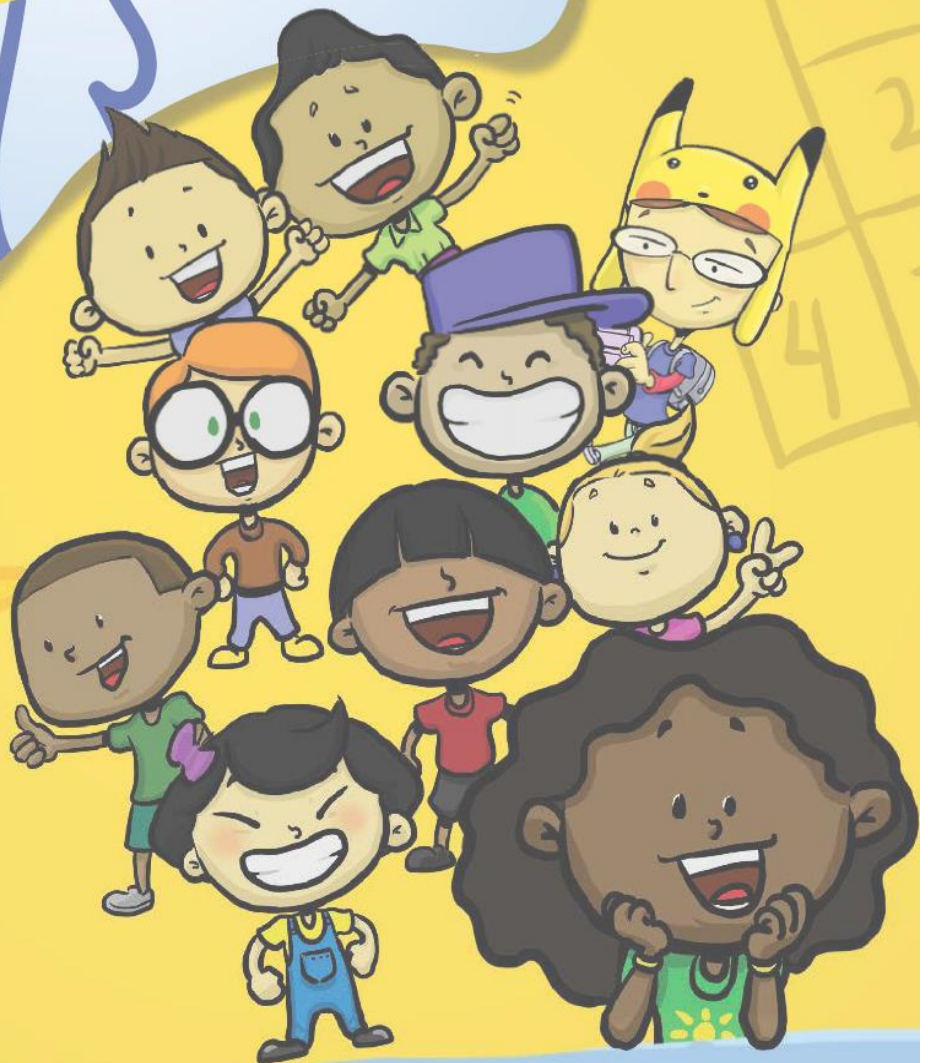


MINISTÉRIO DA SAÚDE
Secretaria de Atenção à Saúde
Departamento de Ações Programáticas Estratégicas

Programa ELOS

2.0



DISTRIBUIÇÃO
VENDA PROIBIDA
GRATUITA

GUIA DO PROFESSOR

Brasília – DF
2019

2019 Ministério da Saúde.



Esta obra 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 citada a fonte.

A coleção institucional do Ministério da Saúde pode ser acessada, na íntegra, na Biblioteca Virtual em Saúde do Ministério da Saúde: <www.saude.gov.br/bvs>.

Copyright da obra original © 2013 Washington, DC - American Institutes for Research.

Versão brasileira inspirada no programa Good Behavior Game (GBG).

Os materiais do Programa Elos 2.0 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.

Tiragem: 1ª edição – 2019 – 100 exemplares

Elaboração, distribuição e informações:

MINISTÉRIO DA SAÚDE

Secretaria de Atenção a Saúde

Departamento de Ações Programáticas Estratégicas

Coordenação-Geral de Saúde Mental, Álcool e Outras Drogas

Esplanada dos Ministérios, Bloco G, Edifício Anexo, 4º andar

CEP: 70058-900 – Brasília/DF

Tels: (61) 3315-9144 / 3315-9143

Site: <http://portalsaude.saude.gov.br/index.php/o-ministerio/principal/secretarias/sas/dapes/saude-mental>

E-mail: saudemental@saude.gov.br

Elaboração de texto:

Anderson Ribeiro da Silva (UNIFESP)
Jacqueline Loise de Sá Lima (UNIFESP)
Marília Mariano (UNIFESP)
Nícolas Tenedine de Pinho (UNIFESP)
Sheila Cavalcante Caetano (UNIFESP)

Ilustração:

Felipe dos Reis Chaves

Normalização:

Editora MS/CGDI

Revisão:

Anderson Ribeiro da Silva (UNIFESP)
Jacqueline Loise de Sá Lima (UNIFESP)
Marília Mariano (UNIFESP)
Nícolas Tenedine de Pinho (UNIFESP)
Sheila Cavalcante Caetano (UNIFESP)

Ficha Catalográfica

Brasil. Ministério da Saúde. Secretaria de Atenção a Saúde. Departamento de Ações Programáticas Estratégicas.

Programa Elos 2.0: Guia do Professor / Ministério da Saúde, Secretaria de Atenção a Saúde, Departamento de Ações Programáticas Estratégicas. – Brasília: Ministério da Saúde, 2019.

39 p. : il.

ISBN 978-85-334-2702-0

1. Educação em saúde. 2. Comportamento. 3. Desenvolvimento infantil. I. Título.

CDU 614.8.015

Catálogo na fonte – Coordenação-Geral de Documentação e Informação – Editora MS – OS 2019/0081

Título para indexação: Elos 2.0 Program: Teacher Guide

AGRADECIMENTOS

A construção deste manual contou com o apoio, a parceria e a dedicação de muitos atores, sem os quais este trabalho não seria possível.

Agradecemos aos diretores, coordenadores pedagógicos e professores das escolas Professor Monteiro de Moraes, Escola Municipal João Hipolyto de Azevedo, Emef 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 Alvares 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 às suas escolas e salas de aula e pelas suas contribuições para a melhoria do programa.

A todos os técnicos das redes municipais e estaduais de Saúde e Educação, que exerceram o papel de apoiadores locais e tornaram possível a ampliação do alcance do programa, bem como sua qualificação.

A todas as Secretarias Estaduais e Municipais de Educação e de Saúde, gestores locais, Diretorias de Ensino Fundamental, articuladores do Programa Saúde na Escola (PSE), coordenadores das Ações de Saúde Escolar; Diretorias Regionais de Educação; diretores e assessores de Divisão Técnica de Programas Especiais e supervisores 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 na implementação do programa nos municípios.

Ao Escritório das Nações Unidas sobre Drogas e Crime (UNODC), pela parceria.

Às pesquisadoras Daniela Ribeiro Schneider (UFSC) e Zila van der Meer Sanchez (Unifesp) e suas equipes, responsáveis pela avaliação do processo de implementação do Programa Preventivo.

Às pesquisadoras e especialistas do programa, Gail G. Chan, Anja Kurki e Jeanne M. Poduska, do American Institutes for Research (AIR), pelo apoio em todas as etapas de implementação.

À equipe técnica da Coordenação-Geral de Saúde Mental, Álcool e outras Drogas, do Ministério da Saúde (CGMAD – MS), e da Secretaria Nacional de Políticas sobre Drogas, do Ministério da Justiça (SENAD – MJ).

Todos esses profissionais atuaram diretamente na implementação do Programa nos anos de 2013, 2014 e 2015.

Recebam nosso agradecimento pela valiosa colaboração, pelas sugestões de adaptações nos materiais, pelo empenho, comprometimento e esforço.

SUMÁRIO

1. APRESENTAÇÃO	6
1.1. O que é o Programa Elos 2.0?	6
1.2. Quais são os objetivos do Programa Elos 2.0.....	6
1.3. O que é o Jogo Elos?	6
1.4. Por que Jogar Elos?.....	7
1.5. Como funciona a Capacitação do Jogo Elos?	8
1.6. Como funciona a implementação do Jogo Elos na escola?	9
1.7. Supervisão Elos	10
2. FAMILIARIZAÇÃO	12
2.1. PASSO 1 – Ensinar os Acordos da Sala para os alunos	14
2.1.1. Explique como os acordos devem ser seguidos, com exemplos. 14	
2.1.2. Acordo 1: Seguir as instruções das atividades.....	14
2.1.3. Acordo 2: Seguir o nível de voz adequado	15
2.1.4. Acordo 3: Seguir o combinado dos lugares	16
2.1.5. Acordo 4: Ser gentil	17
2.1.6. Peça aos alunos exemplos diferentes de como a regra pode ser seguida.	17
2.2. PASSO 2 – Testar o funcionamento das equipes heterogêneas .	17
2.2.1. Divida os alunos nas equipes pré-estabelecidas.....	18
2.2.2. Faça observações das equipes e preencha o Questionário do Funcionamento de Equipes e Quebra de Acordos	18
2.3. PASSO 3 – Construir a identidade das equipes e escolher o Guardião da semana.....	20
2.3.1. Auxilie na escolha do nome da equipe	20
2.3.2. Oriente a confecção da mascote da equipe	20
2.3.3. Escolha um guardião.....	20
2.4. PASSO 4 - Preparar os materiais para o 1º e 2º Jogo Elos	21
2.4.1. Um Cartaz dos Acordos da Sala	21
2.4.2. Um Cartaz dos Níveis de Voz e Lugares.....	21
2.4.3. Duas Atividades Pedagógicas	21
2.4.4. Um Cartaz de Pontuação do Jogo Elos ou Desenho na Lousa	22
2.4.5. Um Cartaz de Pontuação Semanal do Jogo Elos	22
2.4.6. Um Caderno Elos por aluno.....	22
2.4.7. Oito Carimbos	23
2.4.8. Uma Folha de Registro do Jogo Elos	23
2.5. PASSO 5 – Realizar o 1º e o 2º Jogo Elos	23

2.5.1. ETAPA 1 – O que fazer antes do Jogo Elos começar?	23
2.5.2. ETAPA 2 - O que fazer durante o Jogo Elos?	23
2.5.2. ETAPA 3 - O que fazer depois do Jogo Elos?	24
2.6. PASSO 6 – Preencher o Registro do Jogo Elos	25
3. CONSOLIDAÇÃO	27
3.1. OBJETIVOS DA CONSOLIDAÇÃO	27
3.1.1. Tarefas	27
3.1.2. Tempo de jogo	27
3.1.3. Frequência de jogo	28
3.1.4. Priorizando o reconhecimento	28
4. AMPLIAÇÃO	29
4.1. OBJETIVOS DA AMPLIAÇÃO	29
4.1.1. Tarefas	29
4.1.2. Tempo de jogo	30
4.1.3. Frequência de jogo	30
4.1.4. Reconhecimento como estratégia majoritária	30
5. REFERÊNCIAS	33
6. ANEXOS.....	34

1. APRESENTAÇÃO

Caro professor, bem-vindo ao Programa Elos 2.0. Esse é o seu guia de implementação do Jogo Elos de promoção de habilidades sociais e diminuição de problemas de comportamentos de alunos para o professor. Esse guia tem o objetivo de apresentar o Programa Elos 2.0, o Jogo Elos, seus fundamentos e passos de implementação. Boa leitura!

1.1. O que é o Programa Elos 2.0?

O Programa Elos 2.0 é uma iniciativa do Ministério da Saúde para promoção de habilidades sociais e prevenção de problemas de comportamentos em crianças de 6 a 10 anos. Para atingir esses objetivos o Programa Elos 2.0 é constituído por dois componentes estratégicos que podem produzir mudanças nos repertórios sociais das crianças: pais e professores.

Com os professores, o Programa Elos 2.0 propõe a capacitação de educadores para o Jogo Elos, que será realizado na escola. Para os pais, o Programa Elos 2.0 oferece reuniões de orientação parental.

1.2. Quais são os objetivos do Programa Elos 2.0

Os objetivos do Programa Elos 2.0 são:

1. Promover habilidades pró-sociais para crianças
2. Diminuir problemas de comportamentos de crianças
3. Promover práticas educativas parentais mais eficazes
4. Melhorar as relações interpessoais entre crianças e seus pais e professores
5. Promover o bem-estar social de crianças e seus pais e professores

1.3. O que é o Jogo Elos?

O Jogo Elos é uma ferramenta lúdica de manejo de comportamentos em sala de aula, guiada por evidências científicas, que visa a socialização das crianças. Para que as crianças possam trabalhar em sala de aula com qualidade, é importante que elas possuam habilidades sócio emocionais e poucos problemas de comportamento. Com a promoção de repertórios comportamentais mais

adaptados ao ambiente escolar, o professor poderá realizar seu trabalho com facilidade, qualidade e menos estresse.

O Jogo Elos é uma estratégia baseada na Gamificação. A Gamificação é a utilização de elementos dos games (jogos, em inglês), como mecânica, estética e raciocínio em contextos que não são originalmente de jogos (Kapp, 2012; Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, 2011; Shaffer, 2006). Desde a década de 1980, a gamificação tem sido amplamente investigada como estratégia de comprometimento, motivação e desenvolvimento de capacidade de resolução de problemas de alunos durante o processo de aprendizagem (Malone, & Lepper, 1987; Gee, 2003; Klopfer, 2008).

O Jogo Elos pode ser utilizado pelo professor concomitante ao conteúdo curricular e atividades pedagógicas da escola. Os quatro elementos principais do Jogo Elos são: estabelecimento de regras de sala de aula, trabalho em equipe, monitoramento de comportamentos e reconhecimento de comportamentos pró-sociais, tanto para os alunos quanto para as equipes.

1.4. Por que Jogar Elos?

De acordo com a teoria da Psicologia do Desenvolvimento Humano Ecológico, problemas de comportamento e habilidades sociais são produtos das interações sociais, que ocorrem desde a infância até a vida adulta, e influenciados por diferentes níveis como família, escola e comunidade. Portanto, as atitudes são mutáveis conforme as exigências dos ambientes em que os indivíduos frequentam (Patterson, Reid & Dishion, 1997).

As atitudes podem ser categorizadas em dois blocos, de acordo com sua funcionalidade: (1) problema de comportamento, como desobediência, mentira, agressividade, brigas, gritos, tristeza, choro excessivo, isolamento social, retraimento, etc.; (2) comportamento pró-social, como estabelecer e manter conversas, pedir desculpas, dizer por favor e obrigado, cumprimentos como bom dia ou boa tarde/noite, etc. (Patterson, Reid & Dishion, 1997).

Sabe-se que o núcleo familiar e a escola são os principais níveis de influência no desenvolvimento de crianças e adolescentes. As crianças aprendem no ambiente familiar tanto comportamentos problemáticos, como pró-sociais, de acordo com as práticas parentais. Quando entram na escola, as atitudes que as crianças aprenderam com sua família são reproduzidas (Patterson, Reid & Dishion, 1997).

Crianças que possuem altas frequência e intensidade de comportamentos problemas apresentam também dificuldades de adaptação ao ambiente escolar, dificuldade na interação com os colegas e professores, déficit de habilidades sociais e dificuldade de aprendizagem (Patterson, Reid & Dishion, 1997). Logo, o professor terá que lidar com esses comportamentos indesejados.

Nesse contexto, surge o Jogo Elos como uma ferramenta para auxiliar o professor a lidar com esses comportamentos. De maneira processual, a diminuição de um repertório comportamental problemático precisa ocorrer concomitante com a promoção de atitudes pró-sociais (Patterson, Reid & Dishion, 1997). Então, configuram-se os principais objetivos do Programa Elos 2.0 que visam diminuir comportamentos problemas e promover habilidades pró-sociais e, portanto, melhorar as relações no ambiente escolar e o bem-estar do professor.

1.5. Como funciona a Capacitação do Jogo Elos?

Para utilizar o Jogo Elos no seu cotidiano, o professor participará da Capacitação teórico-prática para os educadores. A Capacitação será dividida em 4 fases, descritas na Tabela 1 - Capacitação do Programa Elos 2.0.

Tabela 1 - Capacitação do Programa Elos 2.0				
Fase da Capacitação	Modalidade da Capacitação	Tarefas do Professor	Duração	Fase da Implementação
Capacitação I	Teórica (Curso presencial - 8 horas)	Realização das atividades propostas no curso	8 horas	Pré-implementação
Capacitação II	Prática com supervisão da Equipe Elos	Realização de, no mínimo, 12 Jogos Elos e Preenchimento do Registro do Jogo Elos	6 a 8 semanas	Familiarização
Capacitação III	Prática com supervisão da Equipe Elos	Realização de, no mínimo, 36 Jogos Elos e Preenchimento do Registro do Jogo Elos	8 a 12 semanas	Consolidação
Capacitação IV	Prática com supervisão da Equipe Elos E Teórica (Curso presencial - 8 horas)	Realização de 24 Jogos Elos e Preenchimento do Registro do Jogo Elos E Finalização do Programa Elos 2.0 com recolhimento de dados	6 a 8 semanas E 8 horas	Ampliação

Ao final da Capacitação IV, os educadores participarão do momento de fechamento das atividades do Programa Elos 2.0, que consistirá da avaliação dos resultados obtidos, bem como recolhimento dos dados produzidos pelos profissionais ao longo de todo o processo.

1.6. Como funciona a implementação do Jogo Elos na escola?

A implementação do Jogo Elos nas escolas está dividida em 4 fases, conforme a Tabela 2 - Implementação do Programa Elos 2.0. Quando o professor começar a implementar o Jogo Elos, lembre-se de entregar as crianças o panfleto de aviso aos pais.

Tabela 2 - Implementação do Programa Elos 2.0						
Fase da Implementação	Tarefas do Professor	Duração	Local para Jogar Elos	Dificuldade da Atividade Pedagógica principal	Momento do dia	Duração do Jogos Elos
Pré-implementação	Divisão dos alunos em equipes heterogêneas; Planejamento das atividades pedagógicas para os primeiros jogos; Preenchimentos do Questionário do Educador	8 horas - curso teórico	-	-	-	-
Familiarização	Realização de 12 Jogos Elos e Preenchimento de 12 Registros do Jogo Elos	6 a 8 semanas	Sala de Aula	Fácil execução	Momentos em que as crianças estejam calmas	10 minutos
Consolidação	Realização de 36 Jogos Elos e Preenchimento de 36 Registros do Jogo Elos	8 a 12 semanas	Sala de Aula e outros	Fácil e média execução	Momentos em que as crianças estejam calmas e agitadas	Entre 15 e 20 minutos
Ampliação	Realização de 24 Jogos Elos e Preenchimento de 24 Registros do Jogo Elos	6 a 8 semanas	Sala de Aula e outros	Média e difícil execução	Momentos em que as crianças estejam calmas e agitadas	Entre 20 e 30 minutos

1.7. Supervisão Elos

A supervisão do Jogo Elos consiste em trocas enriquecedoras entre a Equipe Elos e os educadores. A Equipe Elos será responsável pelo acompanhamento da implementação do Jogo Elos junto aos professores. Assim, será mantido o contato direto e constante entre o professor que aplica a metodologia proposta pelo jogo e a equipe que compõe o Programa Elos, mais especificamente os Multiplicadores da Equipe Elos. O Multiplicador da Equipe Elos será um profissional da saúde ou educação, treinado na aplicação e supervisão o Jogo Elos, além de estar apto a discutir e solucionar todas as dúvidas que o professor encontrar durante todo o processo de aplicação do Jogo Elos.

O professor receberá os multiplicadores de acordo com o seguinte cronograma de supervisão:

Tabela 3 – Cronograma de execução das etapas do Jogo Elos			
ETAPA	FREQUÊNCIA	ATIVIDADES	PERÍODO
FAMILIARIZAÇÃO	QUINZENAL	Discussão sobre as etapas de implementação, dúvidas e soluções para possíveis problemas. Verificação do preenchimento das fichas de acompanhamento do Jogo Elos.	6 a 8 semanas
CONSOLIDAÇÃO	MENSAL		8 a 12 semanas
AMPLIAÇÃO	QUINZENAL		6 a 8 semanas

Professor, compartilhe suas experiências com a Equipe Elos e aproveite para esclarecer possíveis dúvidas!

Após a apresentação do panorama que compõe o Programa Elos 2.0, seus princípios e ferramentas, vamos para a descrição pormenorizada das etapas específicas do Jogo Elos.

2. FAMILIARIZAÇÃO

Caro Professor, após ter concluído a Capacitação I Elos, você estará apto para iniciar o processo de implementação do Jogo Elos. Ao final de 6 semanas, caso tenha cumprido as tarefas da fase Familiarização, o professor terá concluído a Capacitação II Elos.

Na fase da Familiarização, as suas primeiras tarefas serão ensinar os Acordos da Sala para seus alunos e testar o funcionamento das equipes. As equipes já foram pré-estabelecidas durante a Capacitação I, em que se dividiu os alunos de maneira heterogênea. Após os testes de funcionamento de equipes, você poderá reorganizar os alunos caso avalie que a divisão dos grupos precisa de ajustes.

Com as equipes ajustadas, você precisa promover a criação de uma identidade para elas. A identidade dos grupos é importante para que os alunos comecem a se sentir responsáveis uns pelos outros e, portanto, possam se ajudar mutuamente. Nessa fase, você também selecionará o primeiro Guardião da equipe. A função de Guardião é auxiliar o professor nas tarefas e será atribuída a todas as crianças, seguindo a sequência do Rodízio do Guardião. Sugerimos que o professor inicie o rodízio dos guardiões de acordo com o seguinte critério: o primeiro guardião será a criança pró-social, seguida, nas próximas semanas da criança disruptiva e, finalmente, da criança tímida. Ao final de três semanas, o ciclo do rodízio é renovado na ordem pró-social, disruptivo e tímido.

Com os Acordos da Sala ensinados, a formação de equipes heterogêneas, a determinação do primeiro Guardião, você poderá Jogar Elos. Os primeiros jogos que você realizará, assim como tudo que fazemos pela primeira vez, poderão ser mais complexos. Isso porque você estará aprendendo na prática como o jogo funciona. Portanto, não desista nos primeiros jogos. Lembre-se que você pode sempre contar com a Equipe Elos para esclarecer dúvidas e compartilhar suas experiências. Com o objetivo de treiná-lo exclusivamente na prática do Jogo Elos, a Equipe Elos disponibilizou atividades pedagógicas para você utilizar nos dois primeiros jogos com seus alunos.

Para Jogar o Elos você precisará organizar os materiais que irá utilizar (consulte o Kit Elos) e seguir a Lista de Verificação do Jogo Elos. Lembre-se que para cada Jogo Elos você precisa preparar 2 atividades pedagógicas: 1 atividade principal e 1 atividade complementar. Pois, pode ser que um aluno finalize a atividade principal antes do término do Jogo Elos e, portanto, ele precisará de uma

atividade complementar para preencher o tempo total do jogo. Lembre-se de informar os alunos que a atividade pedagógica deve ser executada de maneira autônoma. Ou seja, nas atividades pedagógicas realizadas ao longo do Jogo Elos os alunos não poderão solicitar a ajuda do professor. Durante o jogo o professor irá monitorar a quebra dos Acordos da Sala, atribuir um ponto ou marcação para a equipe da criança que quebrou a regra, descrever a quebra de regra imediatamente após a ocorrência e reconhecer os demais alunos estão se comportando adequadamente. Será vencedora a equipe que quebrar até 5 regras dentre aquelas combinadas nos Acordos da Sala.

Ao término do Jogo Elos o professor irá anunciar as equipes vencedoras e fornecerá conseqüências positivas na forma de reconhecimento e prêmios aos alunos e equipes. O reconhecimento e a premiação do Jogo Elos são etapas importantes

para a motivação dos grupos e dos próprios alunos do modo individual a continuarem com o jogo ao longo das semanas. Além disso, é muito importante reconhecer tudo o que os alunos fazem de positivo enquanto se comprometem com as atividades propostas a fim de manter as atitudes positivas dentro do ambiente escolar. O reconhecimento valoriza a atitude positiva dos grupos e dos alunos



individuais, ocorre por meio de elogios acompanhados de descrições dos comportamentos positivos que as crianças e os grupos estão realizando. O prêmio é um modo de reconhecimento concreto. Com ele procuraremos oferecer mais uma forma de reconhecer as atitudes positivas dos alunos ao longo dos jogos, e mantê-las ocorrendo ao longo das semanas. No Jogo Elos todas as equipes podem ganhar, desde que quebrem até 5 acordos.

Após encerrar o Jogo Elos, você deverá preencher o Registro do Jogo Elos. O registro de seus jogos é um exercício relevante para a análise de como seus alunos estão se comportando. É o registro quem irá subsidiar os próximos jogos que você irá preparar.

Na etapa de Familiarização com o Jogo Elos, você deverá jogar por no máximo 10 minutos por dia, escolher momentos do dia mais calmos (por exemplo, quando as crianças chegam à escola), jogar na sala de aula, selecionar atividades pedagógicas fáceis, e a frequência de jogos deverá ser entre 2 a 3 vezes por semana.

Compartilhe suas experiências com a Equipe Elos e aproveite para esclarecer possíveis dúvidas!

2.1. PASSO 1 – Ensinar os Acordos da Sala para os alunos

O Jogo Elos funcionará com base nos **Acordos da Sala**, conforme a imagem a seguir:

ACORDOS DE SALA ELOS



Para ensinar aos alunos as regras fundamentais do Jogo Elos, cole o cartaz dos Acordos da Sala em local visível para todas as crianças (geralmente ao lado da lousa). Em seguida, explique que os Acordos da Sala são regras que deverão ser seguidas por todos a partir daquele momento, de acordo com a sua orientação. Ao apresentar as regras, siga as seguintes etapas:

2.1.1. Explique como os acordos devem ser seguidos, com exemplos.

Pense em exemplos do cotidiano da escola e da comunidade em que ela está inserida. Os exemplos devem ser concretos, a fim de facilitar a compreensão dos alunos. A seguir, sugestões de exemplos para cada um dos Acordos da Sala:

2.1.2. Acordo 1: Seguir as instruções das atividades

Orientar os alunos sobre a necessidade de seguir as instruções de cada tarefa a ser realizada no Jogo Elos. Essa orientação implica em esclarecer aos alunos sobre a diversidade de tarefas que serão realizadas dentro do Jogo Elos, e que, portanto, elas serão diferentes a cada jogo.

Exemplo: Alunos, hoje começaremos a jogar ao Jogo Elos. Cada jogo será composto por uma atividade diferente e cada atividade possuirá suas instruções específicas. É muito importante que vocês ouçam com atenção as instruções que eu darei antes de iniciarmos o jogo, tudo bem?

2.1.3. Acordo 2: Seguir o nível de voz adequado

Esse acordo necessita de explicações auxiliares sobre os cinco níveis de voz esperados. Cada tarefa proposta no Jogo Elos requer um dos cinco níveis de voz indicados no respectivo cartaz:



Logo, se a tarefa do Jogo Elos necessita de silêncio, o professor explica um exemplo de como estudar em silêncio e porque isso é importante. Siga explicando aos alunos cada um dos cinco níveis de voz de acordo com exemplos que você escolherá e em função de cada atividade proposta no Jogo Elos.

Exemplo 1 - nível de voz 0: Alunos, no Jogo Elos de hoje vocês deverão escrever um texto sobre como foi o seu final de semana. Nesse tipo de jogo, o nível de voz indicado é o de número 0 (apontando para o respectivo número e nomeando “silêncio”). Esse nível, o silêncio, é importante porque permite que você se concentre na sua escrita, sem se distrair com a conversa do seu colega.

Exemplo 2 - nível de voz 1: No jogo de hoje vocês farão um desenho bem bonito sobre o dia do índio. Nesse tipo de jogo vocês poderão usar o nível de voz número 1 (cochicho). Isto é importante porque, durante o desenho, vocês podem cochichar com o colega ao lado para, se necessário, pedir algum material emprestado, ou ainda para comentar como estão ficando os desenhos de cada um.

Exemplo 3 - nível de voz 2: No jogo de hoje quero que vocês desenhem um mapa colocando tudo o que deve existir em um bairro para que os cidadãos tenham qualidade de vida, como por exemplo médico, mercado, metrô, ponto de ônibus, biblioteca, shopping, etc. Como vocês farão um trabalho em equipe, o nível de voz permitido nesse jogo será o de número 2 (em grupo), para que vocês possam conversar sobre quais são as necessidades de uma cidade para que as pessoas vivam bem onde moram.

Exemplo 4 - nível de voz 3: No jogo de hoje, cada aluno da sala falará para os seus colegas o que acha sobre a comida da escola. Cada um falará ao outro sobre o que mais gosta e o que menos gosta na comida da escola, e os colegas anotaram em seus cadernos as preferências de cada um. Nessa atividade, o nível de voz permitido é o de número três (apresentação). Esse nível é importante para que todos os colegas lhe ouçam sem que você precise gritar.

Exemplo 5 - nível de voz 4: Hoje nós jogaremos no parque e, por isso, o nível de voz permitido é o de número 4 (voz de rua). Isso é importante para que vocês consigam se comunicar em ambiente aberto, mas ainda assim sem a necessidade de gritar para ser ouvido.

2.1.4. Acordo 3: Seguir o combinado dos lugares

Esse acordo indica qual será o tipo de movimentação permitida à criança dentro dos espaços de atividade. Assim como as explicações dos níveis de tom de voz permitidos, esse acordo deve ser exemplificado conforme o contexto de trabalho que irá requerer tipos diferentes de movimentação no espaço de estudo.



Exemplo 1 - permanecer sentado: alunos, vocês deverão permanecer sentados para realizarem atividade proposta.

Exemplo 2 - permanecer sentado com permissão para levantar: alunos, vocês deverão permanecer sentados para realizarem atividade proposta, mas poderão se levantar se precisarem pegar algum material específico em outro local da sala.

Exemplo 3 - permanecer sentado em roda: vamos nos sentar em roda, a fim de realizar a atividade proposta no jogo.

2.1.5. Acordo 4: Ser gentil

Explicar aos alunos a importância de ser gentil com os colegas e todos os que compõem a escola e como isso facilita a convivência pacífica entre os seres humanos. Dar exemplos de como pode ser gentil ao longo dos jogos.

Exemplo 1 - usar palavras de gentileza: lembre com os alunos expressões da nossa língua que são utilizadas como indicadores de gentileza, favor e respeito com o próximo. As clássicas: Por favor, com licença, obrigado, de nada. Ao pedir um material emprestado ao colega diga “Por favor” antes. Ao receber o material emprestado diga “obrigado”. Ao emprestar algo ao colega e receber “obrigado” diga “de nada” em retribuição.

Exemplo 2 - se comportar de modo gentil: realizar comportamentos que demonstram gentileza com o próximo. Oferecer ajuda ao colega para que ele consiga terminar alguma tarefa em que está encontrando dificuldade; oferecer ajuda ao professor para arrumar alguma tarefa ou ambiente da sala de aula, ceder a vez para o colega falar ou realizar alguma atividade.

2.1.6. Peça aos alunos exemplos diferentes de como a regra pode ser seguida.

Apesar de oferecer as explicações dos Acordos da Sala com diversos exemplos deixe um momento disponível para que as crianças também apresentem exemplos para cada acordo explicado. Faça as devidas mediações ao longo das exposições dos alunos, valorizando os exemplos corretos e corrigindo aquelas que estiverem incorretos.

2.2. PASSO 2 – Testar o funcionamento das equipes heterogêneas

A divisão dos alunos em equipes heterogêneas é fundamental para promover a ampliação das interações sociais entre os alunos, promover o respeito das diferenças entre pares e promover a aprendizagem do trabalho em grupo.

2.2.1. Divida os alunos nas equipes pré-estabelecidas

O professor irá observar seus alunos organizados nas equipes heterogêneas de acordo com o sexo, desempenho acadêmico, padrão de interação (comportamentos pró-sociais ou problemáticos) e se os alunos conseguem estudar ou realizar as tarefas nessa configuração. Lembre-se que as equipes serão compostas entre 5 e 8 crianças e essa divisão deve ser registrada na Planilha de Definição das Equipes Elos. Veja o modelo abaixo.



Tabela 4 - Planilha de definição 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.

2.2.2. Faça observações das equipes e preencha o Questionário do Funcionamento de Equipes e Quebra de Acordos



O professor deve fazer de 2 a 3 observações do funcionamento das equipes com duração mínima de 10 (e máxima de 20 minutos). O Questionário do Funcionamento de Equipes e Quebra de Acordos é um instrumento que auxiliará a observação do professor, direcionando sua atenção para os comportamentos-alvo. Nesse questionário o professor também irá registrar quantas regras foram quebradas pela equipe, mas não irá fazer a descrição das quebras de regras, como ocorrerá quando estiverem no Jogo Elos. O professor deve, inclusive, fazer os registros das quebras dos acordos sem que as crianças percebam. Nessas observações o número de quebras de regras não é preponderante para

a reorganização das equipes. A seguir, a Tabela 4 - Questionário do Funcionamento de Equipes e Quebras de Acordos será utilizada para esse objetivo.

Tabela 5 - Questionário do Funcionamento de Equipes e Quebras de Acordos

Observação de 10 a 20 minutos da Atividade Pedagógica (nível de dificuldade: fácil):	Equipe 1		Equipe 2		Equipe 3		Equipe 4		Equipe 5		Equipe 6		Equipe 7		Equipe 8	
	SIM	NÃO	SIM	NÃO	SIM	NÃO	SIM	NÃO	SIM	NÃO	SIM	NÃO	SIM	NÃO	SIM	NÃO
A divisão das equipes está equilibrada de acordo com o sexo entre os grupos? Há aproximadamente quantidades semelhantes de meninas e meninos entre os grupos?																
A divisão das equipes está equilibrada de acordo com o desempenho acadêmico entre os grupos? Há aproximadamente quantidades semelhantes de alunos com desempenhos excelente, mediano e deficitário entre os grupos?																
A divisão das equipes está equilibrada de acordo com o padrão de interação entre os grupos? Há aproximadamente quantidades semelhantes de alunos com comportamentos problema e pró-sociais entre os grupos?																
A equipe minimamente consegue realizar a tarefa no grupo? Ou seja, há interações adequadas e/ou inadequadas nos grupos que não inviabilizam a realização da atividade?																
Número de quebras de regras? (respostas em números, por exemplo, 10 quebras de regras)																

Caso o professor perceba algum desequilíbrio na divisão das equipes, ele deverá reorganizar os alunos e refazer os testes com as novas equipes (ou seja, volte para o tópico 1 do PASSO 2 –Testar o funcionamento das equipes heterogêneas). Se as 4 respostas ao Questionário do Funcionamento de Equipes forem “sim”, o professor poderá seguir para o PASSO 3 (Construir a identidade das equipes e escolher o Guardião da semana).

Outros instrumentos que serão preenchidos pelo professor na Capacitação I são o denominado Observações do Professor sobre a Adaptação do Aluno em Sala de Aula (OPAS) e o Questionário de Capacidades e Dificuldades (SDQ-POR). Tanto o OPAS quanto o SDQ irão auxiliar o professor a discriminar os comportamentos das crianças. Veja, anexo, um modelo de cada um desses instrumentos.

2.3. PASSO 3 – Construir a identidade das equipes e escolher o Guardião da semana

Na sequência da implantação do Jogo Elos, o professor promoverá a criação de uma identidade para as equipes, que é relevante para a corresponsabilidade e cooperação dos alunos nos grupos.

Nesse momento de preparação para o Jogo Elos, siga as seguintes etapas:

2.3.1. Auxilie na escolha do nome da equipe

Ajude as crianças a encontrarem um nome para a equipe em que participam. Verifique que todos concordam com nome que foi escolhido. Se não concordarem, estimule a tomada de decisão coletiva dentre as opções de nomes indicadas por eles mesmos por meio de votação. Caso ainda encontrem dificuldade, sugira nomes de acordo com o interesse das crianças do grupo e peça para que elas escolham um dentre as opções que você sugeriu.



2.3.2. Oriente a confecção da mascote da equipe

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

2.3.3. Escolha um guardião

O guardião é um dos alunos da sala que auxiliará o professor na condução das atividades. O guardião será responsável por distribuir o Caderno Elos para os colegas de cada grupo, carimbá-lo

ao final de cada jogo conforme o desempenho do grupo e devolver o Caderno Elos ao professor após carimbar todos. Lembre-se de que todos os alunos da sala devem ocupar essa função, em formato de rodízio semanal.

2.4. PASSO 4 - Preparar os materiais para o 1º e 2º Jogo Elos

Materiais para Jogar Elos:

01 Cartaz de Acordos da Sala
01 Cartaz dos Níveis de Voz e Lugares
30 Cartazes de Pontuação Semanal do Jogo Elos
08 Carimbos ou adesivos
30 Caderninhos Elos

2.4.1. Um Cartaz dos Acordos da Sala

Esse cartaz foi afixado na sala de aula desde a apresentação dos Acordos da Sala. Certifique-se de que ele está num lugar em que todas as crianças conseguem enxergar. Ao final do jogo, o Cartaz dos Acordos da Sala deverá permanecer na sala de aula e em um lugar visível a todas as crianças. Portanto, escolha um lugar em que o cartaz não atrapalhe a realização de outras aulas e/ou atividades.

2.4.2. Um Cartaz dos Níveis de Voz e Lugares

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

2.4.3. Duas Atividades Pedagógicas

Como nos dois primeiros jogos o importante é o professor se familiarizar com o funcionamento do Jogo Elos, a Equipe Elos disponibilizou no Anexo XX atividades pedagógicas para diferentes idades em que o professor deverá escolher 2 (principal e complementar). A atividade principal é aquela em que o professor explica como será feita a realização e todos os alunos deverão

conseguir realizar. A atividade complementar é destinada aos alunos que concluírem a atividade principal antes do término do Jogo Elos. Assim, com a atividade complementar alunos que encontrarem facilidade na realização da atividade principal poderão se ocupar com outra atividade sem prejudicar o funcionamento do jogo. Lembre-se de informar os alunos que a atividade pedagógica deve ser executada de maneira autônoma. Ou seja, nas atividades pedagógicas realizadas ao longo do Jogo Elos os alunos não poderão solicitar a ajuda do professor.

2.4.4. Um Cartaz de Pontuação do Jogo Elos ou Desenho na Lousa

A tabela do Cartaz de Pontuação do Jogo Elos auxiliará o professor a registrar as quebras de regras quando elas ocorrerem. Esse cartaz ou o desenho da tabela na lousa também precisa ser visível a todas as crianças.

2.4.5. Um Cartaz de Pontuação Semanal do Jogo Elos

O Cartaz de Pontuação Semanal do Jogo Elos auxiliará o professor a registrar as equipes que não quebraram as regras ao longo de uma semana. Esse cartaz tem a função de auxiliar a visualização do professor e dos alunos sobre as equipes vencedoras ao longo de uma semana e, portanto, facilita a identificação da premiação semanal.

Esse cartaz também precisa ser afixado em algum lugar na sala, ou no ambiente. Além disso, o Cartaz de Pontuação Semanal do Jogo Elos deverá permanecer na sala de aula e em um lugar visível a todas as crianças durante a semana. Portanto, escolha um lugar em que o cartaz não atrapalhe a realização de outras aulas e/ou atividades.

2.4.6. Um Caderno Elos por aluno

No Caderno Elos os alunos receberão uma premiação por não terem quebrado as regras. Para os alunos esse tipo de reconhecimento é muito valorizado, além de que é uma forma do professor concretizar uma devolutiva positiva em relação aos bons comportamentos. Assim, ao término do Jogo Elos se o aluno não quebrou nenhuma regra, ele receberá um carimbo em seu caderno.

2.4.7. Carimbos ou adesivos

Os carimbos ou adesivos serão usados para o preenchimento do Caderno Elos dos alunos como premiação individual dos alunos que não quebrarem acordos durante o Jogo Elos. Eles podem também ser usados no Cartaz de Pontuação Semanal do Jogo Elos.

2.4.8. Uma Folha de Registro do Jogo Elos

Toda vez que o professor for Jogar Elos ele precisará preencher a folha de Registro do Jogo Elos (Anexo 4). Esse preenchimento é fundamental para produzir evidências sistematizadas do funcionamento dos grupos nos jogos e comportamentos das crianças. Essas evidências subsidiarão o comportamento do professor no planejamento dos jogos posteriores. A Folha de Registro do Jogo Elos é de fácil preenchimento e a duração dela é de 5 minutos, aproximadamente.

2.5. PASSO 5 – Realizar o 1º e o 2º Jogo Elos

2.5.1. ETAPA 1 – O que fazer antes do Jogo Elos começar?

- Planejar as 2 atividades pedagógicas (selecionar as atividades de fácil execução) e a premiação ao final do Jogo Elos.
- Certificar-se que o Cartaz de Acordos da Sala, Cartaz de Níveis de Voz e Lugares e Cartaz de Pontuação Semanal do Jogo Elos estejam afixados num local visível para todas as crianças. O cartaz de Pontuação de Quebra de Regra ou desenho da tabela na lousa também deve estar visível.
- Colocar os alunos em equipes e distribuir os Cadernos Elos
- Explicar as atividades pedagógicas
- Retomar as regras do Jogo Elos, com exemplos, sugeridos pelos professor e aluno
- Combinar o tempo de duração do Jogo Elos (nos 2 primeiros jogos e toda fase da Familiarização a duração recomendada é 10 minutos).
- Anunciar o início do Jogo Elos: “O jogo começa agora!”

2.5.2. ETAPA 2 - O que fazer durante o Jogo Elos?

1. Monitorar a quebra dos Acordos da Sala

Atribuir um ponto ou marcação para a equipe da criança que quebrou a regra, descrever a quebra de regra imediatamente após a ocorrência e reconhecer os demais alunos estão se comportando adequadamente.

O professor deve descrever a quebra da regra com um tom de voz sério (nem alto, nem baixo), evitando qualquer tom de voz que indique agressividade, irritação, ridicularização, ironia, zombaria ou bullying daquele aluno que descumpriu o acordo.

Exemplo: O aluno (nome do aluno) quebrou o Acordo (nome do acordo) e, então, a Equipe (nome da equipe) recebeu uma marcação. Os outros alunos estão de parabéns por seguirem os Acordos da Sala.

Exemplo 1: “O aluno João quebrou o Acordo de lugares e, então, a Equipe Fantásticos recebeu uma marcação. Os outros alunos estão de parabéns por seguirem os Acordos da Sala.”

Exemplo 2: “A aluna Gabriela quebrou o Acordo de níveis de voz e, então, a Equipe Balinhas recebeu uma marcação. Os outros alunos estão de parabéns por seguirem os Acordos da Sala.”

2. Anunciar que a metade do tempo estipulado para o Jogo Elos passou.

Elogiar, como forma de reconhecimento, as equipes que estiverem quebrando poucas ou nenhuma regra.

Exemplo: “Pessoal, metade do tempo do Jogo Elos se passou! Parabéns às Equipes (nome da equipe 1, 2, 3, etc.) que não quebraram nenhuma regra ou quebraram poucas regras.”

3. Anunciar o término do Jogo Elos

Exemplo: “O jogo terminou.”

2.5.2. ETAPA 3 - O que fazer depois do Jogo Elos?

1. Anunciar as equipes vencedoras, parabenizando-as (reconhecimento).

Não anunciar os times que perderam. Lembre-se que as equipes vencedoras são aquelas que quebraram até 5 acordos. Ou seja, a equipe perderá se quebrar a partir de 6 acordo.

Exemplo: “Parabéns as Equipes A, B, C! ”.

2. Premiação individual

Professor irá carimbar os Cadernos Elos de todas as crianças que não quebraram os Acordos Elos. O professor pode pedir que o Guardiã da semana carimbe os cadernos dos colegas, dependendo da habilidade motora fina do aluno.

3. Premiação das Equipes após o Jogo Elos

Professor irá sinalizar no Cartaz de Pontuação Semanal do Jogo Elos as equipes vencedoras do Jogo. Sugere-se que ele utiliza os carimbos.

4. Premiação das Equipes ao longo de uma semana no Jogo Elos

Ao final de 1 semana, o professor irá verificar qual equipe ganhou mais Jogos Elos e a premiará de modo especial. Esse prêmio pode ser combinado previamente com os alunos, e pode servir, também, como mais um incentivo para que os grupos continuem jogando confirme os Acordos da Sala ao longo de toda a semana. Como o objetivo do Jogo Elos é que todos os grupos ganhem, considere e se prepare para, com frequência, premiar de modo especial todos os grupos.

2.6. PASSO 6 – Preencher o Registro do Jogo Elos

1. Por que é importante preencher o Registro do Jogo Elos?

Porque o registro é importante para observar a evolução das atitudes positivas dos alunos a partir do Jogo Elos. Esses indicadores subsidiarão o comportamento do professor no planejamento dos jogos posteriores. A Folha de Registro do Jogo Elos é de fácil preenchimento e a duração dela é de 5 minutos, aproximadamente. Veja, na Tabela 6, um modelo do Registro do Jogo Elos.

Registro Jogo Elos		Data:						
Nível de dificuldade da atividade:								
Fácil	Médio	Difícil						
Local em que aplicou o jogo:								
Sala de aula		Outro:						
No momento do jogo, as crianças estavam:								
Agitadas		Calmas						
Duração do jogo em minutos:								
10 MIN	15 - 20 MIN	20 - 30 MIN						
Número de quebras dos acordos de sala								
Acordos	E1	E2	E3	E4	E5	E6	E7	E8
Voz								
Lugar								
Instruções								
Gentileza								
Total								

Caro professor, no Anexo 5 há uma LISTA DE VERIFICAÇÃO DOS COMPORTAMENTOS DO PROFESSOR NO JOGO ELOS que consiste num resumo dos passos que precisam ser seguidos para que o jogo ocorra de adequadamente.

2. Como o professor pode concluir a fase de Familiarização e receber o Certificado II?

A etapa de Familiarização terá duração de 6 semanas a partir da Capacitação I do Programa Elos 2.0. Nesse período espera-se que o professor Jogue Elos com seus alunos por no mínimo 12 vezes (2 jogos por semana), seguindo a duração de 10 minutos e propondo atividades de fácil execução. Contudo é recomendado que ele pratique 3 vezes por semana.

Para avançar para a etapa de Consolidação, o professor também deverá entregar os Registros dos Jogos Elos. A Equipe Elos espera acompanhar a aplicação dos 2 primeiros Jogos Elos com o professor e esclarecer as suas dúvidas. Após esse momento o professor deve continuar jogando até completar a meta da fase de Familiarização (12 jogos).

3. CONSOLIDAÇÃO

Após os Jogos da Familiarização, os alunos devem ser estimulados pelo professor a continuar com as atividades propostas. Isso é importante porque os jogos devem ser especialmente desafiadores aos alunos, funcionando de modo divertido e lúdico e, conseqüentemente, cada vez mais atrativos. Dessa forma, o professor evita que os jogos se tornem repetitivos e desestimulantes. Além disso, os jogos podem ser auxiliares do processo de ensino e aprendizagem orientado pelo professor, uma vez que aumenta gradativamente as quantidades e qualidades das tarefas propostas nos Jogos.

3.1. OBJETIVOS DA CONSOLIDAÇÃO

Nesse momento do Jogo Elos o objetivo do professor será aumentar, gradativamente, a dificuldade das tarefas, o tempo de execução do jogo, a frequência com que o jogo é realizado ao longo da semana e a quantidade de reconhecimentos como motivadores dos grupos e indivíduos em detrimento dos prêmios para a mesma função.

3.1.1. Tarefas

Aumente a dificuldade das tarefas de nível simples para nível médio, conforme o ano de estudo e o nível de desempenho médio da sala. Considere selecionar tarefas especiais para alunos com necessidades específicas, como alunos de inclusão ou para aqueles que apresentam déficit de aprendizagem em comparação com os colegas do grupo. Com isso, você garante que esses alunos não desistam de participar por causa de possíveis atividades mais difíceis do que poderiam acompanhar.

3.1.2. Tempo de jogo

O jogo deve ter duração de 15 minutos no mínimo, com o máximo de 30 minutos por jogo. Com isso, gradativamente, você motiva a participação dos grupos de se manterem trabalhando por períodos maiores e seguindo os Acordos da Sala, bem como resolvendo mais tarefas propostas.

3.1.3. Frequência de jogo

Aumente, também, o número de vezes que propõe o jogo para os alunos ao longo da semana. Execute, portanto, de 3 a 4 vezes por semana o Jogo Elos. Para aumentar a frequência do jogo, leve em consideração o nível de agitação das crianças na sala aula. Tente perceber se o jogo causa mais efeito quando iniciado com as crianças mais ou menos agitadas, antes e depois de quais atividades.

3.1.4. Priorizando o reconhecimento

Na fase de familiarização do Jogo Elos, bem como nas primeiras semanas da fase de consolidação, o uso de prêmios deve vir acompanhado de reconhecimentos, sempre que possível. Entretanto, será importante priorizar, gradativamente, o uso de reconhecimento como técnica de motivação dos alunos. Com isso, espera-se que os alunos fiquem, cada vez mais, atentos aos elogios e descrições feitas pelo professor e, ao longo do tempo, também sensíveis aos próprios reconhecimentos e autodescrições do que fizeram de positivo durante os jogos. Para realizar essa mudança gradual, diminua os prêmios ao mesmo tempo em que aumenta o reconhecimento. Não se esqueça de reconhecer, também, o desempenho positivo dos grupos enquanto eles se engajam nas tarefas propostas. Faça isso a cada intervalo de tempo

Como o professor pode concluir a fase da Consolidação e receber o Certificado III?

A etapa de Consolidação terá duração de 12 semanas a partir da conclusão da fase da Familiarização e Certificado II do Programa Elos 2.0. Nesse período espera-se que o professor Jogue Elos com seus alunos por no mínimo 36 vezes (3 jogos por semana), com jogos de duração entre 15 e 20 minutos e atividades de fácil e média execução. Contudo é recomendado que ele pratique 4 vezes por semana.

Para avançar para a etapa de Ampliação, o professor também deverá entregar os Registros dos Jogos Elos. A Equipe Elos espera acompanhar a aplicação Jogos Elos com o professor e esclarecer as suas dúvidas, conforme a agenda de supervisão.

4. AMPLIAÇÃO

A fase de Ampliação tem como objetivo aumentar os resultados positivos produzidos pelo Jogo Elos. Nessa fase, o professor irá propor jogos para além dos tempos e frequências estabelecidos na Consolidação, ampliando a capacidade de participação dos alunos nos jogos e, conseqüentemente, ampliando a diversidade de tarefas incluídas, bem como variação dos ambientes de trabalho. Assim como na Consolidação, a Ampliação promoverá continuidade e aumento da motivação dos alunos em participar dos jogos propostos, a medida em que as dificuldades se tornam mais desafiadoras e estimulantes das habilidades sociais dos alunos, e das conquistas cognitivas decorrentes das atividades de aprendizagem que o professor propõe.

4.1. OBJETIVOS DA AMPLIAÇÃO

O professor continua as mudanças propostas na Consolidação, entretanto, aumentando a dificuldade das tarefas, o tempo de execução do jogo, a frequência com que o jogo é realizado ao longo da semana e a quantidade de reconhecimentos como motivadores dos grupos e indivíduos em detrimento dos prêmios para a mesma função. Os objetivos específicos da Ampliação:

4.1.1. Tarefas

Aumento da dificuldade das tarefas do nível médio para o nível difícil, observando o ritmo de cada aluno em seu respectivo grupo. Sugere-se que o professor identifique os pontos fracos dos conhecimentos construídos pelos alunos até o momento a fim de propor tarefas que nos auxiliem a melhorar cada vez mais. Lembre-se que as tarefas devem ser difíceis a ponto de serem desafiadoras para aqueles alunos que estão se desenvolvendo conforme o esperado para a faixa etária e nível de sucesso durante todo o Programa Elos. Porém, cuidado ao propor tarefas muito difíceis e que se tornem impossíveis de resolução pela maioria dos alunos do grupo. Se as tarefas forem muito complexas a ponto de apenas alguns alunos serem capazes de resolvê-la, isso pode desestimular os outros que não conseguiram.

4.1.2. Tempo de jogo

Mínimo de 20 minutos para cada partida. Não exceda o tempo máximo de 30 minutos por partida, porque pode diminuir a dinâmica de jogo proposta e acabar incorporando o jogo como atividade cotidiana escolar. O fato de ser um jogo é extremamente motivador e cativante da atenção dos alunos, porque se diferencia das atividades cotidianas normais e se constitui como momento de aprendizagem com elementos lúdicos.

4.1.3. Frequência de jogo

Espera-se que o jogo acontece de 4 a 5 vezes por semana, ampliando os ambientes para além da sala de aula, como parque, praça, quadra de esportes, refeitório, etc. Também é esperado que o professor priorize a execução dos jogos nos momentos mais difíceis de manejo de sala de aula (ou de outros ambientes respectivos de atividades) a fim de identificar se o Jogo Elos pode funcionar como manejo de situações difíceis.

4.1.4. Reconhecimento como estratégia majoritária

Espera-se que o professor esteja utilizando, majoritariamente, o uso de reconhecimento em vez de prêmios. Isto ajudará o professor a manter os alunos sob atenção das devolutivas positivas que o professor tem a oferecer aos seus alunos diariamente, o que é mais eficiente em termos econômicos (porque evita o gasto com prêmios concretos frequentes) e efetivo do ponto de vista das relações sociais, porque prioriza o entrelaçamento (os elos) entre as verbalizações positivas do professor e as verbalizações positivas de identificação do reconhecimento por parte dos alunos. Isto também é positivo em médio e longo prazo porque oferece modelos adequados de verbalização aos alunos, uma vez que ressalta a importância de reconhecer positivamente o comportamento do outro, sempre que possível e pertinente, tanto do professor ao aluno quanto vice-versa, além dos reconhecimentos dos alunos entre si.

Como o professor pode concluir a fase da Ampliação, receber o Certificado IV e concluir a Capacitação Elos?

A etapa de Ampliação terá duração de 6 semanas a partir da conclusão da fase da Consolidação e Certificado III do Programa Elos 2.0. Nesse período espera-se que o professor Jogue Elos com seus alunos por no mínimo 24 vezes (4 jogos por semana), com jogos de duração entre 20

e 30 minutos e atividades de média e difícil execução. Contudo é recomendado que ele pratique 5 vezes por semana.

Para avançar para a etapa de Ampliação, o professor também deverá entregar os Registros dos Jogos Elos. A Equipe Elos espera acompanhar a aplicação Jogos Elos com o professor e esclarecer as suas dúvidas, conforme a agenda de supervisão.

CARO PROFESSOR

O Guia para a implementação do Jogo Elos termina aqui. Obrigado pela leitura do nosso material que, a partir desse momento, também é seu. Esperamos que o guia seja útil para a sua prática profissional na formação dos cidadãos do futuro do nosso Brasil. Conte sempre com a Equipe Elos do Programa Elos 2.0 para a implementação do Jogo Elos em seu contexto.

5. REFERÊNCIAS

1. Patterson, G., Reid, J., & Dishion, T. (1997). *Antisocial boys* (4a ed.), Eugene: Castalia.
2. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., and Nacke, L. 2011. From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9-15.
3. Shaffer, D. W. 2006. *How Computer Games Help Children Learn*. Palgrave Macmillan, New York.
4. Kapp, K. M. 2012. *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco, CA: Pfeiffer.
5. Gee, J. P. 2003. *What video games have to teach about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
6. Klopfer, E. *Augmented learning: Research and design of mobile educational games*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2008.
7. 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.

6. ANEXOS

Anexo 1 - Planilha de Definição das Equipes

PLANILHA DE DEFINIÇÃO 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.

Anexo 2 - Questionário do Funcionamento de Equipes e Quebras de Acordos

Tabela 5 - Questionário do Funcionamento de Equipes e Quebras de Acordos																	
Observação de 10 a 20 minutos da Atividade Pedagógica (nível de dificuldade: fácil):	Equipe 1		Equipe 2		Equipe 3		Equipe 4		Equipe 5		Equipe 6		Equipe 7		Equipe 8		
	SIM	NÃO	SIM	NÃO	SIM	NÃO	SIM	NÃO	SIM	NÃO	SIM	NÃO	SIM	NÃO	SIM	NÃO	
	A divisão das equipes está equilibrada de acordo com o sexo entre os grupos? Há aproximadamente quantidades semelhantes de meninas e meninos entre os grupos?																
A divisão das equipes está equilibrada de acordo com o desempenho acadêmico entre os grupos? Há aproximadamente quantidades semelhantes de alunos com desempenhos excelente, mediano e deficitário entre os grupos?																	
A divisão das equipes está equilibrada de acordo com o padrão de interação entre os grupos? Há aproximadamente quantidades semelhantes de alunos com comportamentos problema e pró-sociais entre os grupos?																	
A equipe minimamente consegue realizar a tarefa no grupo? Ou seja, há interações adequadas e/ou inadequadas nos grupos que não inviabilizam a realização da atividade?																	
Número de quebras de regras? (respostas em números, por exemplo, 10 quebras de regras)																	

Anexo 3 - Observações do Professor sobre a Adaptação do Aluno em Sala de Aula (OPAS)

Nome da escola: _____ Professor: _____

Educando: _____ Ano do educando: _____

Sexo: Masc () Fem ()

Essa criança esteve presente em sua sala de aula na maior parte do tempo (pelo menos 8 dias) ao longo das últimas três semanas? SIM () NÃO ()

Nas últimas três semanas, você diria que as seguintes afirmações se aplicam a essa criança?

0 Raramente
1 Frequentemente

	Raramente	Frequentemente
1. Concentrado	0	1
2. Amigável	0	1
3. Presta atenção	0	1
4. Quebra regras	0	1
5. É querido pelos colegas	0	1
6. Não se da bem com os colegas	0	1
7. Trabalha duro	0	1
8. Prejudica os outros	0	1
9. Demonstra empatia e compaixão com os sentimentos dos outros	0	1
10. Fica bravo quando provocado pelas outras crianças	0	1
11. Fica na mesa de estudo	0	1
12. Grita com os outros	0	1
13. Fica distraído facilmente	0	1
14. É rejeitado pelos colegas	0	1
15. Briga	0	1
16. Mentira	0	1
17. Têm muitos amigos	0	1
18. Quebra ou danifica as coisas	0	1
19. Completa as tarefas	0	1
20. Provoca os colegas	0	1
21. Aprende com facilidade	0	1

Anexo 4 - Questionário de Capacidades e Dificuldades (SDQ-POR)

Instruções: Por favor, em cada item circule o número que melhor descreva a criança de acordo com a instrução sendo, (0) Falso, (1) Mais ou menos verdadeiro ou (2) Verdadeiro. Responda a todas as perguntas da melhor maneira possível, mesmo que você não tenha certeza absoluta ou se a pergunta lhe parecer estranha. Dê suas respostas com base no comportamento da criança nos últimos seis meses ou durante o ano escolar em curso.

Educando: _____ Masculino/Feminino

Data de Nascimento: _____

0 Falso
1 Mais ou menos verdadeiro
2 Verdadeiro

Tem consideração pelos sentimentos de outras pessoas.	0	1	2
Não consegue parar sentado quando tem que fazer a lição ou comer; mexe-se muito, esbarrando em coisas, derrubando coisas.	0	1	2
Muitas vezes se queixa de dor de cabeça, dor de barriga ou enjoo.	0	1	2
Tem boa vontade em compartilhar doces, brinquedos, lápis... com outras crianças.	0	1	2
Frequentemente tem acessos de raiva ou crises de birra.	0	1	2
É solitário, prefere brincar sozinho.	0	1	2
Geralmente é obediente e faz normalmente o que os adultos lhe pedem.	0	1	2
Tem muitas preocupações, muitas vezes parece preocupado com tudo.	0	1	2
Tenta ser atencioso se alguém parece magoado, aflito ou se sentindo mal.	0	1	2
Está sempre agitado, balançando as pernas ou mexendo as mãos.	0	1	2
Tem pelo menos um bom amigo ou amiga.	0	1	2
Frequentemente briga com outras crianças ou as amedronta.	0	1	2
Frequentemente parece triste, desanimado ou choroso.	0	1	2
Em geral, é querido por outras crianças.	0	1	2
Facilmente perde a concentração.	0	1	2
Fica inseguro quando tem que fazer alguma coisa pela primeira vez, facilmente perde a confiança em si mesmo.	0	1	2
É gentil com crianças mais novas.	0	1	2
Frequentemente engana ou mente.	0	1	2
Outras crianças 'pegam no pé' ou atormentam-no.	0	1	2
Frequentemente se oferece para ajudar outras pessoas (pais, professores, outras crianças).	0	1	2
Pensa nas coisas antes de fazê-las.	0	1	2
Rouba coisas de casa, da escola ou de outros lugares.	0	1	2
Se dá melhor com adultos do que com outras crianças.	0	1	2
Tem muitos medos, assusta-se facilmente.	0	1	2
Completa as tarefas que começa, tem boa concentração.	0	1	2

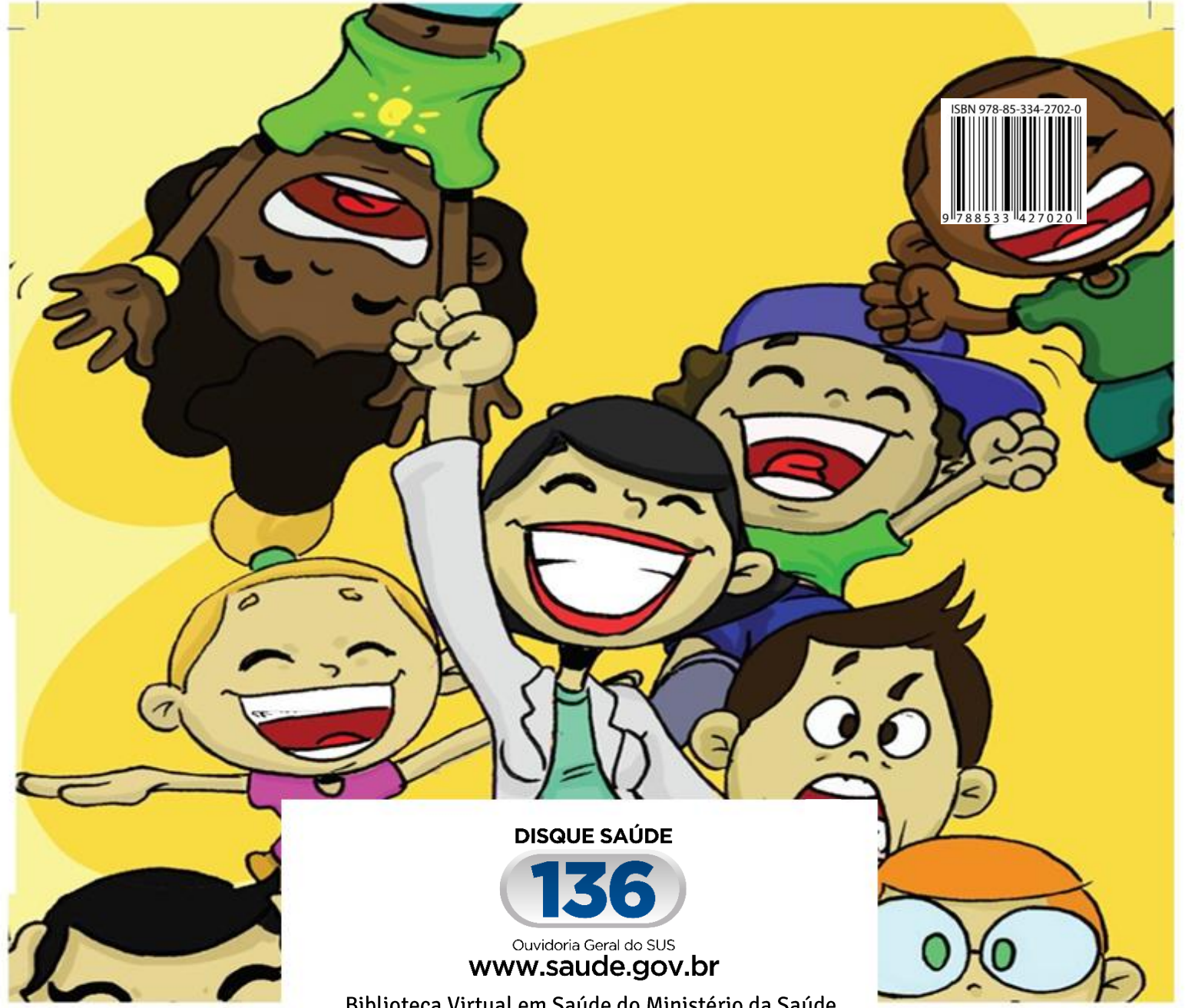
Nome completo (em letra de forma): _____

Mãe/pai/professor/outro (especifique): _____

Data _____

Anexo 5 - Lista de verificação dos comportamentos do professor no jogo elos

Lista de verificação dos comportamentos do professor no jogo elos	
1	Planejar as atividades pedagógicas e a premiação do Jogo Elos
2	Certificar-se que os cartazes de Acordos da Sala, Níveis de Voz e Lugares e Pontuação Semanal estejam visíveis
3	Certificar-se de que o cartaz de marcação de quebra de regra está visível
4	Colocar os alunos em equipe
5	Distribuir o Caderninho Elos 2.0
6	Explicar as atividades pedagógicas
7	Combinar os Acordos da Sala, com exemplos
8	(dar e pedir exemplos aos alunos)
9	Anunciar o início do Jogo Elos
10	Monitorar a quebra de Acordos. Fazer marcação no cartaz de pontuação/lousa e descrever o comportamento inadequado imediatamente após a ocorrência e parabenizar o restante. Ex: “O aluno ____ quebrou o Acordo ____, então a equipe ____ recebeu uma marcação. Os outros alunos estão de parabéns por seguirem os Acordos”.
11	Anunciar o término do Jogo
12	Anunciar as equipes ganhadoras
13	NÃO anunciar os times que perderam
14	Distribuir premiação: carimbos nos Cadernos dos alunos
15	Marcar na Pontuação Semanal do Grupo
16	Perguntar se os alunos querem conversar sobre o Jogo
17	Retomar as atividades pedagógicas sem o Jogo Elos



DISQUE SAÚDE

136

Ouvidoria Geral do SUS

www.saude.gov.br

Biblioteca Virtual em Saúde do Ministério da Saúde

www.saude.gov.br/bvs



MINISTÉRIO DA
SAÚDE

