

Atividade AEX-IP-00064.01

Título da atividade: Programa de Intervenção com oficinas de jogos para crianças com dificuldades escolares- 1o/26- Lab. de Estudos sobre Desenvolvimento e Aprendizagem

Unidade/Colegiado: Instituto de Psicologia (IP)

Docente Responsável: 1498922 - Maria Thereza Costa Coelho de Souza

Descrição da atividade:

o LEDA é um laboratório que dentre suas atividades oferece um programa de intervenção com oficinas de jogos para crianças com dificuldades escolares, baseado principalmente na teoria piagetiana. Este programa de intervenção, por meio do atendimento às crianças, pretende colaborar com a escola e a família a respeito de questões referentes à aprendizagem ou comportamentos que interferem no desempenho escolar das crianças atendidas. Nessa perspectiva, o jogar e o contexto lúdico constituem uma ferramenta e um ambiente centrais de intervenção, promovendo suporte para o desenvolvimento e aprendizagem de crianças com dificuldades escolares. As oficinas ocorrem semanalmente, no Centro Escola do Instituto de Psicologia da USP, e tem duração de uma hora. Nas oficinas, em ambiente lúdico e regrado, as crianças são incentivadas a construir novas atitudes e procedimentos, e tornam-se capazes de melhorar aspectos muito valorizados no âmbito escolar, como atenção e concentração, respeito mútuo e respeito às regras, interesse, cooperação, organização e autonomia.

Grupo social alvo da atividade:

Crianças alunas do 1o ao 5o anos, matriculadas no Ensino Fundamental – preferencialmente de escolas públicas e/ou Fundações;

Carga horária da atividade: 30:00

Carga horária do docente responsável: 10:00

Corresponsáveis pela atividade	Vínculo	Atuação	Carga horária prevista
Ana Lucia Sicoli Petty	Servidor (IP)	Corresponsável	30:00

Objetivos, metas e resultados esperados:

Objetivo: promover uma forma de pensar e agir favoráveis ao desenvolvimento e aprendizagem das crianças. Metas: ressignificar a importância e a possibilidade de adquirir conhecimento por parte das crianças; propor atividades e desafios lógicos com jogos de regras, em que os erros, tornando-se observáveis, correspondam a situações-problema a serem analisadas e compreendidas pelas crianças. Resultados esperados: aprimoramento das capacidades para enfrentar desafios, com protagonismo e autonomia. Para os alunos, o objetivo é refletir sobre a observação em contexto lúdico, acessar indicadores atitudinais relacionados ao ambiente escolar, com ênfase no desenvolvimento infantil em seus aspectos cognitivos, sociais e afetivos

Indicadores de avaliação da atividade:

A atividade será avaliada por meio de indicadores obtidos por meio de registros de observação dos procedimentos ao jogar e aspectos atitudinais, apresentados ao longo do semestre de atendimento

Indicadores de avaliação dos alunos USP:

Os principais indicadores de avaliação dos alunos serão a frequência semanal às atividades, a realização das tarefas referentes ao preenchimento dos protocolos de registro de observação, assim como participação com engajamento em atividades de supervisão.

Pré-requisito:

A atividade é para alunos do curso de Psicologia

Adequação à estratégia ODS:

Saúde e Bem-Estar, Educação de Qualidade

Metodologia, metas, ações e resultados esperados com os objetivos ODS indicados

Metodologia: preenchimento e supervisão de registros de observação a respeito do jogar e das atitudes das crianças durante o semestre e ressignificação das dificuldades acadêmicas; análise e discussão sobre o grupo de crianças e

questões individuais surgidas no âmbito das intervenções. Metas: tomada de consciência a respeito das dificuldades escolares; mudança de atitude em relação à aprendizagem; satisfação quanto aos procedimentos para superar desafios. Ações: promover o contato com os desafios cognitivos e socioemocionais relacionados à aprendizagem e ao desenvolvimento; proporcionar maior qualidade e bem-estar psicológico no contexto educacional e social. Resultados Esperados: desenvolvimento de melhores atitudes em relação ao aprender e se relacionar; aprimoramento das funções executivas especialmente controle de impulsividade e flexibilidade mental; mudanças socioemocionais relacionadas à autopercepção e autoconhecimento.

Bibliografia:

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

KUNSCH, C.; DE SOUZA, M. T. C. C.; PETTY, A. L. (2021). Desafiando crianças a pensar: intervenção com jogos por três semestres. *Construção Psicopedagógica*. Vol. 29, no.30. 2021. 6-27.

MACEDO, L. de. PETTY, A. L. e PASSOS, N. C. Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar. Porto Alegre, Artmed, 2004.

PETTY, A. L. S. e DE SOUZA, M. T. C. C. (orgs.). *Gota de Anilina: as transformações do lúdico*. São Paulo: CRV, 2025.

PETTY, A. L.; SOUZA, M. T. C. C. de. *Guia do L.E.D.A.: oficinas de jogos, estudos e tematizações*. São Paulo: Laboratório de Estudos sobre Desenvolvimento e Aprendizagem do Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo, 2021

PIAGET, J. *A tomada de consciência*. São Paulo: Melhoramentos, 1974/ 1977

Oferecimento(s): não existe nenhum oferecimento cadastrado para essa atividade.