



**IBAC**

Instituto Brasileiro de Análise do Comportamento  
Especialização em Terapia Analítico-Comportamental Infantil

# **Jogos como ferramenta terapêutica**

## **Manual de jogos**

Tanise Caroline Silva

Brasília  
Outubro, 2016



**IBAC**

Instituto Brasileiro de Análise do Comportamento  
Especialização em Terapia Analítico-Comportamental Infantil

## **Jogos como ferramenta terapêutica**

### **Manual de jogos**

Tanise Caroline Silva

Monografia apresentada ao Instituto Brasileiro de Análise do Comportamento como requisito parcial para obtenção do Título de Especialista em Terapia Analítico-Comportamental Infantil.

Orientador(a): Profa. Dra. Ana Rita Coutinho Xavier Naves

Brasília  
Outubro, 2016

## Índice

|  |    |
|--|----|
| <b>Resumo</b> .....                                    | iv |
| <b>Introdução</b> .....                                | 1  |
| <b>Análise do Comportamento e a TACI</b> .....         | 3  |
| <b>O Comportamento de brincar</b> .....                | 7  |
| <b>Jogos como ferramenta terapêutica na TACI</b> ..... | 9  |
| Habilidade de leitura e escrita .....                  | 12 |
| Raciocínio lógico e resolução de problema .....        | 17 |
| Atenção e concentração .....                           | 23 |
| Baixa tolerância à frustração .....                    | 28 |
| Habilidades Numéricas e Raciocínio Numérico .....      | 32 |
| <b>Conclusão</b> .....                                 | 36 |
| <b>Referências</b> .....                               | 38 |

## **Resumo**

O estudo de recursos lúdicos que auxiliem no processo terapêutico de crianças e adolescentes é muito importante para a Terapia Analítico-Comportamental Infantil (TACI), haja vista que serão eles que ajudarão nas intervenções e análises das demandas infantis. O presente trabalho teve por objetivo analisar um tipo desses recursos lúdicos, “os jogos”, porém diversos outros podem e devem estar presentes nas intervenções clínicas. Os jogos se apresentam como uma estratégia de atuação que envolve contingências de reforçamento planejadas, com regras estabelecidas e também se mostra como um facilitador para o desenvolvimento de diversos repertórios comportamentais, além de ser um recurso lúdico que facilita o acesso aos sentimentos e comportamentos privados das crianças. Este trabalho analisa e apresenta um manual com jogos que os profissionais de psicologia e os cuidadores das crianças possam utilizar com elas para o aprimoramento e desenvolvimento de cinco habilidades: leitura e escrita; raciocínio lógico e resolução de problemas; atenção e concentração; baixa tolerância à frustração; e, habilidades numéricas e raciocínio numérico. Essas habilidades foram escolhidas devido sua importância na vida cotidiana das crianças e sua relevância clínica. Porém, sabe-se que outras diversas habilidades podem ser trabalhadas por meio dos jogos.

Palavras-chave: Jogos, TACI, habilidades de leitura e escrita, raciocínio lógico e habilidades numéricas.

Este trabalho foi embasado na teoria da Análise do Comportamento, a qual tem como foco a interação entre o organismo e ambiente (Todorov, 1982). A Análise do Comportamento é uma ciência que tem sua filosofia pautada no Behaviorismo Radical, proposto por Skinner, pois identifica e trabalha com a compreensão de que os fenômenos comportamentais devem e podem ser compreendidos por meio de métodos científicos. A Análise do Comportamento vislumbra o homem como um ser único, histórico e complexo. Para tanto, o comportamento é analisado dentro desta ciência como resultado dos três níveis de variação e seleção: filogenético (seleção natural), ontogenético (história de aprendizagem) e cultural (Vasconcelos, 2005).

Existe, dentro da Análise do Comportamento, uma linha de atuação que é direcionada a compressão e intervenção nas demandas comportamentais infantis e juvenis, chamada de Terapia Analítico-Comportamental Infantil – TACI (Alcântara, 2015). Ela desenvolve um trabalho que busca acesso aos diversos ambientes da criança, como os familiares, escolares, entre outros, pois eles são importantes para compressão e intervenção nos comportamentos perturbadores da criança.

Com isso, a TACI passa a necessitar de diversas técnicas e metodologias para acessar às crianças, tornando o momento da terapia algo agradável e um espaço de segurança para a criança trazer e trabalhar suas demandas. Dentre os principais recursos lúdicos utilizados pela TACI estão os brinquedos, jogos, livros, filmes infantis, músicas, desenhos, entre outros.

O brincar dentro do setting terapêutico se mostra como indispensável e importante método de acesso à criança e ao seu mundo, ele aparece como uma ferramenta para avaliação e intervenção que se mostra altamente reforçadora para a criança. O brincar possibilita a construção e o estabelecimento da aliança terapêutica, o que conseqüentemente diminui o risco de abandono da terapia, e um maior engajamento

da criança ao processo, o que pode resultar em uma terapia mais efetiva (Del Prette, 2006).

O brincar pode ser desenvolvido de diversas formas, uma delas é por meio dos jogos, tema central desse trabalho. Para Skinner (1989/1991), o jogo é definido como uma atividade que envolve contingências de reforçamento planejadas, com regras pré-estabelecidas. Com eles, as crianças podem aprender repertórios de relacionamentos sociais, de controle do ambiente, de desenvolvimento global, raciocínio, entre outras importantes questões para o desenvolvimento infantil.

Os jogos podem ser utilizados pelo terapeuta infantil com o objetivo de desenvolver diferentes repertórios comportamentais na criança, exercendo diferentes funções dentro desse cenário. Com o jogo, o profissional pode realizar uma avaliação comportamental inicial acerca do repertório comportamental da criança com o terapeuta e com os seus pares, identificando assim comportamentos da vida cotidiana dela, os quais necessitarão de intervenção terapêutica. Com eles, o profissional e os responsáveis podem acessar os sentimentos e comportamentos privados das crianças, pois neles elas podem expressar o que sente e pensam (Tintori, Bast & Pitta, 2011).

Assim, esse estudo busca formular um manual em que os profissionais possam identificar alguns jogos que podem ser trabalhados com as crianças em sessão de psicoterapia, para o desenvolvimento e aprimoramento de cinco habilidades: (1) leitura e escrita; (2) raciocínio lógico e resolução de problemas; (3) atenção e concentração; (4) baixa tolerância à frustração; e, (5) habilidades numéricas e raciocínio numérico. Essas habilidades foram escolhidas dentre tantas outras devido a uma grande procura pelo desenvolvimento e aprimoramento dessas habilidades como demandas iniciais de psicoterapia e também por serem habilidades necessárias comuns no dia a dia das

crianças. Acredita-se que os jogos podem ser uma ferramenta divertida e dinâmica para o desenvolvimento dessas habilidades.

### **Análise do Comportamento e a TACI**

A Análise do Comportamento trabalha com foco no comportamento, ou seja, visando à análise da interação entre o organismo e o ambiente. Essa interação se apresenta como uma relação de interdependência, em que para se analisar um, necessariamente precisa se considerar o outro. Portanto, quando se fala em comportamento, é necessário identificar as circunstâncias em que ele ocorre, ou seja, a sua função diante da história de vida da pessoa. Comportamento, para a Análise do Comportamento é a interação entre organismo-ambiente (Todorov, 1982).

Para descrever essa interação, a abordagem mencionada busca utilizar a noção de contingência e de relação funcional (Todorov, 1989). As relações funcionais entre comportamento e ambiente pressupõem que um indivíduo emite um dado comportamento por este ter sido selecionado por suas consequências, todo comportamento possui uma função na história de vida de um indivíduo. A contingência se apresenta como um conceito importante para a Análise do Comportamento, sendo a descrição das condições antecedentes e subsequentes ao comportamento. É por meio das contingências que se busca investigar as relações funcionais de determinado comportamento possibilitando a sua mudança (Vasconcelos, 2001).

A TACI mostra-se como uma direção importante da Análise do Comportamento, com foco direcionado ao atendimento infantil e juvenil. Tem como foco de avaliação e intervenção o comportamento, visando à identificação de sua funcionalidade dentro das contingências ambientais da criança. A TACI tem se mostrado como um campo de grandes avanços, nas últimas décadas (Alcântara, 2015).

A TACI tem como base os princípios filosóficos do behaviorismo radical, de Skinner. Mostra-se como um modelo terapêutico que não se restringe à aplicação de técnicas e procedimentos, indo além da simples modificação de comportamentos. Ela busca a compreensão e intervenção dos comportamentos-problema, a partir de uma perspectiva inclusiva dos diversos agentes relativos à criança, buscando identificar a funcionalidade do comportamento. Além disso, a TACI também busca identificar os estímulos antecedentes e consequentes que reforçam a permanência do comportamento, pois são eles que precisam ser alterados para as possíveis mudanças no repertório comportamental da criança (Alcântara, 2015).

De acordo com Skinner (1953/1981), a terapia é voltada para a promoção de um repertório comportamental com uma maior adaptação social, em que comportamentos problema, passam a concorrer com comportamentos alternativos, modelados e reforçados ao longo do acompanhamento psicoterápico, esses passam a representar uma fonte maior de reforçamento para a criança. A TACI busca a prevenção de comportamentos problema, pois diversas demandas comportamentais podem levar os responsáveis por crianças e adolescentes a procurar uma intervenção clínica. Quando o foco é na prevenção, pode-se diminuir diversos complicadores e consequentemente diminuir os agravos de quadros mentais na vida adulta (Vasconcelos, 2001).

A intervenção do psicólogo e dos responsáveis incide em identificar e selecionar os procedimentos mais adaptativos ao ambiente da criança, visando à aquisição e à manutenção de comportamentos que levem a uma melhor qualidade de vida para a criança e sua família para que essa possa ter uma melhor interação com o meio, a curto, médio e longo prazo. A intervenção é direcionada a criança e sua família, haja vista a necessidade de mudanças nas contingências (Vasconcelos, 2001).



De acordo com Del Prette (2006), a TACI envolve múltiplos agentes no processo terapêutico como: a família, escola, atividades extras da criança, médicos, entre outros personagens importantes da história da criança, que, segundo a autora, possibilita, ao profissional, maiores informações e auxílio nas intervenções, porém como a autora ressalta é de fundamental importância que o profissional tenha habilidades específicas para lidar com este contexto infantil. Silveira (2002) afirma que a atuação do psicólogo comportamental infantil junto à criança precisa ser de criatividade, juntamente com direcionamento na condução das sessões de psicoterapia, sempre com a realização de análises funcionais das atividades desenvolvidas, para que o foco não seja perdido.

Para acessar a criança, a TACI necessita de diferentes metodologias de trabalho, sempre com recursos lúdicos, que envolvam e despertem o interesse da criança para as atividades que necessitam ser desenvolvidas dentro do ambiente terapêutico, para uma posterior generalização dos comportamentos adaptativos para o ambiente externo. Entre os principais recursos lúdicos utilizados estão os brinquedos, livros, filmes infantis, músicas, desenhos, entre outros.

Além disso, o terapeuta utiliza-se das observações no ambiente natural da criança, e dentro de setting, na escola e em outros ambientes importantes para a realização da avaliação comportamental. O profissional também realiza atividades de orientação a pais e profissionais que tenham contato com a criança, visando o bem-estar dela em todos os ambientes em que está inserida.

Na TACI, normalmente quem sinaliza que a criança está com alguma dificuldade e busca um acompanhamento, são os responsáveis por ela, e não a própria criança, o que de alguma forma precisa ser levado em consideração ao longo do acompanhamento, pois, o profissional precisa também identificar se a demanda trazida

pelos responsáveis é também vista pela criança como uma demanda. Algumas vezes, a própria criança não consegue identificar suas dificuldades de forma independente, em outras, o que é visto como comportamento-problema pelos responsáveis não é identificado como problema pela criança. Também ocorre de a criança apresentar uma demanda diferente da dos pais, que para ela é mais motivacional para estar no processo terapêutico, e não a demanda dos responsáveis, tudo isso deve ser avaliado e levando em consideração na hora de começar o processo de intervenção junto à criança e sua família (Del Prette, 2011).

Conte (1993) pontua que os recursos lúdicos na terapia infantil têm como objetivos: (1) vincular a terapia e o terapeuta com atividades agradáveis; (2) identificar recursos potencialmente reforçadores para a criança; (3) avaliar o grau de desenvolvimento da criança; (4) identificar conceitos e autorregras da criança; (5) explorar o comportamento de brincar da criança como uma forma indireta da mesma expressar sua forma de vivenciar o mundo; (6) avaliar a relação terapeuta-criança e o processo psicoterápico; (7) mostrar para a criança os antecedentes e as consequências de seus comportamentos e assim auxiliar a criança a perceber situações próximas da que ocorreu no setting no seu ambiente externo, fora da terapia; e, (8) treinar com a criança formas mais adaptativas de comportamentos.

A TACI, dentro dessas especificações acima mencionadas, utiliza de recursos lúdicos como brinquedos (jogos de tabuleiro, videogames, carrinhos, bonecas, tablets, entre outros), fantasias, livros, músicas, desenhos, passeios, massinha de modelar, argila, fantoches, dentre outros, para assim, conseguir um bom vínculo com as crianças e aumentar o seu interesse no processo terapêutico. Não é a criança que precisa entrar no processo terapêutico, mas sim, o profissional que precisa utilizar de sua criatividade para chegar até o mundo da criança. Para isso, o psicólogo, precisa descobrir os focos de

interesse da mesma, o que facilitará todo o processo de intervenção. Quando o recurso lúdico é utilizado na terapia, a comunicação com a criança se torna mais fácil, e a criança passa a fazer parte de seu processo terapêutico.

### **O Comportamento de Brincar**

De Rose e Gil (2003) enfatizam que o brincar é uma atividade que se dá de forma espontânea e prazerosa para quem está envolvida no ato. O brincar é um comportamento comum para as crianças e de grande relevância para o desenvolvimento e comunicação das mesmas com seus pares. É com o brincar que a criança pode aprender, trocar experiências e ensinar. A partir do brincar, ela demonstra seus sentimentos, desejos, pensamentos, vontades e valores.

Segundos os autores acima citados, o brincar pode ser analisado como uma Cunha Comportamental, ou seja, uma classe de comportamentos que coloca o indivíduo em contato com novas contingências e essas abrem a oportunidade para a aquisição de novos comportamentos, que passam a ter, em longo prazo, um papel importante para o desenvolvimento comportamental. Portanto, o brincar pode ser considerado uma cunha comportamental, pois é uma classe de comportamentos, que possibilita a aquisição de novos comportamentos, ampliando o repertório comportamental da criança.

Brincar requer um processo de aprendizagem, haja vista que o comportamento de brincar vai sendo desenvolvido a partir de um processo de imitação que possibilita que a observação do comportamento do outro seja um modelo para o repertório comportamental do brincar da criança. Deste modo, a criança precisa do social, para que esse processo ocorra (Del Prette & Meyer, 2011).

Dentro do setting terapêutico, o brincar, se mostra como necessário e importantíssimo método de acesso à criança e ao seu mundo, ele aparece como uma

ferramenta para avaliação e intervenção que se mostra altamente reforçadora para a criança. O brincar possibilita a construção e o estabelecimento da aliança terapêutica, o que conseqüentemente diminui o risco de abandono da terapia, e um maior engajamento da criança ao processo, o que pode resultar em uma terapia mais efetiva (Del Prette, 2006).

Outros autores também sinalizam a importância do brincar como uma via para o engajamento da criança no seu processo terapêutico, e conseqüentemente para a efetividade da terapia (Guerrelhas, Bueno & Silvares, 2000), demonstrando assim a relevância do tema.

É por meio do brincar que o psicólogo pode adquirir um conhecimento do repertório inicial da criança e da família, e com essa atividade o terapeuta pode conhecer a história de vida da criança, de forma indireta, acessando assim seus pensamentos, sentimentos e também ter contato de forma direta com as variáveis ambientais que controlam o comportamento das crianças (Del Prette, 2006).

Del Prette e Meyer (2011) salientam que é por meio do brincar que a criança pode atribuir características e funções aos objetos e personagens o que facilita o acesso por parte do profissional às informações que poderiam demorar a serem acessadas ou até mesmo não serem trazidas para o setting terapêutico de forma espontânea. O brincar livre, não tem regras estabelecidas, o que pode ser considerado como menos controlado pelo ambiente social da criança, mas existem outras formas de brincar controlada que também possuem sua relevância no desenvolvimento infantil, como é o caso dos jogos.

Na brincadeira, a criança pode apresentar comportamentos clinicamente relevantes e o profissional tem possibilidade de intervir sobre eles, além disso, é na brincadeira que a criança pode aprender comportamentos novos, por modelagem,

modelação, instruções, esvanecimento, reforçamento diferencial, entre outros recursos (Del Prette, 2006).

De acordo com Vasconcelos (2005), o comportamento de brincar permite que a criança desenvolva um amplo repertório comportamental, pelas trocas ali firmadas e possibilidade de intervenções na própria brincadeira. É por meio dele que a criança entra em contato com o mundo na sua vida cotidiana e passa a firmar seu próprio ponto de vista. O brincar possibilita que o psicólogo acesse o comportamento da criança por meio de uma linguagem acessível a ela, e que assim compreenda o que está sendo realizado dentro do processo terapêutico.

De forma geral, as crianças trazem para as brincadeiras o que elas vivenciam no seu contexto natural, como as relações familiares, escolares, os papéis que identificam em sua sociedade, como médicos, professores, policiais, bombeiros, personagens de novelas, entre outros que vão aparecer em suas brincadeiras. Elas, então, apresentam comportamentos diferentes, devido às diferentes variáveis as quais tem contato, como foi sinalizado anteriormente, depende do cotidiano vivenciado pela criança, sua idade, gênero, nível de desenvolvimento, tempo e exposição ao brinquedo. É importante considerar que com a mudança do contexto ocorre também a mudança nas atividades desenvolvidas na brincadeira por parte da criança (Bomtempo, 1999).

### **Jogo como Ferramenta Terapêutica na TACI**

A atividade que envolve jogos é parte fundamental da cultura humana e está presente em todas as tradições culturais. Os jogos fazem parte da história do homem há muito tempo. Por meio deles são transmitidos valores, possibilitam a socialização, e o desenvolvimento da autonomia. São vistos como uma atividade que envolve os jogadores em um conflito artificial, que tem suas regras, normas, instruções, exceções e

que implica em um resultado (Perkoski & Souza, 2015). Goldstein e Goldstein (1992) afirmam que o jogo intensifica os contatos da criança com o mundo, fornece a oportunidade de fazer e manter amizades e ajuda a criança a desenvolver uma autoimagem e autonomia adequadas.

As trocas que ocorrem no momento da atividade dos jogos podem ser extremamente ricas para as crianças, pois a interação e a participação da criança nos jogos podem ser uma fonte importante de reforçamento em si mesmo, na medida em que a criança se relaciona com o ambiente externo, agindo sobre ele e sofrendo as suas consequências também. O jogo pode ser utilizado como um reforçador na terapia, quando usado como uma consequência positiva diante de comportamentos considerados como desejáveis, se emitidos pela criança (Del Prette e Meyer 2011). Quando a criança está jogando, ela está exposta a vários estímulos e conseqüentemente aprende a se comportar de forma diferenciada em sua presença, dependendo das regras e das contingências apresentadas (Guerrelhas, Bueno & Silvares, 2000).

Os jogos podem ser utilizados pelo terapeuta infantil com o objetivo de desenvolver diferentes repertórios comportamentais na criança, exercendo diferentes funções dentro desse cenário. Com o jogo, o profissional pode realizar uma avaliação comportamental inicial acerca do repertório comportamental da criança com o terapeuta e com os seus pares, identificando assim comportamentos da vida cotidiana dela, os quais necessitarão de intervenção terapêutica.

Tintori, Bast e Pitta (2011) sinalizam que no jogo a criança pode aprender a desenvolver o contato visual adequado, oferecer ajuda para guardar os materiais, arrumar o ambiente terapêutico ou externo quando em outros ambientes, ajudar ou pedir ajuda ao profissional ou amigo quando encontrar dificuldades, pedir para escolher o jogo, pedir permissão para pegar ou manusear materiais da sala de terapia ou de outros

contextos, manusear adequadamente os materiais, responder verbalmente ao amigo ou terapeuta quando for solicitado, perguntar quando não entender instruções ou regras estabelecidas, falar somente quando outra pessoa não estiver falando, falar em tom de voz adequado, fazer somente comentários positivos em relação a si mesmo e aos demais, aprender a ceder, aprender a reclamar e exercer direitos assertivamente, entre outras habilidade importantes para as crianças e para seu desenvolvimento social e pessoal.

Outra habilidade importante é a aprendizagem de regras, o jogo serve como uma oportunidade para isso. Com as regras do jogo, a criança fica atenta aos comandos do jogo, aguarda sua vez para jogar, indica as regras aos outros jogadores realizando um processo de troca importante para seu desenvolvimento social (Aguilar & Valle, 2005; Ferraz, 2005). O jogo também pode ser uma importante ferramenta para o desenvolvimento de um comportamento de maior atenção, em que a criança passa a ficar atenta aos estímulos discriminativos relevantes, aprende a manter a atenção por um período maior, aprende a voltar à tarefa mesmo com eventuais problemas (Tintori, Bast & Pitta, 2011). O jogo ainda pode ser um instrumento de aprendizagem para o comportamento de organização, à medida que para ele ser realizado primeiro deve-se organizar o material a ser utilizado e posteriormente este deve ser guardado também (Tintori, Bast & Pitta, 2011). Por fim, com o jogo o profissional, pode trabalhar com a criança questões relacionadas com a frustração, trabalhando habilidades de enfrentamento, mostrando que o mais importante no jogo é brincar e se divertir e não a vitória em si. O terapeuta passa a desenvolver, junto à criança, a persistência na resolução dos conflitos e superação das dificuldades, demonstrando para a criança que o ganhar e o perder são duas partes do processo do jogo. O terapeuta poderá mostrar para a criança que os resultados do jogo estão de acordo com seu comportamento, ou seja,

que as consequências de seus comportamentos dependem de suas ações, como por exemplo, seguir as regras e ter êxito no jogo, ou ficar desatento e perder o jogo, ou que o ganhar não tem relação com a sorte (Aguilar & Valle, 2005; Ferraz, 2005).

Com isso, esse estudo tem por objetivo montar um manual com alguns jogos que o Analista do Comportamento pode fazer uso dentro do processo terapêutico da criança para desenvolvimento de algumas habilidades importantes pré-selecionadas pela autora.

### ***Habilidades de Leitura e Escrita***

A Análise do Comportamento aborda os comportamentos de escrever e ler como qualquer outro comportamento, mas levando em consideração suas peculiaridades. Skinner (1953/1981, 1957/1978) analisa o comportamento verbal, quando se discute essas duas habilidades. Para a Análise do Comportamento, leitura e escrita constituem-se em processos comportamentais e, portanto, são vistos como passíveis de análise e ensino, que independem da maturação ou desenvolvimento cognitivo do organismo, isso é levado em consideração, mas não é pré-requisito determinante. A escrita e a leitura possuem relações diretas com o ambiente e, portanto, para falar deles, precisa-se falar de comportamento operante, que seria aquele comportamento que opera no ambiente, e é explicado a partir da contingência de três termos. O comportamento operante é modelado e sensível a histórias do indivíduo de interação com seu ambiente.

A análise do comportamento pontua que a aprendizagem da leitura e escrita não necessariamente precisa de um ensino formal para ocorrer, haja vista, que o processo se baseia na instrução explícita de comportamentos levantados como necessários, e uma análise dos componentes do repertório que vai ser ensinado. A aprendizagem pode se dar por meio da emergência de um novo repertório sem a necessidade de métodos diretos de ensino (De Rose, 2005).



Os comportamentos de leitura e escrita estão vinculados às relações de controle de estímulos. Uma criança que está desenvolvendo a leitura, por exemplo, precisa desenvolver novas relações de controle, entre respostas verbais e uma categoria especial de estímulos discriminativos, que é chamado popularmente de texto. É importante pensar que emitir com precisão a sequência de respostas verbais do texto pode não indicar que a criança teve uma compreensão deste texto, caracterizando assim o que é chamado pelos analistas do comportamento de comportamento textual, mas não de leitura, haja vista que a leitura envolve a compreensão do texto. O controle de estímulos entre o texto e a resposta verbal é de fundamental importância, porém não determina o processo de compreensão (De Rose, 2005).

A aprendizagem da leitura vai além do simples estabelecimento de relações de controle, ela necessita da modificação de relações já existentes, criadas pelo social dessa criança, o que é chamado pelos Analistas do Comportamento de deslocamento de controle de estímulo, indo além do controle de estímulos. A leitura depende da motivação que a criança tem para a leitura em seu meio. Crianças com mais acesso a instrumentos de leitura, poderão ou não desenvolver essa habilidade de forma mais rápida, sem necessidade de um ambiente formal para seu desenvolvimento (De Souza & De Rose, 2006).

Como os autores acima citados salientam, não há a necessidade de um ensino formal para o desenvolvimento da habilidade de leitura. Os jogos podem ser instrumentos importantes para o desenvolvimento dessa habilidade, haja vista que se mostram como uma possibilidade de colocar a criança em contato com aspectos gráficos ou sonoros que são de grande valia para aquisição do comportamento textual.

Por sua vez, escrever é uma forma de comportamento verbal, que tem características similares ao comportamento de falar, ou seja, tem uma funcionalidade

similar a este. No comportamento de escrever, a criança deve desenvolver pelo menos três componentes: resposta motora, soletração e composição, para que assim, a escrita ocorra. Escrever deve envolver uma produção de sequências, que estão sob controle de diversos estímulos antecedentes, ou seja, diferentes relações de controle de estímulos. Envolve correlações entre unidades motoras, estímulos visuais e auditivos (De Rose, 2005).

A cópia é uma das formas utilizadas para ensinar as crianças a aprenderem a escrever. Ela pode ser vista como um treino, mas não pode ser utilizada como a única forma para o desenvolvimento da habilidade de escrita. Outra forma de desenvolver a escrita ocorre por meio do ditado em que se tem um estímulo discriminativo vocal e uma resposta escrita, sem uma semelhança propriamente dita, como ocorre no ditado (De Rose, 2005).

Portanto, segundo De Rose (2005), o uso de jogos pode ser uma importante ferramenta para o ensino de pré-requisitos para os comportamentos de ler e escrever. O jogo estabelece contingências de ensino diferentes das atividades formais trabalhadas pela escola e, portanto, poderia ser usado pelos pais como um recurso para o ensino de habilidades no ler e escrever. E dentro de setting terapêutico esse pode ser um instrumento muito rico para o profissional desenvolver o gosto pela leitura e escrita. Na Tabela 1 serão apresentados alguns dos jogos que podem ser utilizados no contexto clínico para o desenvolvimento de habilidades de leitura e escrita na criança.

Tabela 1

*Jogos para o desenvolvimento de habilidades de leitura e escrita.*

| <b>Jogos para Trabalhar Leitura e Escrita</b> | <b>Objetivo do Jogo</b>  | <b>Como trabalhar Leitura e Escrita com o jogo</b>   |
|---|--|--|
| Responda se Puder                             | Este jogo possui 24 temas que a criança pode escolher para responder. A partir da letra que cair na roleta, a criança deve jogar a bolinha no lugar indicado e se acertar e for a mais rápida, deve falar uma palavra que inicia com a letra que caiu na roleta. Caso acerte ganha uma ficha, ao final quem tiver mais fichas no tabuleiro ganha o jogo.                         | A leitura pode ser trabalhada com a escolha dos temas, em que a própria criança precisa ler para escolher dentre os 24 temas e a escrita pode ser trabalhada com a identificação de qual letra inicia a palavra que ela precisa verbalizar para ganhar a fichinha (soletração e ditado). |
| Se Vira                                       | O jogador terá de fazer as ações que estiverem descritas nas cartas, como equilibrar a bolinha embaixo do queixo ou por a carta sobre a cabeça.  | Pode ser trabalhada a leitura neste jogo, pois as crianças devem ler as cartinhas para identificar a tarefa a ser cumprida.  |
| Eu Conto!                                     | Jogo formado por 104 cartas que trazem palavra em sua face. É a partir dela que os jogadores devem contar histórias. Cada um dos participantes deve contribuir para o desenrolar da história até seu desfecho.   | Pode ser trabalhado a leitura, pois a criança precisará ler as cartas para dar continuidade a história formada conjuntamente com os outros jogadores. Com o jogo, também pode ser trabalhado a formação de conceitos e de conexão de ideias para a formação de texto.                    |
| Tribo das Palavras                            | Os jogadores devem conseguir falar o maior número de palavras de acordo com um determinado tema, enquanto corre o tempo. De acordo com o número de palavras ditas, o jogador poderá sortear as cartas personagens que são divididas em cabeça, tronco e pernas para que se forme um personagem. Aquele que conseguir formar o maior número de personagens corretas vence o jogo. | Podemos trabalhar leitura, em que a criança terá que ler o que está escrito nos balões do tabuleiro, e também escrita na identificação das iniciais das palavras, para acertar a letrinha que foi selecionada para cada tema.  |
| Cara a Cara                                   | O objetivo é desvendar o personagem do adversário. Cada jogador seleciona um dos personagens e faz perguntas sobre as características do personagem do adversário para adivinhar o que ele escolheu. As respostas são sempre sim ou não.   | Pode ser trabalhada a leitura com as crianças, a partir do momento e que essas têm que ler os nomes dos personagens que fazem parte do jogo.   |

|  |  |  |
|--|--|--|
| Batalha das Letras                     | Um tema é escolhido pelo jogador, como frutas, carros, flores, cores, etc. Então a criança lança o dado, para sortear uma letra. Em seguida, fala uma palavra do tema escolhido iniciada pela letra sorteada.  | Com esse jogo pode ser trabalhada a escrita, quando a criança precisa pensar em palavras que iniciem com a letra sorteada e que derrubem o maior número de letras do adversário.   |
| Acerte o Desenho                       | Um participante deve acertar o que o outro está desenhando. O jogo tem 528 palavras para serem desenhadas, além de quadros brancos com as canetas especiais.   | Com ele a leitura pode ser trabalhada, pois a criança precisará ler as cartinhas para desenhar para seu parceiro ou para o seu adversário adivinhar, o que está sendo desenhado.   |
| Jogo Palavra Secreta                   | No jogo, são apresentados códigos (sílabas) que devem ser decifrados para a formação de uma nova palavra. O primeiro o código, vence.  | Neste jogo a criança precisa ler as sílabas expressas nas cartas e raciocinar em cima de seus conhecimentos sobre outras palavras, para fazer a junção das sílabas e formar uma nova palavra, que não havia sido expressa no jogo. |
| Corrida das Palavras – Turma da Mônica | A criança precisa usar o raciocínio para formar palavras e subir cada vez mais no tabuleiro.   | Jogo pode ser utilizado para aprimoramento da escrita, haja vista que a criança vai precisar montar a palavra no tabuleiro, e buscar a vitória, quando conseguir o maior número de palavras formadas.                              |
| Jogo Vira Letras                       | O jogador lança-se um dado, para definir quantos discos devem ser virados. Então, trata-se de formar com eles uma palavra de duas ou mais letras. Os discos usados são retirados do tabuleiro e ficam à frente do jogador. Os que não utilizaram tornam a ser virados, permanecendo na mesma posição no tabuleiro. Nas jogadas seguintes, elas poderão ser úteis a um competidor que precise de uma determinada letra e saiba onde encontrá-la. Vence quem conquistar mais discos. | Criança vai trabalhar sua habilidade de escrita, pois terá que formar palavra com as fichas viradas, a partir do número tirado no dado, trabalhando a formação de palavras.  |
| Jogo Soletrando                        | Soletrando é uma competição de soletrar para as crianças. É possível realizar a atividade também no computador. Se necessário, poderão pedir dicas. De maneira interativa, a marcação dos pontos e das rodadas é feita no tabuleiro.   | Neste jogo, pode-se trabalhar a escrita de forma mais dinâmica, ou seja, com a criança digitando no computador o que pode ser mais interessante para algumas crianças.   |

|                       |  |   |
|-----------------------|--|---|
| Jogo Memomímica       | Jogo com diversas cartas em que a criança terá que fazer a mímica do que está sendo apresentado na carta. O jogo continua com a criança pegando uma carta em cada jogada, mas tendo que apresentar todas as outras cartas que já haviam sido pegadas por ele em sequência, através de mímica, sem olhar as cartas novamente. Caso esqueça alguma carta perde o jogo. | Pode ser trabalhada a leitura a partir das palavras apresentadas nas cartinhas que a criança terá que ler para fazer as mímicas.  |
| Stop -Turma da Mônica | A criança gira a roleta, tira uma letra e preenche sua cartela com temas que serão sorteados dentro do saquinho. O que a Magali gosta de comer? Do que a turminha brinca? A criança deve responder rápido e pedir stop.  | Trabalhar a escrita por meio da brincadeira, identificando erros e auxiliando na correção dos mesmos quando ocorrer. A leitura pode ser trabalhada no sorteio, em que a própria criança terá que ler os temas, para formar as categorias. |

### ***Raciocínio Lógico e Resolução de Problema***

Outra habilidade que pode ser trabalhada com as crianças tendo como ferramenta os jogos é o raciocínio lógico e a resolução de problemas. Essas habilidades apresentam sua relevância diante da necessidade de formação e concepção de indivíduos autônomos e independentes, haja vista as necessidades vivenciadas hoje em dia na comunidade moderna.

Skinner (1974) analisa as habilidades acima expostas a partir da concepção do pensar, que é visto por ele como um comportamento inacessível por parte de outras pessoas, ou seja, um comportamento privado, mas que deve ser analisado como todos os outros comportamentos. Skinner (1974) salienta, então, que pensar, nas suas diferentes formas, é comportamento e como tal deve ser compreendido como produto da interação entre o organismo e o ambiente.

Quando a Análise do Comportamento sinaliza o entendimento do pensar como comportamento, surgem duas proposições importantes, uma que indica que o pensar pode ser explicado em termos de variáveis ambientais e a segunda que essas variáveis

podem ser manipuladas, com intuito de tornar o comportamento de pensar mais ou menos provável, mostrando-se assim que o pensar pode ser ensinado, especialmente se o considerarmos como sinônimo de raciocinar ou resolver problemas (Skinner, 1968/1972).

Aggio, Postalli e Garcia (2016) avaliam que ensinar a pensar é ensinar comportamentos de autogoverno e solução de problemas, que levem o indivíduo a aumentar a sua probabilidade de lembrar-se de algo. Para eles, deve-se reforçar todos os pequenos passos até que a resposta alvo seja emitida, cabendo aos educadores, ensinar os aprendizes a resolver os problemas apresentados pelos diversos ambientes, por meio de comportamentos preestabelecidos. O jogo é uma dessas ferramentas que podem ser utilizadas para levar ao aumento da probabilidade desses comportamentos de resolução de problema e raciocínio lógico ocorrerem.

A resolução de problemas está dentro do que se chama de ensinar a pensar. Problema pode ser definido, como uma situação em que não há uma resposta ou uma solução possível no momento. Então se pode dizer que a resposta solução, precisa fazer parte do repertório do indivíduo, que possa ser evocada por algum estímulo que ainda não esteja presente no arranjo atual do ambiente. É uma resposta que deve ser provável, mesmo que dependa da combinação de outras repostas aprendidas previamente. Essa situação problema deve também ser seguida de uma consequência, pois caso isso não ocorra, o comportamento de resolução não será iniciado. A solução de problema implica na emissão de respostas que se chamam respostas precorrentes ou preliminares que alteram o ambiente e tornam a resposta solução mais provável (Skinner, 1968/1972).

Para Aggio, Postalli e Garcia (2016), quando se fala em resolver problema, se requer um pensamento produtivo e os comportamentos que geram a resolução devem ser ensinados de forma direta. Os autores sugerem que a maneira de ensinar isso seria

apresentar dica sugerindo que o indivíduo resolva o problema a partir de problemas parecidos, buscando, assim, que ele resolva outros problemas no futuro com a mesma prática, e não apenas apresentar uma dica com a solução completa ou sugestão que resolva o problema para o sujeito.

Por esse motivo, o jogo se mostra tão eficaz, pois a forma que o sujeito desenvolveu no jogo para resolver um problema pode ser levada para outros contextos, resolvendo problemas futuros em contextos diferentes.

Skinner (1968/1972) sinaliza que quase tudo que fazemos ou que aprendemos a fazer é relevante para resolver este ou aquele problema, porém quando se fala de resolução de problemas se precisa ir além, é diferente de aprender a prestar atenção ou a estudar, por meio de algumas técnicas especiais. Existem diversas maneiras de mudar uma determinada situação de modo que seja possível responder de forma mais eficaz ao ambiente.

O autor ainda pontua que resolver problema é mais do que emitir a resposta que constitui a solução. É dar passos que tornem essa resposta mais provável, para o aparecimento da solução, por meio da modificação do ambiente, ou seja, da manipulação das variáveis, enfatizando assim que diversas formas de resolução de problemas são possíveis (Skinner, 1974).

Marinotti (2002) faz um levantamento de itens importantes sobre o tema. Em que a autora enfatiza que (a) a situação problema é aquela que o indivíduo não pode emitir a resposta que produz o reforçamento ou que evita a punição, resposta essa que constitui a solução do problema; (b) resolução de problema seria a emissão de comportamentos preliminares (são aqueles que geram a manipulação das variáveis, que alteram o sujeito ou o ambiente) que levam a emissão da resposta solução; (c) nenhuma

situação pode ser considerada problema em si mesma, pois variam de indivíduo para indivíduo, não podendo ser preestabelecida a priori.

Os jogos mostram-se, então, como uma ferramenta muito útil para levar ao processo de aprendizagem de comportamentos lógicos e de resolução de problemas, pois podem levar a construção de indivíduos cada vez mais independentes e autônomos, que desenvolvem suas estratégias e raciocínios pelo que tem de experiências prévias em conjunto com a manipulação das variáveis ambientais. Os jogos podem ser vistos como ferramenta lúdica para se desenvolver princípios básicos de resolução de problema e de raciocínio lógico, que serão implementados no dia a dia dos indivíduos e aprimorados a partir das variáveis ambientais.

Tabela 2

*Jogos para o desenvolvimento de raciocínio lógico e resolução de problemas.*

| <b>Jogos para Trabalhar Raciocínio Lógico e Resolução de Problemas</b> | <b>Objetivo do Jogo</b>   | <b>Como trabalhar Raciocínio Lógico e Resolução de Problemas</b>  |
|--|---|---|
| Detetive   | A partir de um crime, a cada rodada os participantes buscam eliminar pelo menos uma possibilidade, até que finalmente restarão pouquíssimas cartas e será possível fazer a acusação, sobre o crime. Caso acerte, vence o jogo. Mas, se errar, é eliminado.  | Neste jogo, as crianças terão que pensar logicamente e resolver problemas juntando as dicas que receberam ao longo da partida, para descobrirem os mistérios. Eles terão que resolver problemas, à medida que terão que dar dicas para o adversário, evitando ajuda-lo demais, para ele não ganhar o jogo.  |
| Jogo da Mesada   | Jogo em que a Criança recebe uma mesada, mas ao longo do jogo terá que pagar por muitas coisas, como shopping, escola de Natação, construção da casa da árvore, sem saber se vai sobrar dinheiro, para tudo. O jogo termina quando a criança chegar ao final do mês, pagando todas as suas contas e empréstimos. Quem tiver mais dinheiro sobrando no final do mês é o grande vencedor. | Neste jogo, a criança será colocada em contato com a realidade diária das famílias, em que terá que lidar com dinheiro e estruturar suas contas, ela terá que fazer cálculos e pensar logicamente como estruturar suas despesas. A criança entra em contato com a resolução de problemas, pensando se pode gastar o dinheiro ou não, quanto gastar e de que forma gastar. |



|                            |   |  |
|----------------------------|---|--|
| Jogo Corrida a Caixa Forte | O objetivo do jogo é levar todo o dinheiro desde a casa do participante até a Caixa Forte. Os participantes podem escolher vários caminhos: alguns são mais longos e seguros, outros são mais curtos, porém mais arriscados. Durante o percurso, os jogadores podem ganhar ou perder dinheiro, conforme vão avançando. O objetivo é chegar à caixa forte com mais dinheiro que os outros jogadores. | Neste jogo, as crianças precisam buscar as melhores estratégias para chegarem à caixa forte com a maior quantidade de dinheiro. Elas terão que escolher por caminhos mais arriscados e arcar com as consequências que podem surgir, ou caminhos mais demorados e perderem o jogo. Um jogo muito interessante para a criança trabalhar resolução de problemas e raciocínio lógico quando precisa decidir por qual caminho seguir.   |
| War                        | War é uma batalha em que cada jogador precisa usar toda sua inteligência, raciocínio e astúcia para derrotar seus adversários e conquistar territórios e continentes.   | Criança precisará raciocinar logicamente em onde colocar suas pecinhas para atingir seus objetivos, terá que levantar hipóteses de quais são os objetivos de seus adversários para assim combatê-los.  |
| Cara a Cara                | O objetivo é desvendar a personagem do adversário. Cada jogador seleciona uma das personagens e faz perguntas sobre as características da personagem do adversário para adivinhar o que ele escolheu. As respostas são sempre sim ou não.   | Jogo que a criança vai precisar desenvolver um raciocínio lógico, para fazer as perguntas certas ao seu adversário, para que assim consiga desvendar a personagem antes do adversário.   |
| Dama                       | O objetivo do jogo é imobilizar ou capturar todas as peças do adversário. Na dama, suas pedras andam só para frente, uma casa de cada vez. Quando a pedra atinge a oitava linha do tabuleiro ela é promovida à dama. A dama é uma peça de movimentos mais amplos, ela anda para frente e para trás, quantas casas quiser.   | Neste jogo, pode ser trabalhado com a criança o raciocínio lógico, em que as crianças precisarão fazer sua jogada e ao mesmo tempo se protegerem. A criança terá que resolver problemas que se apresentarão ao longo do jogo, como o adversário virar dama, e como fugir dele para virar dama também. Jogo que exige das crianças muita atenção para resolver os problemas que se apresentam e muito raciocínio para encontrar as melhores jogadas e estratégias para ganhar o jogo. |
| Lig 4                      | O jogador que enfileirar primeiro quatro das suas peças nas posições vertical, horizontal ou diagonal, vence o jogo.  | A criança precisa identificar as melhores formas de alcançar seu objetivo, fazendo com que seu adversário não identifique o que se está buscando e também tentando bloquear o adversário.  |

|               |   |  |
|---------------|---|--|
| Cilada        | Ao todo são 50 quebra-cabeças diferentes. O jogador escolhe um dos quebra-cabeças e vai tentando encaixar as peças. O jogador vai encaixando as peças sobre as formas correspondentes no tabuleiro, em qualquer ordem. Para vencer a Cilada, você tem que encaixar todas as peças do quebra-cabeça que você escolheu.   | Jogo em que a criança precisa de muito raciocínio lógico, mexendo nas peças e muitas vezes trocando algumas que já haviam sido encaixadas, para que todas sejam encaixadas. A criança precisa resolver o problema que é encaixar todas as peças do quebra-cabeça escolhido.  |
| Batalha Naval | Um jogo no qual participam dois jogadores que posicionam sua esquadra e tente imaginar como seu adversário organizou a dele. Lógica, dedução e estratégia são elementos para disparar tiros certos e destruir embarcações inimigas.   | Neste jogo, as crianças poderão trabalhar com suas habilidades de raciocínio lógico e aprimorá-las para atingir as embarcações adversárias. Elas terão que resolver o problema na identificação de onde estão as embarcações adversárias a partir dos ataques malsucedidos.  |
| Jenga         | O jogador escolhe um bloco e precisa ser preciso em seus movimentos, para não deixar a torre cair. Depois de retirar o bloco o jogador deve passar o bloco que retirou da base para o topo. O último jogador a conseguir mover um bloco da torre sem deixá-la cair será o vencedor!   | Neste jogo, a criança vai precisar pensar logicamente, para retirar as peças certas da torre, colocando a força adequada e identificando o lado certo de retirar as peças, para que a torre não caia. Além disso, a criança terá que pensar em como colocar a peça novamente na torre sem derrubá-la.              |
| Combate       | O jogador deve preparar os soldados e definir uma estratégia de guerra. Ele deve avançar com sua tropa, sem descuidar de proteger o prisioneiro inimigo.  | Neste jogo, a criança terá que criar estratégias de ataque e de defesa. A criança precisará raciocinar logicamente para identificar onde atacar e com quem atacar. Também precisará, no começo do jogo, buscar uma estratégia para esconder o prisioneiro e não deixar que o adversário o encontre com facilidade. |
| Labirinto     | O objetivo é chegar ao personagem da carta sorteada antes do adversário, mas como é um labirinto, o tabuleiro está sempre em movimento. Estimula a coordenação, estratégia, memória, criatividade e lógica para chegar primeiro ao objetivo. A cada rodada, o jogador pode transformar o caminho, para que seu boneco consiga chegar primeiro e, ao mesmo tempo, atrapalhar o adversário. | As crianças podem trabalhar com esse jogo a resolução de problemas, montando estratégias de como alcançar os personagens que caíram para elas. Elas também poderão atrapalhar ou ajudar seu adversário, com as jogadas que realizarem.   |

|                                  |   |   |
|----------------------------------|---|---|
| Sudoku Júnior<br>Turma da Mônica | Para jogar, é preciso preencher as casas do tabuleiro com as fichas dos personagens da Turma da Mônica, sem repeti-los nas linhas, nas colunas ou nos quadrantes. | A criança terá que criar estratégias para se organizar durante o jogo e também raciocinar muito para ganhar o jogo. |
|----------------------------------|---|---|

---

### ***Atenção e Concentração***

Para os Analistas do Comportamento, não existe um processo mental chamado de atenção que decidiria pelas pessoas a qual estímulo elas responderiam, essa se apresentaria como uma visão mentalista. Na visão dos Analistas do Comportamento, o sujeito se comporta sobre o controle discriminativo de estímulos do ambiente. Então o comportamento de atenção é um comportamento que está sob controle de estímulos específicos (Moreira & Medeiro, 2007).

A atenção pode ser identificada de duas formas, a primeira seria como relações de controle de estímulos e a segunda seria como uma classe de respostas precorrentes, que tornam mais determinante um estímulo discriminativo. Assim, demonstrando que, para os analistas do comportamento, o comportamento de prestar atenção é visto e entendido como um processo comportamental (Dittrich & Strapasson, 2008).

Na Análise do Comportamento, o prestar atenção se apresenta como eventos ambientais que fazem as pessoas discriminarem alguns estímulos em detrimento de outros, o que leva a conspeção da atenção como uma habilidade do indivíduo de processar em um dado momento, várias informações disponíveis e focar na de seu maior interesse (Cecato, Bartholomeu, Fiorese & Martinelli, 2011).

Existe, nos estudos de atenção, uma diferenciação entre a atenção que é atraída ou capturada e a atenção que se presta ou prestar atenção. Dittrich e Strapasson (2008) abordam que o comportamento de atrair e capturar quando estão sendo utilizados para se referir à atenção deve ser entendido como sinônimo de um comportamento eliciador de orientação, mostrando uma possibilidade de verificação do processo atenção como

um ato reflexo ou comportamento respondente. Os autores lembram que como tal, o comportamento de atenção pode sofrer influência, como qualquer outro comportamento respondente, da fadiga, resultando numa alteração na intensidade do responder devido a múltiplas exposições.

Porém, os Analistas do Comportamento também identificam que o comportamento de prestar atenção é um comportamento operante, haja vista que a atenção que é prestada precisa ser aprendida, por meio do processo de reforçamento, ou seja, a atenção que é capturada por estímulos atrativos deve ser diferenciada da atenção que é prestada. Isso pode ser verificado com o processo de aprendizagem de cores com criança, em que as mesmas aprendem a diferenciar as cores pelo processo de prestar atenção a elas, e não por estarem atraindo sua atenção, mas reforçando-o por olhar as cores (Cecato *et al.*, 2011).

O comportamento de prestar atenção pode ser visto pelos analistas do comportamento como uma relação de controle de estímulos, tendo como prioridade as condições antecedentes e as respostas operantes. Pode-se dizer, então, que quando uma pessoa está prestando atenção, ela está sob controle de um estímulo especial. Quando passasse a observar a atenção como controle de estímulo, ela torna-se um produto da história de vida do indivíduo, ou seja, história de reforçamento que esse indivíduo adquiriu com o prestar atenção, colocando-se assim o controle sobre a relação organismo-ambiente e não sobre a óptica mentalista (Dittrich & Strapasson, 2008).

Mas o comportamento de prestar atenção também pode ser analisado como um comportamento precorrente, ou seja, aquele que tem como consequência o aparecimento, fortalecimento ou clarificação de um estímulo discriminativo de uma cadeia comportamental, sendo um elemento importante para a análise funcional. O comportamento de prestar atenção seria então um precorrente que opera sobre o meio,

tornando o controle de estímulos sobre o comportamento corrente mais eficaz ((Dittrich & Strapasson, 2008).

O comportamento de prestar atenção é visto por Skinner (1953/1981) como um comportamento privado,

atenção é mais do que olhar para algo ou olhar para um conjunto de coisas em sucessão. Como todo mundo sabe podemos olhar para o centro de uma página enquanto “atentamos” para os detalhes nas bordas. As tentativas de se explicar isso através de “incipientes movimentos dos olhos” falharam e em nenhum caso nenhuma orientação semelhante parece adequar-se a explicação dos fenômenos auditivos correspondentes (pp. 123).

Estudos mostram que o precorrente de prestar atenção é sempre privado e, como tal, é inferido e o acesso a esses comportamentos se dá de forma indireta, apesar de seguir as mesmas leis de um comportamento público. Para se ter acesso a eles, é necessário o relato verbal do indivíduo que está prestando atenção a algo, porém esse método pode não ser tão preciso, devido ao processo de inferir, o que acarreta no risco de uma imprecisão e de cometer diversos erros quando se tenta interpretar a atenção dada a algo por um terceiro (Dittrich & Strapasson, 2008).

Como foi sinalizado, o comportamento de prestar atenção é complexo e envolve diversas variáveis, mas é um comportamento de grande valia para as crianças e adultos. Portanto, mostra-se como um comportamento muito importante para ser aprendido pelas crianças e que pode ser aprimorado com os jogos, a partir da prática e generalização dessa habilidade para ambientes externos ao setting terapêutico, na medida em que possibilitam o desenvolvimento e manutenção de foco e discriminação de estímulos. Na Tabela 3 serão apresentados alguns jogos que podem servir de ferramenta para o aprimoramento e desenvolvimentos das habilidades de atenção e concentração.

Tabela 3

*Jogos para o desenvolvimento da atenção e concentração.*

| <b>Jogos para Trabalhar Atenção e Concentração</b> | <b>Objetivo do Jogo</b>   | <b>Como trabalhar Atenção e Concentração</b>  |
|--|---|---|
| Lince  | Os jogadores recebem as cartelas com figuras que estão no tabuleiro. Depois do sinal, devem tentar localizá-las rapidamente, com suas fichas coloridas. Quem colocar primeiro as fichas será o vencedor.                              | Neste jogo a criança vai precisar estar atenta a todos os detalhes, como cores e locais das personagens ou objetos. Quanto mais concentrada a criança estiver mais rápido será o processo de localização e colocação de suas fichas. Neste jogo o profissional pode ensinar a criança a discriminar detalhes, como observar formas, cores, locais, etc. |
| Cai não Cai  | Neste jogo, o jogador deve puxar uma vareta para fora do tubo, mas com cuidado, se a bolinha cair ela vai para sua divisão, e ao final do jogo, quem tiver menos bolinhas na sua divisão, é o vencedor.                               | Criança precisará estar atenta às jogadas que irá fazer. Ao longo do jogo terá que avaliar onde deixará cair menos bolinhas. Para isso, terá que estar atenta e concentrada às suas jogadas e às jogadas de seu adversário.   |
| Lig 4  | O jogador que enfileirar primeiro quatro das suas peças nas posições vertical, horizontal ou diagonal, vence o jogo.  | A criança precisará estar atenta a todas as jogadas de seu adversário, para poder bloquear quando o mesmo estiver com três fichas seguidas, caso contrário perderá o jogo.  |
| Entrelaçados                                       | O objetivo desse jogo é tentar colocar os elásticos de cabelo nos dedos conforme a combinação mostrada nas cartas o mais rápido possível. Em seguida o jogador deve bater na sineta e a carta será sua. Quem tiver mais cartas ganha. | Neste jogo, a criança precisará estar atenta às cores dos elásticos e à ordem de colocação dos mesmos, em sua mão.  |
| Jogo MR Potato Head Monta Batatas                  | O jogador deve encontrar todas as peças e montar seu próprio Potato Head primeiro. O jogador que tocar o sino primeiro, vence o jogo.   | A criança terá que ficar atenta às cartas para discriminar as características apresentadas na ficha sorteada, para montar sua batata igual. Terão muitas fichas diferentes em cena para distrair a criança.   |
| Cilada   | O jogador escolhe um dos quebra-cabeças e vai tentando encaixar as peças. Para vencer a Cilada, é necessário encaixar todas as peças do quebra-cabeça escolhido.  | O jogador terá que estar atento às formas e dimensões para encaixar as peças certas no lugar certo.   |

|              |   |  |
|--------------|---|--|
| Jenga        | O jogador escolhe um bloco e precisa ser preciso em seus movimentos, para não deixar a torre cair. Depois de retirar o bloco o jogador deve passar o bloco que retirou da base para o topo. O último jogador a conseguir mover um bloco da torre sem deixá-la cair será o vencedor.                 | Neste jogo a criança precisará de atenção para discriminar qual a melhor peça a ser retirada, para a torre não cair.   |
| Twister      | O jogador deverá montar uma estratégia colocando as mãos e os pés nos círculos coloridos indicados pela roleta, mas precisará de cuidado para não se desequilibrar e cair. Caso caia, os oponentes ganham.  | Neste jogo, a criança precisará de concentração e atenção para identificar as melhores jogadas, em que deverá buscar os círculos mais próximos das cores indicadas, que muitas vezes poderão estar atrás da criança ou ao seu lado.  |
| Hora do Rush | O jogador vai precisar sair do congestionamento, para isso precisará mexer com os outros carros liberando a passagem do carro vermelho.   | Pode-se começar a trabalhar a atenção com a criança a partir da montagem da cena no tabuleiro, deixando que a própria criança identifique onde deve colocar cada carrinho. Depois, durante o jogo, ela vai precisar ficar concentrada nas jogadas que precisará fazer, discriminando ao longo do jogo quais carrinhos estão bloqueando sua passagem, e isso pode não estar evidente, pois pode ser um carrinho mais distante e não o que está logo à sua frente. |
| Genius       | O jogador deve repetir as sequências de luzes e sons sem errar.   | Neste jogo, a criança estará sobre controle dos estímulos cores e sons, atentando-se para discriminar a sequência de cores e sons apresentados e depois repeti-los na sua vez.   |
| Resta 1      | O objetivo do jogo é eliminar os pinos até que reste só um no centro do tabuleiro.  | A criança deverá identificar e criar uma estratégia para eliminar o maior número de pinos, para isso precisará discriminar com quais pinos ela deverá mexer para alcançar seus objetivos.  |
| Vareta       | O objetivo é fazer o maior número de pontos, retirando as varetas do monte sem que elas se mexam. Cada cor de vareta tem uma pontuação. Somente a vareta preta poderá ser usada para retirar as outras, e perderá a vez aquele que estiver tentando tirar a vareta escolhida e mexer com as outras. | Neste jogo, a criança vai precisar identificar quais varetas estão mais acessíveis para retirada e buscar as que valem mais pontos. Para isso a criança vai ter que focar sua atenção nos estímulos apresentados e discriminar as melhores jogadas.  |

|             |   |  |
|-------------|---|--|
| Whac a Mole | Se a primeira carta da sua pilha for igual à carta de outro jogador, a criança deverá ser a primeira a bater na Carta-Marreta. O primeiro que bater, fica com todas as cartas das duas pilhas. Vence quem ficar com todas as cartas | Neste jogo, a criança deverá ficar atenta ao estímulo cor, que irá aparecer nas cartas, quanto mais rápido ela identificar que as cartas são iguais, ou seja, tem as mesmas cores, e bater na marreta, mais cartas irá ganhar. |
|-------------|---|--|

---

### ***Baixa tolerância à frustração***

Pessoas com baixa tolerância à frustração apresentam comportamento de frustração, de pouca iniciativa, dependência e comportamentos agressivos quando diante de pessoas ou situações que as frustram, ou seja, diante de eventos que não reforçam seus comportamentos. O controle positivo pode levar ao desenvolvimento de seres humanos desadaptados, que não sabem lidar com as perdas e com a negativa (Guilhardi, 2014).

Os pais precisam educar seus filhos pra que tenham no futuro um repertório comportamental adaptativo, que saibam lidar com os problemas e com as situações aversivas da vida. Quando os pais não permitem que os filhos entrem em contato com a frustração (perdas, negativas), a criança passa a ter muitas dificuldades em lidar com as frustrações que vão surgir, e elas vão aparecer, pois os pais não vão estar próximos às crianças em todos os momentos de sua vida. Os pais precisam permitir que os filhos entrem em contato com as contingências e que respondam a elas, sejam elas aversivas ou não (Ortolan, 2012).

As primeiras experiências de frustração de uma criança são fundamentais para seu desenvolvimento, mostrando-se como pontos de partidas para as relações sociais. Isso se torna de grande valia para aceitação das regras sociais e os limites das relações interpessoais. Quanto mais cedo a criança entra em contato com a frustração, mais adaptativo será seu comportamento social (Lima, 2012).



Para o senso comum, a frustração é uma emoção que ocorre quando algo que o indivíduo deseja não é alcançado por ele, por alguma obstrução. É vista e comparada muitas vezes com a raiva, pois quanto maior ela for, mais comportamentos agressivos podem ocorrer. Para a Análise do Comportamento, a frustração é vista como qualquer comportamento que pode ser modelado, aprendido e mantido (Figueredo, 2009).

Guilhardi (2014) destaca que os pais precisam dar limites para seus filhos, que é importante dizer “não”, proibi-los de fazer algumas coisas e também punir quando o comportamento pode colocar a criança em risco ou outras crianças em risco. O autor argumenta que esses pontos são de grande relevância para o desenvolvimento comportamental e afetivo da criança, pois afirma que a criança precisa sofrer frustrações e aprender a lidar com elas.

O autor ainda salienta alguns pontos para a produção da tolerância a frustração como: (1) aumentar gradualmente a intermitência do reforçamento positivo; (2) atrasar progressivamente a liberação do reforço positivo; (3) substituir reforçadores primários ou incondicionais por secundários e generalizados condicionais; (4) incluir reforçadores generalizados contingentes a elos de uma cadeia de respostas; (5) colocar o comportamento da pessoa sob controle das relações de contingências ambientais; (6) criar condições para que a pessoa emita comportamentos que produzam consequências amenas apropriadas para modelar comportamentos; (7) colocar o comportamento da pessoa sob controle de regras; (8) usar procedimentos de punição (o que ele diferencia de castigo); e, (9) colocar o comportamento da pessoa sob controle dos comportamentos de terceiros, bem como sob controle das contingências que produzem tais comportamentos nos terceiros. O autor salienta a importância de testar esses comportamentos com pessoas próximas e afetivamente significativas, para maior efetivação do processo, e posteriormente sua ampliação para outros ambientes.

Como foi sinalizado, a frustração é um comportamento e como tal é aprendido a partir da história de vida de cada indivíduo. Saber lidar com ela pode e deve ser um ponto importante para o desenvolvimento de toda e qualquer criança. Por esse motivo, não é incomum encontrar casos na clínica de crianças com comportamentos de baixa tolerância à frustração. Os jogos podem e devem ser tratados como uma ferramenta importante para se trabalhar com essas demandas das crianças, haja vista a constante variação que ele pode proporcionar ao ambiente da criança, possibilitando que a mesma entre em contato com as regras do jogo e com o ganhar e perder, que ela se frustre e que assim esse comportamento possa ser trabalhado.

Tabela 4

*Jogos para o desenvolvimento de tolerância à frustração.*

| <b>Jogos para Trabalhar a baixa tolerância à frustração</b> | <b>Objetivo do Jogo</b>   | <b>Como trabalhar a baixa tolerância à frustração</b>   |
|---|---|---|
| Candy Landy   | Não é necessário saber ler para jogar. Pelo caminho, as crianças passam por diversos castelos de doces. A criança gira a roleta e anda até a cor indicada, para encontrar o rei dos doces. Porém se na roleta cair um doce pelo qual o jogador já passou, o mesmo terá que voltar para casa indicada. | Neste jogo, podem ser trabalhados com a criança os comportamentos de frustração, pois o mesmo pode estar ganhando e de repente tirar um doce que está atrás dele no tabuleiro e o mesmo terá que voltar todas as casas até a que tirou na roleta.       |
| Tapa Certo  | Nesse jogo, ganha quem capturar mais imagens dos personagens utilizando as "mãozinhas" com ventosas.  | Um jogo que possibilita que os comportamentos de frustração apareçam, além de todos os comportamentos de raiva também. Como é um jogo rápido, com trocas de personagens rápidas, pode ser um jogo muito interessante para trabalhar a frustração.       |
| Operando  | O jogador deve tirar as peças do paciente sem encostar nas bordas, ou o nariz dele acende.  | Um jogo que a criança precisa de muita atenção e cuidado. Como tem grandes chances de encostar nas bordas, é alta a probabilidade do comportamento de frustração ocorrer. O profissional pode dar modelos a criança de como se comportar quando perder. |

|                              |   |   |
|------------------------------|---|---|
| Pula Macaco                  | Com a ajuda de um trampolim, a criança deve arremessar e acertar o macaco na árvore. Assim, o jogador ganha uma banana. Quanto mais bananas juntar, mais chance terá de ganhar.   | Um jogo em que a criança pode apresentar comportamentos de frustração todas as vezes que não consegue arremessar e acertar seu macaco na árvore. Além disso, o comportamento também pode aparecer quando acerta o macaco e o mesmo fica pendurado, mas o adversário o derruba, perdendo assim sua banana. |
| Jogo Pula Pirata             | Se o pirata pular na sua vez, perde-se o jogo.  | Um jogo que coloca a criança em contato com a expectativa e a espera. Ela terá que trabalhar com a sua frustração, pois em algum momento o pirata vai pular na sua vez. Um jogo rápido que permite o ganhar e perder várias vezes.  |
| Jogo Elefun Picnic no Safari | O jogador usa a tromba do Elefun para pegar os lanches. No final, quem pegar mais lanchinhos ganha o jogo.  | Jogo para trabalhar a frustração na medida em que o adversário deve se esforçar para pegar mais que a criança, assim o comportamento vai aparecer e poderá ser trabalhado, pelo modelo do profissional e pelo contato com o perder e o ganhar.  |
| Jogo Puxa-Puxa Batatinha     | Se o jogador puxar a batata errada, voa batata pra todo lado, e assim o jogador perde o jogo.   | Um jogo que não permite muitas manobras da criança para ganhar, pois ela terá que tirar uma batata que pode ser a que leva todas para o ar.   |
| Jogo Pula Coelho             | O objetivo é manter o coelho dentro da toca. Ao girar a seta do disco, descobre-se o que fazer, quantas cenouras tirar. O jogador deve colocar as cenouras recolhidas na cesta, mas se puxar a cenoura errada, o coelhinho pula para fora da toca. Quem pegar o coelho ganha duas cenouras de seu adversário. | O comportamento de frustração pode aparecer no momento de girar a roleta e não conseguir nenhuma cenoura, ou conseguir menos cenouras que os adversários. O mesmo comportamento pode aparecer quando um dos adversários pega o coelho e escolhe a criança para perder duas de suas cenouras.              |
| Quebra Gelo                  | Nesta brincadeira, o jogador precisa quebrar os cubos de gelo um a um usando o martelinho. Mas não pode derrubar o urso, pois, se ele cair, o jogador perde o jogo.   | Um jogo que pode trabalhar a frustração, na medida em que a criança escolhe a jogada errada derrubando o urso e perdendo o jogo.  |

|                        |  |   |
|------------------------|--|---|
| Jogo da Cobra e Escada | Cada jogador tem a chance de jogar um dado e de mover o número de passos de acordo com o número apresentado no dado. Caso caia em uma casa com a escada, o jogador vai seguir até o fim dela. Caso caia em uma casa com a cobra o jogador deve mover seu pião para baixo até o fim da cobra. O primeiro jogador a alcançar a última casa é o vencedor. | Um jogo com várias subidas e descidas, no qual pode-se trabalhar a frustração durante todo ele e não apenas no seu final, pois a criança vai subir e descer várias vezes. |
|------------------------|--|---|

---

### ***Habilidades Numéricas e Raciocínio Numérico***

Outra habilidade que pode ser trabalhada com jogos de forma lúdica, dinâmica e muito eficaz em sessão são as habilidades numéricas ou habilidades matemáticas. A matemática se apresenta como uma disciplina importante no contexto moderno, pois faz parte da vida diária da nossa sociedade como um todo. Apesar de seu uso constante nas relações sociais (compras em mercados, cálculo de tempo, etc.), ela se mostra como uma disciplina que envolve uma complexidade de habilidades e que leva a um número crescente de fracasso no seu processo de aprendizagem, além de algumas vezes gerar resistência por parte das crianças em aprendê-la, confirmando-se assim a necessidade de um aprendizado que torne a matemática algo mais prazeroso, compreensível e de fácil manejo (De Lorena, Castro-Caneguim & Carmo, 2013).

As habilidades matemáticas para a Análise do Comportamento são vistas como comportamento verbal e simbólico, ou seja, comportamento operante especial que opera sobre o ambiente, que tem suas consequências mediadas pelos membros da comunidade verbal. A matemática como comportamento verbal está sob controle de relações quantitativas (Carmo, Mendes, Júnior, Seabra & Oliveira, 2014). Ferster e Hammer (1976) foram os primeiros a estudar o comportamento matemático com base na Análise do Comportamento. Para esses autores, o comportamento matemático de contar/quantificar é um comportamento verbal do tipo textual.

Kahhale (1993) salienta que o início do comportamento aritmético (o contar) pode ser considerado como uma modalidade de tato, tornando-se mais complexo com o passar do tempo, num processo de abstração e sistematização de regras e sintaxe para o uso dos signos.

Pode-se afirmar então que o comportamento conceitual numérico é representado pelas relações mantidas entre os indivíduos e os eventos ambientais, o que tornaria possível a descrição operacional das respostas que compõem uma rede de relações numéricas equivalentes. É necessário salientar que quando se fala de número está se falando de uma ideia abstrata que engloba um conjunto de relações entre numeral, quantidade, palavra escrita e outros elementos (De Lorena *et al.*, 2013).

As habilidades numéricas básicas são um conjunto de repertórios iniciais considerados um pré-requisito à aquisição de habilidades matemáticas complexas. Dentre elas, podem-se destacar os comportamentos de ordenar, comparar, classificar, diferenciar maior e menor, mais e menos, antes e depois, identificar os numerais e nomear os números. Esses elementos expostos serão as habilidades iniciais fundamentais que farão parte, posteriormente, da aquisição do conceito de número e de outros comportamentos matemáticos (Gualberto, Aloï & Carmo, 2009). Para esses autores, as habilidades numéricas são vistas como comportamentos desenvolvidos ao longo da história filogenética da espécie humana e modelados pelas contingências ambientais presentes nas diversas culturas. Eles afirmam que as habilidades numéricas envolvem repertórios que ocorrem em contextos de numerosidade, estimativas e cálculos, sendo fundamentais para as atividades diárias da vida humana.

A utilização de jogos pode levar a uma quebra do modelo tradicional de ensino da matemática, resultando em um maior interesse das crianças e em uma aprendizagem mais efetiva, que vem do interesse e do prazer que o jogo pode proporcionar às crianças

no aprendizado da matemática. Na Tabela 5 são descritos alguns jogos que podem ser utilizados pelos profissionais e responsáveis para o desenvolvimento e aprimoramento destas habilidades, além de também ser uma ferramenta importante para a sua avaliação.

Tabela 5

*Jogos para o desenvolvimento de habilidades numéricas e raciocínio numérico.*

| <b>Jogos para Trabalhar Habilidades Numéricas e Raciocínio Numérico</b> | <b>Objetivo do Jogo</b>  | <b>Como trabalhar Habilidades Numéricas e Raciocínio Numérico</b>  |
|---|--|--|
| Bingo   | Uma pessoa ficará responsável por girar o globo e dizer as bolinhas. Quando o jogador completar o que foi pedido, como cartela cheia ou quadrado, o jogador ganha o jogo.  | Com esse jogo pode ser trabalhado a identificação dos números ditados na cartela. Também pode ser trabalhado com a criança a verbalização dos números de forma correta, a partir da identificação dos números e sua nomeação. Outro ponto que pode ser trabalhado são os formatos que se pede para ganhar o jogo, cartela cheia, criança terá que preencher a cartela toda, por exemplo. |
| Jogo da Mesada  | Jogo em que a criança recebe uma mesada, mas ao longo do jogo terá que realizar alguns pagamentos, sem saber se vai sobrar dinheiro, para tudo. O jogo termina quando a criança chega ao final do mês, pagando todas as suas contas e empréstimos. Quem tiver mais dinheiro sobrando no final do mês é o vencedor. | Neste jogo, a criança terá que fazer contas, para conseguir pagar suas dívidas e também para identificar como economizar. A criança vai poder fazer empréstimos, mas terá que paga-los também.   |
| Banco Imobiliário   | Neste jogo, é possível fazer diversos investimentos. Para isso, o jogador deverá montar uma estratégia e ter muita atenção para realizar as compras e vendas no momento certo.   | A criança terá que identificar os números e consequentemente seu dinheiro, fazer contas para comprar ou vender imóveis e por fim cuidar para não falir.  |
| Hora Certa  | Três atividades diferentes que vão ajudar a criança a compreender melhor as horas e os minutos. Durante as brincadeiras, a criança é estimulada a detalhar sua rotina diária e aprender os horários de cada atividade.   | Com esse jogo, a criança pode aprender e aprimorar a leitura das horas e dos minutos. Pode ser trabalhado com a criança o reconhecimento de sua rotina, tempo para cada atividade e como se organizar para fazer todas as suas atividades.   |

|                             |   |  |
|-----------------------------|---|--|
| Jogo Corrida a Caixa Forte  | O objetivo do jogo é levar todo o dinheiro desde a casa do participante até a Caixa Forte. Os participantes podem escolher vários caminhos: alguns são mais longos e seguros, outros são mais curtos, porém mais arriscados. Durante o percurso, os jogadores podem ganhar ou perder dinheiro, conforme vão avançando. O objetivo é chegar à caixa forte com mais dinheiro que os outros jogadores. | Neste jogo, a criança terá que lidar com dinheiro, algumas vezes pagando, outras recebendo. Um jogo em que se deve colocar a criança para fazer os cálculos e para identificar qual moeda ela deve pegar, para trabalhar identificação de números.   |
| Rummikub                    | Cada participante começa o jogo com 14 pedras e o objetivo é se livrar de todas elas, baixando jogos sobre a mesa. Os jogos podem ser sequências numéricas de mesma cor, ou de números iguais e cores diferentes. O grande diferencial é que o jogador pode “encaixar” suas pedras nos jogos baixados pelos outros jogadores.   | Neste jogo, são trabalhados a identificação de números e também a sequência numérica. Como neste jogo podem ser juntados diversos jogos já formados, a criança terá que criar estratégias e estar atenta a todas as jogadas dos adversários.   |
| Pega Pega Tabuada           | Jogo para tornar a multiplicação uma brincadeira muito divertida. Por meio de um mecanismo com bolinhas, dois números são sorteados. O jogador deve então multiplicar esses números e tentar ser o primeiro a encontrar o resultado correto. Para quem não souber a resposta, basta olhar no gabarito que acompanha o produto.  | Jogo para se trabalhar a tabuada, possibilitando que a criança brinque e identifique os resultados corretos da multiplicação.  |
| Compre Bem– Turma da Mônica | Neste jogo, as crianças fazem compras na padaria, no açougue, entre outras lojas. O tabuleiro tem um mecanismo giratório que faz os preços aumentarem ou diminuírem, possibilitando o melhor momento para as compras. Ganha aquele que terminar a partida com mais mercadorias e dinheiro.  | Um jogo em que a criança terá que comprar coisas, mas saber o momento certo de comprar e como economizar. Jogo em que a criança terá que fazer contas. Ela terá que comprar para ganhar, mas também terá que finalizar o jogo com dinheiro.  |
| Jogo da Vida                | Neste jogo os jogadores devem ganhar dinheiro, ter filhos, terão que construir uma carreira. Um jogo que simula a vida real.  | Neste jogo, a criança terá que fazer várias escolhas que vão influenciar sua vida financeira. Nele, a criança terá que fazer contas, para ver quanto está ganhando e quanto terá que pagar pelas atividades que for desenvolvendo ao longo do jogo. Jogo em que a criança pode fazer empréstimos, mas que também terá que pagar por mais essas despesas. |

|        |  |  |
|--------|--|--|
| Sudoku | O Sudoku é um quebra-cabeça que pode levar ao desenvolvimento e estimulação da lógica, memória, concentração e raciocínio. O jogador deve preencher os espaços em branco com números de 1 a 9, sem repeti-los na horizontal ou vertical nem nos quadrados menores. | Um jogo em que a criança precisa estar atenta a sequências numéricas para não repetir os números. A criança precisa saber os números e coloca-los no jogo para seu desenvolvimento adequado. |
|--------|--|--|

---

### **Conclusão**

Este estudo buscou mostrar a importância dos recursos lúdicos para as diversas atividades desenvolvidas dentro do setting terapêutico, em que pode-se destacar a avaliação psicológica, a intervenção, orientação de pais, entre outras atividades. Com as estratégias lúdicas (jogos, brinquedos, filmes, músicas, etc.) é possível identificar e trabalhar com as demandas das crianças e adolescentes de forma não diretiva, permitindo que a criança traga para as sessões suas dificuldades e comportamentos que precisam ser modificados.

A Análise do Comportamento mostra a importância das intervenções pautadas na visualização do comportamento como uma interação entre organismo e ambiente, considerando então comportamento como toda ação humana, seja ela privada ou pública. E, para tanto, faz uso do que é chamado de análise funcional do comportamento, que permite ao profissional e ao cliente entender a funcionalidade de seu próprio comportamento e, se for necessário, alterar os elos dessa cadeia. Com as crianças, a TACI busca, com as estratégias acima mencionadas, identificar os três elos da cadeia funcional e, por meio dessas estratégias, alterá-los junto com o cliente e seus responsáveis.

Como foi analisado durante esse estudo, os jogos foram vistos como uma das estratégias que podem trazer muitos benefícios para o aprimoramento e desenvolvimento de habilidades nas crianças, por possuírem regras a serem seguidas,



com contingências de reforçamento pré-estabelecidas, podem levar ao desenvolvimento de repertórios de relacionamentos, de habilidades sociais, um controle maior do comportamento da criança e do ambiente, podendo levar também ao desenvolvimento global da criança, entre outras habilidades tão importantes para a interação das crianças e adolescentes dentro e fora do ambiente terapêutico.

Como foi visto ao longo do estudo, os jogos podem servir como uma forma de acessar sentimentos e comportamentos privados das crianças, pois se mostram como um ambiente para a expressão do pensar e sentir. Portanto, os jogos devem ser utilizados como uma das diversas estratégias lúdicas de acesso às crianças.

Este estudo surgiu como uma forma de montar um manual mostrando alguns dos diversos jogos que podem ser utilizados para o desenvolvimento e aprimoramento de algumas habilidades, que foram escolhidas pela sua importância na vida cotidiana das crianças e também pela sua relevância dentro dos cenários e da procura dentro dos consultórios de psicoterapia. Com o estudo, foi possível identificar que existem muitos jogos e que esses podem ser trabalhados com as crianças para o desenvolvimento e aprimoramento dessas habilidades. O manual vem como uma ferramenta para auxiliar os profissionais a identificar quais jogos podem utilizar com os clientes a partir das demandas apresentadas pelas crianças. O manual não se apresenta como uma possibilidade fim, mas como mais uma possibilidade de buscar uma direção a ser seguida.

Escolheram-se cinco habilidades neste estudo a serem pesquisadas e trabalhadas, mas foi possível observar que são necessários outros estudos para a devida ampliação do manual e a possibilidade de dimensionar mais habilidade e possibilidades de intervenção. Este manual ainda pode auxiliar na identificação da necessidade da construção de mais jogos que precisam ser desenvolvidos para o desenvolvimento de

todas as habilidades das crianças. Pode-se concluir, então, que os jogos são muito úteis dentro do processo terapêutico e que podem auxiliar no aprimoramento e desenvolvimento de diversas habilidades das crianças.

### Referências

- Aguilar, G., & Valle, B. E. D. (2005). Ludoterapia cognitivo-comportamental. Em V. E. Caballo, & M. A. Simon. (Org.). *Manual de Psicologia Clínica Infantil e do Adolescente - Transtornos específicos* (pp. 447- 460). São Paulo: Livraria Santos Editora.
- Aggio, N. M., Postalli, L. M. M., & Garcia, L.T. (2016). Implicações educacionais da concepção comportamental de pensamento: ensinar a pensar e a resolver problemas. *Perspectivas em análise do comportamento*, 7(1), 48-58.
- Alcântara, C. (2015, 25 de fevereiro). Contribuições da terapia analítico-comportamental infantil no trabalho com crianças com lesão cerebral. *Comporte-se*. Retirado do <http://www.comportese.com/2015/02/contribuicoes-da-terapia-analitico-comportamental-infantil-no-trabalho-com-criancas-com-lesao-cerebral/>
- Bomtempo, E. (1999). Brincar, fantasiar e aprender. *Temas em Psicologia*, 7, 51-56.
- Carmo, J. S., Mendes, A. C., Júnior, D. J. B., Seabra, D. F. S. & Oliveira M. A. (2014). Investigando respostas emocionais à matemática em estudantes de diferentes níveis de ensino. Em C. Vichi, E. Huziwara, H. Sadi & L. Postalli. (Orgs.). *Comportamento em Foco*, Vol. 3, (pp. 391- 403). São Paulo: ABPMC.
- Cecato, J. F., Bartholomeu, L. L., Fiorese, B., & Martinelli, J. E. (2011). Avaliação da atenção em Idosos. *Revista de Psicologia*, 14(20), 79-88.

- Conte, F. C. S. (1993). A Terapia Infantil na Clínica Comportamental. *Encontro de Terapeutas Comportamentais de São Paulo*. USP. Palestra proferida e não publicada.
- De Lorena, A. B., Castro-Canegim, J. F., & Carmo, J. S. (2013). Habilidades numéricas básicas: Algumas contribuições da análise do comportamento. *Estudos de Psicologia*, 18(3), 439-446.
- Del Prette, G. (2006). *Terapia analítico-comportamental infantil: relações entre o brincar e comportamentos da terapeuta e da criança*. (Dissertação de mestrado não publicada). Universidade de São Paulo, São Paulo.
- Del Prette, G. (2011). *Objetivos analítico-comportamentais e estratégias de intervenção nas interações com crianças em sessão de duas renomadas terapeutas infantis*. (Tese de doutorado não publicada). Universidade de São Paulo, São Paulo.
- Del Prette, G., & Meyer, S. B. (2011). O brincar como ferramenta de avaliação e intervenção na clínica analítico-comportamental infantil. Em N. B. Borges & F. A. Cassas. (Orgs.). *Clínica analítico-comportamental*, (pp. 239-250). Porto Alegre: Artmed.
- De Rose, J. C. (2005). Análise Comportamental da aprendizagem de leitura e escrita. *Revista Brasileira de Análise do Comportamento*, 1(1), 29-50.
- De Rose, J. C. C., & Gil, M. S. C. A. (2003). Para uma análise do brincar e de sua função educacional. Em M. Z. S. Brandão (Org.). *Sobre comportamento e cognição: A história e os avanços, a seleção por consequência em ação*, Vol. 11, (pp. 373-382). Santo André: ESETec Editores Associados.
- De Souza, D. G., & de Rose, J. C. C. (2006). Desenvolvendo programas individualizados para ensino de leitura e escrita. *Acta comportamentalia*, 14(1), 77-98.

- Dittrich, A., & Strapasson, B. A. (2008). O Conceito de “Prestar Atenção” para Skinner. *Psicologia: teoria e pesquisa*, 24(4), 519- 526.
- Ferster, C. B., & Hammer Jr., C. E. (1976). Síntesis de los componentes de la conducta aritmética. Em W. K. Honing (Org.). *Conducta operante: investigación x aplicaciones*. México: Ed. Trillas.
- Ferraz, M. R. P. (2005). A Terapia Comportamental Infantil em Grupo e sua Aplicação nos Transtornos de Aprendizagem. Em H. J. Guilhardi (Org.), *Sobre Comportamento e Cognição: Expondo a Variabilidade*, (pp. 386-399). Santo André, SP: ESETec Editores Associados.
- Figueiredo, E. A. (2009, 16 de novembro). Frustração. *Conhecer a si mesmo, o grande desafio a escolha e clara: ou não fazemos nada*. Retirado do <http://psicologaerivan9.blogspot.com.br/2009/11/frustracao.html>
- Gualberto, P. M. A., Aloí, P. E., & Carmo, J. S. (2009). Avaliação de habilidades pré-aritméticas por meio de uma bateria de testes. *Revista Brasileira de Análise do Comportamento*, 5(2), 21-35.
- Guerrelhas, F., Bueno, M., & Silveiras, E. F. M. (2000). Grupo de ludoterapia comportamental x Grupo de espera recreativo infantil. *Revista brasileira de terapia comportamental e cognitiva*, 2(2), 157-169.
- Guilhardi, H. J. (2014) Autoestima, autoconfiança, responsabilidade e tolerância à frustração. *Slideplayer*. Retirado do <http://slideplayer.com.br/slide/1745060/>.
- Goldstein, S., & Goldstein, M. (1992). *Hiperatividade: Como desenvolver a capacidade de atenção da criança*. São Paulo: Papyrus.
- Kahhale, E. M. S. P. (1993). *Comportamento matemático: formação e ampliação do conceito de quantidade e relações de equivalência*. (Tese de doutorado não publicada). Universidade de São Paulo, São Paulo.

- Lima, J. B. (2012, 25 de Julho), Ele é o rei da casa. Adivinha quem são os súditos? *Instituto de Psicologia Aplicada*. Retirado do <http://www.inpaonline.com.br/rei-casa-adivinha-sao-suditos/>.
- Marinotti, M. (2002). Resolução de problemas e raciocínio lógico como foco da intervenção psicopedagógica. Em H. J. Guilhardi, M. B. B. P. Madi, P. P. Queiroz & M. C. Scoz (Orgs.). *Sobre comportamento e cognição*, Vol. 9, (pp. 293-302). Santo André: ESETec.
- Moreira, M. B., & Medeiros, C. A. (2007). *Princípios básicos de análise do comportamento*. Porto Alegre: Artmed.
- Ortolan, M. (2012, 29 de Abril). Carpinejar descreve em poema como criar um filho com baixa tolerância à frustração. *Pontuando*. Retirado do <https://pontuando.wordpress.com/2012/04/29/carpinejar-descreve-em-poema-como-criar-um-filho-com-baixa-resistencia-a-frustracao/>.
- Perkoski, I. R., & Souza, S. R. (2015). "O Espião": Uma perspectiva analítico comportamental do desenvolvimento de jogos educativos de tabuleiro. *Perspectivas em Análise do Comportamento*, 6(2), 4-88.
- Silveira, J. M. (2002). *Avaliação de um programa de treino de habilidades elementares de terapeutas comportamentais infantis: Condução de atividades lúdicas*. (Tese de doutorado não publicada). Universidade de São Paulo, São Paulo.
- Skinner (1953/1981). *Ciência e comportamento humano* (J. C. Todorov & R. Azzi, trads.). São Paulo: Martins Fontes.
- Skinner B. F. (1957/1978). *O comportamento verbal*. São Paulo: Cultrix.
- Skinner, B. F. (1968/1972). *Tecnologia do ensino*. (R. Azzi, trad). São Paulo: Herder, Edusp.
- Skinner, B. F. (1974). *About behaviorism*. Nova York: Kno.

- Skinner, B. F. (1989/1991). *Questões recentes na análise comportamental*. Campinas: Papyrus.
- Tintori, F., Bast, D. F. & Pitta, M. da R. (2011). Jogo na terapia comportamental em grupo de crianças com TDAH. *Acta comportamentalia*, 19(2), 225-239.
- Todorov, J. C. (1982). Behaviorismo e análise experimental do comportamento. *Cadernos de Análise do Comportamento*, 3, 10-23.
- Todorov, J. C. (1989). A psicologia como estudo de interações. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, 5(3), 347-356.
- Vasconcelos, L. A. (2001). Terapia analítico-comportamental infantil: alguns pontos para reflexão. Em H. J. Guilhardi, M. B. B. P. Madi, P. P. Queiroz & M. C. Scoz (Orgs.). *Sobre Comportamento e Cognição: Expondo a Variabilidade*, Vol. 7, (pp. 340-350). Santo André: ESETec Editores Associados.
- Vasconcelos, L. A. (2005). Interpretações Analítico-Comportamentais De Histórias Infantis Para Utilização Lúdico-Educativas. *Humanidade em Foco*, 5, 3.