



JOGOS DE ANIME COMO ESTRATÉGIA NO SETTING TERAPÊUTICO PARA CRIANÇAS COM TRANSTORNO DE DÉFICIT DE ATENÇÃO E HIPERATIVIDADE (TDAH)

Maria Georgina Santos Avila¹
Telma Aparecida Dobrzanski²
Cristiane Aparecida Costa³

Resumo: Segundo o DSM-5, o TDAH se classifica entre os transtornos do neurodesenvolvimento, que são caracterizados por dificuldades no desenvolvimento que se manifestam precocemente e influenciam o funcionamento pessoal, social, acadêmico ou pessoal (AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION, 2014). 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 e adolescentes. 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 pode ser desenvolvido de diversas formas, uma delas é por meio dos jogos, tema central desse trabalho que tem como objetivo verificar o uso de jogos de anime como estratégia no setting terapêutico. O uso de elementos da cultura pop, como animes, tem se mostrado uma estratégia eficaz para a promoção de identificação, inclusão e acolhimento de crianças com TDAH, pois segundo Fuentes, (2014) os animes são objetos de interesse neste grupo despertando o foco e atenção. Para Skinner (1991), o jogo é definido como uma atividade que envolve contingências de reforçamento planejadas, com regras pré-estabelecidas. 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. 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 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. Fica evidente que o apelo sensorial, cores e formas utilizados nos animes no setting terapêutico corroboram para a eficácia da terapia em pacientes com Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade.

Palavras-chave: Jogos. Anime. Setting Terapêutico. TDAH.

¹ Acadêmica curso de Psicologia Faculdade Anhanguera.

² Acadêmica Curso de Psicologia Faculdade Anhanguera.

³ Professora Mestre Curso de Psicologia Faculdade Anhanguera, criscosta16@yahoo.com.br

REFERÊNCIAS

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais: DSM-5-TR. 5. ed. rev. Porto Alegre: Artmed, 2014.