

## Recurso assistivo socioemocional em Psicologia

Socioemotional assistive resource in psychology

Recurso de asistencia socioemocional en psicología

Recebido: 01/12/2022 | Revisado: 15/12/2022 | Aceitado: 16/12/2022 | Publicado: 21/12/2022

### **Tainá Floriano Teixeira**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3191-8730>  
Universidade de Gurupi, Brasil  
E-mail: [tainaft.btr80@gmail.com](mailto:tainaft.btr80@gmail.com)

### **Victor Wilkson da Silva Santos Sousa**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4060-3722>  
Universidade de Gurupi, Brasil  
E-mail: [victorwilkson@outlook.com](mailto:victorwilkson@outlook.com)

### **Andressa Saraiva Castilho**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8867-3223>  
Universidade de Gurupi, Brasil  
E-mail: [andressacastilho72@gmail.com](mailto:andressacastilho72@gmail.com)

### **Ellen Fernanda Klinger**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6202-7618>  
Universidade de Gurupi, Brasil  
E-mail: [ellenklinger@unirg.edu.br](mailto:ellenklinger@unirg.edu.br)

### **Ulisses Benedetti Baumhardt**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6639-0203>  
Universidade Federal do Tocantins, Brasil  
E-mail: [ulissesbb@gmail.com](mailto:ulissesbb@gmail.com)

### **Resumo**

Algumas crianças no desenvolvimento da linguagem podem apresentar distúrbios linguísticos e/ou dificuldade na expressão verbal, o uso de jogos dentro do atendimento psicoterapêutico a essas crianças é essencial para uma melhor compreensão e intervenção, pois permite acesso aos conteúdos que geram angústia e que estejam de difícil elaboração. As tecnologias assistivas englobam o desenvolvimento de recursos que possam proporcionar a inclusão e independência em pessoas com deficiência. Sendo assim, qual instrumento ou jogo poderia ser inserido a essa demanda para um acolhimento e apoio ao desenvolvimento da comunicação? Objetiva-se a criação de um jogo lúdico-terapêutico que adentre questões relacionadas à comunicação e socioemocional, para uma melhor intervenção e manejo no contexto da psicoterapia infantil. A metodologia aplicada é baseada no Processo Integrado de Desenvolvimento de Produtos (PRODIP) composto por três macrofases: planejamento do projeto, projeto informacional e projeto conceitual, sendo que para esse estudo, foi compreendido as duas primeiras etapas. O planejamento do projeto contempla atividades que visam guiar as decisões e ações. No projeto informacional buscou-se identificar as necessidades dos usuários e transformá-las em requisitos do produto, para isso foram aplicados 22 questionários respondidos por psicólogos atuantes com o público infantil. Após reunir os requisitos, eles foram valorados no diagrama de Mudge. Em seguida o Desdobramento da Função Qualidade (QFD) foi empregado relacionando os requisitos dos usuários com os do projeto, gerando as características que devem ser priorizadas. Com base na metodologia aplicada foi possível uma visão ampla e hierárquica acerca dos requisitos para desenvolvimento do produto.

**Palavras-chave:** Comunicação; Inovação; Lúdico.

### **Abstract**

Some children in language development may have language disorders and/or difficulty in verbal expression. The use of games in psychotherapeutic care for these children is essential for a better understanding and intervention, as it allows access to contents that generate anguish and that are difficult to elaborate. Assistive technologies comprise the development of resources that can provide inclusion and independence for people with disabilities. So, which instrument or game could be inserted to this demand for a psychological reception and support for the development of communication? The aim is the creation of a ludic-therapeutic game that addresses issues related to communication and socio-emotional issues, for better intervention and management in the context of child psychotherapy. The applied methodology is based on the Integrated Product Development Process (PRODIP) composed of three macrophases: project planning, informational project and conceptual project, and for this study, the first two stages were carried out. Project planning includes activities that aim to guide decisions and actions. In the informational project, we sought to identify users' needs and transform them into product requirements. For this, 22 questionnaires were answered by psychologists working with children. After gathering the requirements, they were valued on the Mudge diagram. Then,

the Quality Function Deployment (QFD) was applied, relating the users' requirements with those of the project and generating the characteristics that should be prioritized. Based on the methodology applied, a broad and hierarchical view of the requirements for product development was possible.

**Keywords:** Communication; Innovation; Ludic.

### Resumen

Algunos niños en desarrollo del lenguaje pueden tener trastornos lingüísticos y/o dificultad en la expresión verbal, el uso de juegos dentro de la atención psicoterapéutica a estos niños es fundamental para una mejor comprensión e intervención, ya que permite el acceso a contenidos que generan angustia y que son de elaboración difícil. Las tecnologías de asistencia abarcan el desarrollo de recursos que pueden brindar inclusión e independencia a las personas con discapacidades. Entonces, ¿qué instrumento o juego podría insertarse a esta demanda de acogida y apoyo al desarrollo de la comunicación? El objetivo es crear un juego lúdico-terapéutico que aborde temas relacionados con la comunicación y aspectos socioemocionales, para una mejor intervención y manejo en el contexto de la psicoterapia infantil. La metodología aplicada se basa en el Proceso Integrado de Desarrollo de Productos (PRODIP) compuesto por tres macrofases: planificación del proyecto, proyecto informacional y proyecto conceptual, y para este estudio se entendieron las dos primeras etapas. La planificación de proyectos incluye actividades que tienen como objetivo orientar las decisiones y acciones. En el proyecto informativo se buscó identificar las necesidades de los usuarios y transformarlas en requerimientos del producto, para ello se respondieron 22 cuestionarios por psicólogos que trabajan con niños. Después de recopilar los requisitos, se valoraron en el diagrama de Mudge. Luego, se utilizó el Despliegue de la Función de Calidad (QFD), relacionando los requerimientos de los usuarios con los del proyecto, generando las características que se deben priorizar. A partir de la metodología aplicada se logró una visión amplia y jerarquizada de los requerimientos para el desarrollo de productos.

**Palabras clave:** Comunicación; Innovación; Lúdico.

## 1. Introdução

Atualmente, no contexto nacional tem-se voltado as reflexões e proposições acerca da inclusão social das pessoas com deficiências, bem como a preocupação sobre aqueles que com deficiência laudada ou por outros impeditivos apresentem limitações nas diferentes esferas de sua vida, como em relação a socioemocional. As competências sociais e afetivas correspondem a criatividade, a colaboração, a regulação emocional, a expressão comunicativa e a capacidade de resolver problemas aplicados ao viver em sociedade, tão importantes quanto conhecimentos básicos como aprender a ler, escrever e cálculos.

A Tecnologia Assistiva é uma área interdisciplinar, que engloba o desenvolvimento de recursos, produtos, metodologias, serviços e estratégias práticas que contribuem para proporcionar uma melhor qualidade de vida, inclusão e independência em pessoas com deficiência (Bersch, 2017; Brasil, 2009). Tecnologia assistiva também envolve atividades que podem ser de difícil elaboração, auxiliando que se tornem prováveis (Neto & Rollemberg, 2005). Nesse sentido, os recursos podem ser definidos como todo e qualquer item, equipamento ou parte dele, fabricado sob medida ou não, com o objetivo de manter, aumentar ou melhorar as potencialidades de um indivíduo (Sartoretto & Bersch, 2022).

Dessa forma, tais tecnologias podem ser inseridas também no contexto lúdico, na criação de jogos e brinquedos que auxiliam no desenvolvimento infantil, como exemplo, pode-se citar um estudo realizado na Faculdade de Educação (Faed) da Universidade de Passo Fundo (UPF) que teve como objetivo a criação de recursos lúdicos-didáticos com vistas a auxiliar na educação, criatividade e desenvolvimento motor de crianças (Antunes, 2012). Os jogos com foco na tecnologia assistiva podem contribuir também no contexto da reabilitação neurológica de pacientes (Belfort et al., 2022) na educação alimentar de crianças com Síndrome de Down (Morais et al., 2020), no desenvolvimento de hábitos de higiene e saúde em crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA) (Casanova, 2021), como também no auxílio ao ensino de crianças com deficiência visual (Nunes & Dutra, 2021). De forma semelhante, objetiva-se neste estudo, a criação de um recurso lúdico que venha auxiliar no atendimento a crianças com dificuldade na expressão verbal e gestual, para que haja um melhor manejo e elaboração do quadro.

Com crianças, a comunicação ocorre e é estimulada por meio do lúdico, das interações lúdicas. Assim, o brincar para a criança é uma atividade essencial ao desenvolvimento de seus aspectos físicos, cognitivos, emocionais e sociais (Affonso, 2012).

Dentro do contexto da psicoterapia infantil, pode ser um instrumento de avaliação quanto ao estado simbólico e mental da criança para melhor compreendê-la e auxiliá-la. Ademais, o lúdico pode ser um facilitador para a criação de uma relação sólida entre criança e terapeuta estabelecida através da confiança (Zacardi, 2013).

O ambiente do brincar atua como um mediador entre os desejos e necessidades da criança e as possibilidades e limites da realidade externa, pois, ao brincar está entrando em contato com o mundo e a cultura, revelando sua maneira de ser, de estar no mundo e de expressar-se. O brincar possibilita a definição e redefinição da identidade da criança, auxilia na construção de suas relações, propicia seu crescimento, criatividade, capacidade de comunicação e a experiência do eu (Winnicott, 1975).

No contexto da psicoterapia infantil, podem ser várias as demandas trazidas, sendo uma delas, as dificuldades de expressão verbal, gestual e interacional, adentrando também os Transtornos de linguagem. A linguagem é o uso e o conhecimento de um código que representa as ideias sobre o mundo, e tem papel importante para o desenvolvimento maturacional da criança (Vygotsky, 1989). São várias as formas como se constitui, como por palavras, músicas, gestos, elementos visuais etc. E, envolve o desenvolvimento de quatro sistemas: o fonológico, se refere a produção de sons para formar palavras; o pragmático, o uso da linguagem com o objetivo de desenvolver interações sociais; o semântico, atribui à palavra o seu significado; e o gramatical, compreende a combinação correta das palavras para que haja entendimento nas frases formadas (Bishop & Mogford, 2002).

O desenvolvimento da linguagem falada, geralmente inicia aos três meses, onde tem-se o balbúcio. Aos nove meses, a criança consegue repetir a fala de outras pessoas, e aos 12 aos 18 meses as palavras pronunciadas começam a ganhar significado, dos 18 aos 24 meses começa a combinar conceitos para formular frases simples, dos dois aos três anos as frases se mostram mais longas, e após, o vocabulário se mostra mais elaborado, com a adição de substantivos, verbos e frases compostas (Muszkat & Mello, 2009).

Esse desenvolvimento quando ocorre de forma satisfatória traz benefícios à maturação infantil de forma geral, pois evita prejuízos no ponto de vista social, interacional e na aprendizagem da criança (Mousinho et al., 2008). Para que haja esse desenvolvimento linguístico, aspectos neurobiológicos e sociais devem estar envolvidos, assim, há uma interação entre as características biológicas que a criança traz e os estímulos dispostos do meio e a qualidade desses. As alterações que ocorrerem em qualquer um desses aspectos podem acarretar prejuízos para o desenvolvimento e aquisição da linguagem da criança (Tomasello et al., 2007).

São algumas alterações e transtornos que se apresentam no percurso de desenvolvimento e aquisição da linguagem infantil: atraso simples da linguagem, encontrado em crianças que aparentam uma demora na fala e uma imaturidade, geralmente causado por falta de estímulos adequados ou alguma complicação respiratória no período da aprendizagem linguística, ainda podem apresentar vocabulário reduzido, frases simples e trocas na fala. O desvio fonoaudiológico ocorre em crianças após os de quatro anos de idade e se caracteriza por trocas na fala, que podem ocorrer em letras ou sílabas de uma palavra. O Distúrbio Específico da Linguagem (DEL) ocorre quando há uma dificuldade no desenvolvimento linguístico, mesmo não havendo déficit cognitivo, físico, sensorial ou emocional. São características desse quadro frases desestruturadas ou constituídas na ordem inversa, vocabulário reduzido, trocas na fala e dificuldade na compreensão (ou não) (Mousinho et al., 2008).

Já os Transtornos da Fluência podem englobar a gagueira, a taquifemia e a taquilalia. A gagueira, de acordo com a Associação Americana de Psiquiatria (APA, 2014) é uma perturbação na fluência e no ritmo da fala, que impossibilita a produção, continuar e sem esforço. São vários os fatores que podem contribuir para o desencadeamento do quadro, como por exemplo, histórico familiar, fatores pré-peri-pós-natal, aspectos ambientais, capacidades cognitivas e físicas, como também os fatores emocionais.

Dessa forma, a literatura sugere que, para uma melhor compreensão do quadro clínico, deve-se ter uma leitura que articule as dimensões biológicas, psicológicas e sociais da criança (Starkweather & Gottwald, 1990). A taquifemia e a taquilalia

se caracterizam pela velocidade da fala, que compromete o entendimento da mensagem pelo ouvinte. A primeira apresenta prejuízos na fluência, enquanto a segunda não (Mousinho et al., 2008).

Ainda conforme o autor supracitado, as alterações semântico-pragmáticas, podem incluir tanto um subtipo de DEL quanto características do espectro autista e se apresentar por: pouco interesse em manter um diálogo; dificuldade em se colocar no ponto de vista do outro; dificuldade na compreensão da linguagem figurada; e, tendência a focar em assuntos específicos dificultando uma visão mais global sobre a situação interacional.

As reações negativas que os interlocutores podem ter frente a criança com distúrbios e/ou dificuldade na expressão verbal, tem potencial para gerar uma baixa autoestima (Healey et al., 2014). A partir disso, surgem os questionamentos: de que forma a psicoterapia infantil poderia contribuir para o acolhimento de crianças com distúrbios de linguagem? E, de que forma poderia haver um auxílio a estas crianças para a manifestação da angústia relacionada a seus distúrbios linguísticos e expressivos? Poderia haver algum jogo, brincadeira ou recurso que auxiliasse essa demanda?

Sabe-se que dentro do setting terapêutico vários brinquedos podem ser utilizados, mas, a literatura aponta que, ao utilizá-los com precisão a fim de alcançar um objetivo específico que tenha relação com a queixa apresentada, a melhora ocorra de forma mais rápida e eficaz (Zacardi, 2013). A partir disso, qual instrumento, jogo ou brincadeira, poderia ser inserido a essa demanda para acolhimento e apoio ao desenvolvimento da comunicação e autoestima?

A ideia para a criação desse recurso surgiu após um dos autores ter contato dentro do estágio em psicoterapia infantil, com uma criança que apresentava gagueira. Pela falta de jogos que trabalhassem com a temática, surgiu a proposta para o desenvolvimento deste, com vistas a auxiliar na demanda.

Este estudo se justifica pela relevância de desenvolvimento, conhecimento e pesquisa em relação a criação de jogos lúdicos-terapêuticos. Ainda, é esperado uma futura integração de cursos, oportunizando uma multidisciplinaridade. Por fim, haverá o desenvolvimento de um recurso para facilitar a expressão, intervenção e elaboração de distúrbios linguísticos e/ou dificuldades na expressão verbal infantil.

## 2. Metodologia

Trata-se de uma pesquisa aplicada por ter como objetivo gerar uma tecnologia com aplicação prática na solução de problemas específicos (Gerhardt & Silveira, 2009). Espera-se o desenvolvimento de um jogo lúdico-terapêutico para crianças de 5 a 11 anos de idade, que apresentem dificuldade interacional, nas expressões verbais e gestuais. Esse recurso tem como foco auxiliar psicólogos que atuam com crianças, mas também poderá ser utilizado por profissionais como pedagogos, psicopedagogos, fonoaudiólogos, terapeutas ocupacionais ou pela própria família se considerado apenas o seu caráter lúdico. Portanto, pode ser caracterizado como um recurso para fins interventivos, avaliativos e recreativos.

A metodologia para o desenvolvimento das etapas do projeto foi baseada no modelo proposto por Romano (2003), o Processo Integrado de Desenvolvimento de Produtos (PRODIP), sendo que para o desenvolvimento desse jogo serão aplicadas apenas duas (02) macrofases, o planejamento e parte da projeção (projeto informacional e conceitual). Neste artigo, abordamos o desenvolvimento do jogo até a finalização do projeto informacional.

O Planejamento do projeto é uma etapa imprescindível para a verificação do andamento do projeto e do modo como serão conduzidas as ações e decisões ao longo da sua execução (Baumhardt, 2009). Nessa macrofase estão contempladas as seguintes atividades: Identificação dos envolvidos no projeto; Plano de gerenciamento das comunicações; Declaração do escopo do projeto; Estrutura de decomposição do projeto; Lista de atividades do projeto; Lista de recursos físicos e Cronograma de desenvolvimento.

No Projeto Informacional ocorre a busca e síntese das informações acerca da tarefa ou problema do projeto e também fornece elementos para os critérios de avaliação e decisões para etapas posteriores. Nela, são identificadas as necessidades dos

clientes do produto e transformadas em especificações de projeto (Back et al., 2008). Dentre as atividades da macrofase informacional foram desenvolvidas: Pesquisa dos Fatores de Influência; Identificação das necessidades dos clientes; Estabelecimento dos requisitos dos clientes; Estabelecimento dos requisitos do projeto e Estabelecimento das especificações de projeto.

Para as atividades que compõem as fases de planejamento e informacional, serviram de auxílio as seguintes estratégias: Reuniões com a equipe de projeto; Consulta ao Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI); Consulta aos produtos existentes no mercado; Consulta com profissionais da Psicologia; Pesquisa sobre normas e resoluções envolvendo brinquedos; Questionário estruturado; Diagrama de Mudge e Matriz da casa de qualidade (QFD).

### **3. Resultados e Discussão**

#### **3.1 Plano do projeto**

##### **3.1.1 Envolvidos no projeto**

Identificaram-se como envolvidos diretos os profissionais psicólogos, indiretos as crianças e famílias e como equipe 02 (dois) acadêmicos do curso de psicologia, 01 (uma) Psicóloga, Doutora em Psicologia e 01 (um) Engenheiro Mecânico, Doutor em Engenharia de produção de Máquinas e Implementos.

##### **3.1.2 Plano de gerenciamento das comunicações**

A comunicação entre todos os membros da equipe deu-se, principalmente, no entorno das informações acerca do status das atividades e tarefas, consulta e auxílio entre os integrantes, com frequência variável e conforme as tarefas executadas. Para o fluxo das informações foram efetuadas reuniões utilizando o Google Meet, compartilhamento de arquivos pelo Google Drive, como também, foi criado um grupo no WhatsApp.

##### **3.1.3 Declaração do escopo do projeto**

A problemática envolvendo o projeto consistiu na inexistência de uma Tecnologia Assistiva Socioemocional, na forma de um jogo, desenvolvida para o trabalho com crianças que apresentam dificuldades de comunicação e emocionais, bem como trazendo o fortalecimento da identidade regional do Tocantins. Como tal recurso não está disponível no mercado, corresponde a um produto original em sua apresentação.

##### **3.1.4 Estrutura de decomposição do projeto**

Trata-se da decomposição hierárquica orientada à entrega do trabalho a ser executado pela equipe, demonstrada na Figura 1.

**Figura 1** – Estrutura da elaboração do projeto.



Fonte: Elaborado pelos autores (2022).

### 3.1.5 Lista de atividades do projeto

Foram realizadas: reuniões com a equipe do projeto em frequência variável para discussão e realização das atividades; consulta de patentes e jogos disponíveis no mercado; consulta da literatura existente acerca da temática; consulta de normas e diretrizes para a realização de jogos; aplicação do questionário para psicólogos atuantes com o público infantil; análise dos requisitos apresentados pelos profissionais; hierarquização dos requisitos dos usuários através do diagrama de Mudge e realização do QFD para determinar a relação entre os requisitos do usuário e os do projeto, gerando as características a serem priorizadas.

### 3.1.6 Lista de recursos físicos

O recurso utilizado foi um espaço para reunião com uso de computadores. Ainda, enfatiza-se que nessa pesquisa, não foi necessário a utilização de outros recursos além desses anteriormente citados.

### 3.1.7 Cronograma de desenvolvimento

O tempo para o desenvolvimento do projeto compreendeu os meses de agosto e novembro de 2022. Nos meses de agosto e setembro, houve o desenvolvimento da etapa de fatores de influência. Nos meses de outubro e novembro, foram realizadas as seguintes etapas: identificação das necessidades do usuário; estabelecimento dos requisitos dos usuários; estabelecimento dos requisitos do projeto e estabelecimento das especificações do projeto.

## 3.2 Informacional

### 3.2.1 Fatores de influência

O conceito de tecnologia ultrapassa a noção de equipamentos e computadores, abrangendo a concepção de produtos que venham satisfazer a necessidade de um indivíduo, com base em pesquisas, métodos e produção (Scatolim et al., 2016). O

termo “Tecnologia Assistiva” surgiu legalmente no Brasil no ano de 2015 a partir da publicação da Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015, tal lei é também conhecida como Estatuto da Pessoa com Deficiência, prevê entre outras coisas, o acesso e desenvolvimento de tecnologias assistivas, que é definida como: produtos, metodologias, serviços, recurso, estratégias ou práticas que tenham como objetivo promover a autonomia e inclusão da pessoa com deficiência (Brasil, 2015).

A linguagem (que pode ser manifestada de variadas formas) é um elemento que desempenha papel importante nas interações sociais. A dificuldade do desenvolvimento dessa habilidade pode desencadear um maior risco da apresentação de problemas psicossociais na infância (Giusti, 2011). Fatores como, afetividade, maturação neuropsicológica, desenvolvimento cognitivo e aspectos socioeconômicos, exercem interferência no desenvolvimento da linguagem (Limongi, 2003).

A apropriação do conhecimento e o desenvolvimento da criança, vão se estabelecer a partir das interações que ela constitui com o seu meio, dessa forma, a linguagem, o brincar e a interação são elementos que exercem uma função de favorecimento ao desenvolvimento global da criança (Garanhani & Nadolny, 2011). Portanto, quando existem prejuízos no desenvolvimento da linguagem da criança, há também prejuízos no desenvolvimento de suas habilidades sociais e emocionais (Mousinho et al., 2008).

Dentro de tal perspectiva, se vê importante a aprendizagem de habilidades socioemocionais nas crianças, pois, quando aprendidas, se tornam um dos fatores de proteção para o desenvolvimento, além de facilitadoras para o processo de aprendizagem, tendo como resultado um sucesso estudantil (Colagrossi & Vassimon, 2017).

No programa Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning (Casel, 2021) as principais habilidades socioemocionais que devem ser aprendidas são: autoconhecimento, que seria a capacidade de reconhecer suas próprias emoções; auto regulação, que é a capacidade de conseguir gerir as própria emoções, comportamentos e pensamentos; habilidade de relacionamento, que seria o estabelecimento de relacionamentos saudáveis; consciência social, que engloba o sentimento de empatia e por último, a tomada de decisões responsáveis, sendo a capacidade de realizar escolhas baseadas em padrões éticos e normas sociais.

Em suma, se vê a relação entre desenvolvimento da linguagem e de habilidades socioemocionais, a partir disso, observa-se a necessidade de um olhar atento a esses dois aspectos, averiguando os prejuízos e dificuldades, para então possibilitar uma intervenção mais abrangente na criança (Mousinho et al., 2008).

Na busca por equipamentos existentes no mercado, a partir das pesquisas feitas pela plataforma Google e YouTube foram encontrados apenas jogos que hora trabalhavam as questões de fonética e fluência, e hora as questões afetivas emocionais e relacionais, não havendo nenhum jogo que abrangesse todos os aspectos citados, conforme a proposta do jogo. Como exemplo, podemos observar na Figura 2 e 3.

**Figura 2 –** Jogo navegando na fluência.



Fonte: Loja Interação - Jogos terapêuticos (2021).

**Figura 3** – Trilha da fluência: desenvolvimento de um instrumento de intervenção terapêutica em gagueira infantil



Fonte: Alexa Karolyne Oliveira Araújo et al. (2019).

Em reuniões de grupo foi levantado a possibilidade de o nome do jogo ser “As aventuras de Jolin” ou “As aventuras de Bandi” a partir disso, houve a pesquisa de patentes de jogos e marcas no INPI para verificar a existência de jogos com nomes similares ou iguais, não sendo encontrado nenhuma patente com os referidos nomes até o presente momento, possibilitando assim, que ambos possam ser usados.

Foi levantado por meio das discussões em grupo a possibilidade do personagem central do jogo ser o Tamanduá-Bandeira (Figura 4), um animal que traz características regionais, por ser encontrado nos diversos biomas brasileiros, (Toda Matéria, 2022). Ademais, fatores como a sua língua comprida e lenticão podem ser usados como simbologia para os aspectos de difícil elaboração da criança relacionados a sua comunicação.

**Figura 4** – Tamanduá-bandeira.



Fonte: Pinterest (2012).

Com relação às normativas vigentes voltadas à segurança, transporte e comércio, na pesquisa foram encontradas as diretrizes abaixo explicadas.

*Homologação e segurança:* A portaria nº 302, de 12 de julho de 2021 vem com o objetivo de aprovar o Regulamento Técnico da Qualidade e os Requisitos de Avaliação da Conformidade para Brinquedos. É entendido como brinquedo segundo a portaria, jogos de tabuleiro que tenham um percurso a ser percorrido tendo como indicador sorteio de dados. Ainda, de acordo com a portaria citada, os brinquedos devem ser projetados de tal forma, que não venham prejudicar a segurança de seus usuários, levando em conta risco de fogo e danos mecânicos, ademais, a inalação, contato com a pele, olhos e mucosas com o brinquedo não deve representar risco à saúde ou perigo de lesões (Brasil, 2021).

Todos os brinquedos devem ter indicação de faixa etária, data de fabricação e identificação do fornecedor em sua embalagem expositora. Quando o brinquedo não for indicado para crianças menores de 36 meses/3 anos, deve haver um



indicativo em sua embalagem, contendo as palavras ATENÇÃO ou CUIDADO complementada com o símbolo de restrição da idade, e uma frase explicativa. Como por exemplo “ATENÇÃO! NÃO RECOMENDÁVEL PARA CRIANÇAS MENORES DE 3 (TRÊS) ANOS POR CONTER PARTE(S) PEQUENA(S) QUE PODE(M) SER ENGOLIDA(S) OU ASPIRADA(S)”. A indicação da idade de brinquedos para crianças com mais de 3 anos, deverá ser em anos, podendo conter o sinal de “+” antes ou depois da idade, ou “a partir de” e “indicado para crianças acima de” (Brasil, 2021).

### 3.2.2 Necessidades dos clientes

Para coletar as necessidades dos clientes foram aplicados questionários compartilhados via Google Forms, as informações “originais” foram coletadas buscando averiguar se os profissionais psicólogos consideram necessário um recurso em tecnologia assistiva desenvolvido para a atuação com crianças que apresentam dificuldades de comunicação e emocionais, também, o que desejam ter no produto e que abrangesse o fortalecimento da identidade regional do Tocantins. Estes questionários foram elaborados por meio das discussões e soluções levantadas durante as reuniões da equipe de projeto.

Quanto à aplicação de questionários, é um método similar à entrevista, com a diferença de ser mais estruturado, tal estruturação se mostra como um método assertivo para a padronização e tabulação dos resultados. Teve como objetivo a identificação e coleta das necessidades dos usuários do produto, que é a atividade mais crítica de todo o processo, visto que essas necessidades são a voz do consumidor, a qual deve ser atendida como primeira prioridade (Back et al., 2008).

Antes da aplicação do questionário, foi efetuado um pré-teste, a fim de garantir que o instrumento meça o que se propõe. Portanto, solicitou-se que alguns dos membros da equipe respondessem aos questionários, analisando a clareza e precisão dos termos, a quantidade, a forma e a ordem das perguntas.

Foram coletados o total de 22 questionários respondidos por psicólogos atuantes com o público infantil, residentes no estado do Tocantins. A partir dos dados, foi possível verificar que 59,1% desse público tem sua atuação na clínica, 13,6% em escolas, e o restante, divididos em áreas relacionadas à assistência social.

Sobre a frequência de demanda relacionada à dificuldade de comunicação, foi mostrada uma considerável taxa, já que 52,4% relataram atender frequentemente essa queixa, com maioria na modalidade psicoterapia (68,2%) e a faixa etária mais recorrente sendo de seis a oito anos (54,5%). Em relação aos recursos e estratégias utilizados no atendimento, os mais apontados foram: jogos (90,9%), desenhos e pinturas (90,9%) anamnese com os responsáveis (86,4%), entrevista lúdica (68,2%) e livros (63,6%). Os atendimentos em sua maioria são realizados pelos entrevistados de forma individual.

Foi relatado pelos entrevistados, como uma dificuldade nesse tipo de atendimento a ausência de recursos e materiais (68,2%) como também a dificuldade na comunicação com a criança (40,9%) a descontinuidade do atendimento (31,8%) e a dificuldade na comunicação com os pais (31,8%), tais dados demonstram a importância do desenvolvimento de recursos que abranjam essas necessidades. Para os participantes, a criança manifesta sua emoção relacionada a dificuldade da comunicação, em sua maioria, através do desenho (86,4%), do faz de conta (50%), da hora do jogo diagnóstica (40,9%) e da verbalização (31,8%).

Os entrevistados apontam como uma dificuldade dos recursos existentes que trabalham linguagem e socioemocional, a falta de adequação à realidade local (57,1%), a pouca oferta (52,4%), o valor elevado (52,4%), e a adequação à faixa etária (23,8%). A partir desse dado, pode-se pensar a importância que existe no desenvolvimento de um jogo que abranja a realidade local e o público adequado, tal afirmação, também foi demonstrado a partir da unanimidade entre os entrevistados, sobre o interesse de adquirir um jogo assistivo socioemocional que trabalhasse questões envolvendo a comunicação.

Em relação ao tipo de jogo considerado mais indicado, houve interesse em jogos com cartas e peças de encaixe/montáveis (54,5%), jogos com regras e bonecos, (50%) e jogos de tabuleiro e cartas (50%). O material para o

desenvolvimento do jogo mais indicado foi o plástico (77,3%), seguido de tecido (13,6%) havendo ainda uma sugestão para utilização de materiais ecológicos.

Para armazenamento, houve preferência pelo uso de caixa de papelão (45,5%) seguida de bolsa de plástico (22,7%). Sobre a faixa de valor que consideravam ser adequada para o jogo, 68,2% indicavam ser de R\$100,00 a R\$150,00. Além disso, 90,9% relataram interesse em adquirir um aplicativo relacionado ao jogo. A respeito do ambiente onde se passa o jogo, 45,5% tiveram preferência pela cidade, 27,3% campo (fazenda) e 13,6% floresta. Ao levar em consideração que 81% dos entrevistados apontaram como interessante o jogo ter características regionais, trazendo a identidade do cerrado, pode ser interessante, que mesmo no ambiente urbano, também estejam presentes as representações do cerrado.

Já quanto às características do jogo, a modalidade dupla foi a mais pontuada, seguida pela facilidade de compreensão do funcionamento, a resistência, o tamanho das peças, o design, a identidade cultural/regional, o custo acessível e praticidade para higienização.

### 3.2.3 Estabelecimento dos requisitos dos clientes

As necessidades dos clientes foram apuradas e estabelecidos os requisitos dos clientes com o uso do Diagrama de Mudge. Os requisitos dos clientes foram inseridos na primeira linha e coluna da referida matriz, em seguida, iniciaram-se as comparações na seguinte ordem, o requisito número 1 (RN1) da linha, foi comparado com o número 2 (RN2) da coluna, realizando a pergunta: o requisito RN1 é mais importante que o RN2? Caso afirmativo, registrava-se na célula, RN1, e se negativo, RN2.

Após, perguntava-se o quanto o requisito selecionado é mais importante que o outro, atribuindo os pesos. Se identificado como “pouco mais importante” atribuía-se a letra A tendo peso 1, se “moderadamente mais importante” atribuía-se a letra B com peso 3, se considerado “muito mais importante”, a letra C era atribuída com peso 5.

Desta forma, tem-se como exemplo: Se o requisito número 1 (RN1) é muito mais importante que o número 2 (RN2), o preenchimento da célula ficaria RN1C. Este procedimento é repetido com as próximas colunas. Ao final, inicia-se novamente com o requisito da próxima linha, efetuando o mesmo processo até concluir a planilha. Para a quantificação do diagrama de Mudge foi realizado o seguinte procedimento: fez-se o somatório dos pesos atribuídos às letras, tanto na linha como na coluna do requisito avaliado. É importante destacar que só participavam os valores atribuídos ao requisito da linha em estudo. Ao finalizar, o valor calculado foi inserido na coluna nomeada como “VRC”, que significa valor do requisito de cliente/usuário.

Deve-se ressaltar que estes valores foram utilizados em etapas futuras do desenvolvimento do projeto, conforme será abordado mais adiante. Por fim, foi realizado outro somatório com os valores da coluna “Total”, que serviu de base para o cálculo das porcentagens de importância de cada requisito, permitindo sua hierarquização.

Dessa forma, deu-se os seguintes requisitos, conforme grau de importância (Tabela 1):

**Tabela 1** – Requisitos dos clientes.

Grau de importância	Requisitos
1°	Estimular a criatividade
2°	Ser divertido
3°	Trabalhar com atrasos do neurodesenvolvimento (diversidade)
4°	Ter linguagem de fácil compreensão
5°	Ser adaptativo
6°	Respeitar a diversidade linguística
7°	Ter cores, formatos e motivos atrativos
8°	Ser resistente
9°	Ter imagens nítidas
10°	Manter o foco da concentração
11°	Integrar a regionalidade
12°	Ser de fácil acesso pelo profissional
13°	Ser ambientalmente sustentável
14°	Ser acessível a família e escola
15°	Ter valores financeiros acessíveis
16°	Ser de fácil higienização
17°	Ser fácil de transportar

Fonte: Elaborado pelos autores (2022).

### 3.2.4 Estabelecimento dos requisitos do projeto

Os requisitos do projeto foram discutidos em equipe, considerando as classes de atributos dos produtos, as quais abrangem aspectos básicos, do ciclo de vida e específicos do produto gerando um total de 25 características (Back et al., 2008).

*Desdobramento da Função Qualidade (QFD)*: também denominado matriz da casa da qualidade, se deu da seguinte forma, para que os requisitos dos clientes fossem hierarquizados, inicialmente foi desenvolvida a parte central da referida matriz, relacionando as necessidades dos usuários (requisitos dos clientes) com as características de engenharia (requisitos de projeto). O propósito desta relação é a obtenção de indicativos (valores) de quanto cada necessidade ou desejo do usuário afeta ou é afetada por um determinado requisito de projeto (Back et al., 2008).

Dos 25 requisitos propostos para o projeto, 10 não foram valorados por compreender normativas de segurança e/ou exigências técnicas e legais do Instituto Nacional de Metrologia, Qualidade e Tecnologia (INMETRO), sendo considerado então, como requisitos obrigatórios ou exigências do projeto (Brasil, 2021).

A quantificação ocorreu da seguinte maneira: se o requisito de usuário é fortemente relacionado com o do projeto, a pontuação atribuída é 9; caso possua um vínculo médio, a pontuação é 3; e para o fraco, a pontuação é 1. Quando não houver relação, o valor atribuído deve ser 0.

O cálculo para a hierarquização dos requisitos de projeto obedeceu à equação proposta na matriz da casa da qualidade, onde são somados os resultados da multiplicação do “peso” atribuído ao requisito de usuário (proveniente do diagrama de Mudge

- VRC) pelo valor de relacionamento entre o requisito de usuário e o de projeto. Logo, em ordem decrescente, foram identificadas as características que devem ser priorizadas ao longo do processo de projeção, tendo como resultado a Tabela 2.

**Tabela 2** – Requisitos do projeto.

<b>Grau de importância</b>	<b>Requisitos</b>
1º	Design
2º	Durabilidade e resistência
3º	Qualidade das imagens
4º	Uso adaptativo
5º	Diversão
6º	Uso lúdico pela família
7º	Criatividade
8º	Inclusão das PCDs
9º	Linguagem das informações
10º	Distribuição do produto no mercado
11º	Custo de produção
12º	Sustentabilidade ambiental
13º	Regionalidade
14º	Transporte
15º	Higienização

Fonte: Elaborado pelos autores (2022).

### 3.2.5 Estabelecimento das especificações de projeto

Não foram valorados os 10 (dez) requisitos que correspondem a obrigatoriedades para o desenvolvimento de jogos dentro de normativas vigentes, como: ter peças de material recomendável; material ser projetado de tal forma que, risco de fogo, danos mecânicos, falta de cuidado ou falha de um componente não prejudiquem a sua segurança; tamanho das peças ser adequado para a faixa etária do público; ter indicação de faixa etária; ter data de fabricação; ter identificação do fornecedor; embalagem com código de barras comercial, no padrão Global Trade Item Number (GTIN); embalagem (quando não descartável) que não apresente risco de estrangulamento ou asfixia e estar em conformidade com a portaria nº 302, de 12 de julho de 2021 que aprova o Regulamento Técnico da Qualidade e os Requisitos de Avaliação da Conformidade para Brinquedos (Brasil, 2021).

Seguindo a metodologia proposta, foi possível haver uma abertura à discussão e reflexões no que diz respeito a ideias pré-estabelecidas antes e após a obtenção dos resultados do questionário, essa fase e o resultado que se obtém dela é de suma importância para o desenvolvimento de um jogo que atenda às necessidades dos usuários, pois, só é possível compreender essas após investigá-las. Aspectos que até então nas reuniões iniciais pareciam interessantes para caracterização do jogo, como por exemplo, as características do bioma cerrado, após a aplicação do questionário e as metodologias propostas para análise, foram possíveis verificar que outros requisitos de sobressaíram. De forma parecida, houve o levantamento de novos requisitos que não haviam sido discutidos como importantes, como por exemplo, a facilidade de higienização e de transporte.

Um requisito que foi levantado como relevante de forma enfática tanto nas reuniões da equipe, quanto pelos usuários, é que o jogo atenda as intervenções e manejos com crianças que apresentem atrasos do neurodesenvolvimento e as diversidades linguísticas. A partir disso, a tecnologia assistiva pode se inserir no desenvolvimento desse jogo, pois objetiva-se por meio desse recurso permitir um auxílio a pessoas com deficiência.

Dessa forma, com base nos resultados encontrados do projeto informacional, é possível observar a importância da metodologia seguida para elaboração do jogo proposto, pois reúne de forma assertiva as necessidades do projeto e dos usuários de maneira hierárquica para um melhor desenvolvimento do jogo e também contribuindo com o desenvolvimento de tecnologia assistiva.

#### 4. Considerações Finais

A pesquisa proposta apontou a necessidade da criação de recursos, estratégias ou métodos, que melhor auxiliem o psicólogo nos atendimentos à crianças com algum distúrbio e/ou dificuldade linguística, bem como indicou a relevância de produto que possa ser utilizado por outros profissionais e em outros contextos que não somente clínico. Nesse viés, a utilização de um recurso socioemocional poderá promover evolução na desenvoltura no que concerne às dificuldades linguísticas e expressivas.

Além disso, existe uma demanda para materiais com essa função, assim como o recurso apresentado durante a pesquisa, o que se torna de grande valia para o mercado de trabalho. “*As aventuras de Jolin*” trará uma nova perspectiva envolvendo a diversão e criatividade no processo terapêutico com crianças e demais envolvidos, a família ou escola por exemplo. O mais expressivo modo de comunicação pela criança é o brincar, o usufruir do lúdico, da imaginação ou da fantasia, o jogo oferecerá uma série de possibilidades para o melhor curso dos conflitos e distúrbios presentes durante os atendimentos.

Também, por meio da metodologia intitulada Processo Integrado de Desenvolvimento de Produtos (PRODIP) foi possível orientar-se ao planejamento do produto, acompanhado das discussões que construíram um caminho para a elaboração. Enfatiza-se que a última fase dessa proposta, elaboração do conceito, está vinculada às duas primeiras etapas apresentadas nesta pesquisa. Seguir passo a passo desse método, foi de suma importância a fim de fomentar boas ideias, tanto nos achados da literatura, quanto na entrevista quanti e qualitativa dos resultados.

A possibilidade de utilização desse método, proporciona um caráter positivo e produtivo aos envolvidos: acadêmicos, psicólogos, crianças e demais membros, pois abre portas à ideias e inovações de novas formas de trabalhar com conflitos que causam prejuízos na vida do indivíduo. É importante que haja novos olhares à pesquisa com propostas que ultrapassem uma psicologia somente clínica. Ampliar esse pensamento constrói novos caminhos na elaboração de produtos e maneiras que possam atender as demandas da profissão de psicóloga(o) nas mais diversas áreas e abordagens de atuação.

Ainda, o diálogo que aconteceu durante o processo de desenvolvimento dessa pesquisa entre os participantes e outros profissionais, proporcionou aos acadêmicos formandos, autores do estudo, uma visão que parte do micro ao macro de como funciona o desenvolvimento de um recurso socioemocional. Ao início da pesquisa, uma ideia simples, ganhou proporção que destinou ao que se foi apresentado no artigo acima, assim como, contribuiu para os próximos passos futuros que estão por vir e serão colocados em prática.

É de suma importância a colaboração da psicologia e o trabalho mútuo de outras profissões. É perceptível grandes possibilidades de novos recursos que podem ser utilizados nas demais profissões da área da saúde, que lidam também com pacientes que apresentam uma dificuldade na linguagem e/ou expressão. Novos estudos voltados à enfermagem, medicina, fisioterapia ou fonoaudiologia, não somente, com parcerias diretas da área da educação, design e de uma parte construtora da engenharia, irão alentar novos conhecimentos, visando a transformação da criatividade, fantasia e bem-estar por meio do brincar.

Por fim, sugere-se que haja o desenvolvimento de novos jogos ou recursos que trabalhem dificuldades em áreas específicas do neurodesenvolvimento, que possam utilizar da regionalidade, fauna e flora brasileira agregando o valor necessário à dimensão que é o Brasil. Assim como também, usufruir da cultura, crenças e expressões de arte presente neste país, para também serem utilizadas no processo de atendimento terapêutico.

## Referências

- Affonso, R. M. L. (Org.). (2012). *Ludodiagnóstico: Investigação clínica através do brinquedo*. Artmed,
- Antunes, D. (2012). *Ecodesign na formação de educadoras infantis: criação de brinquedos e materiais lúdico-didáticos*. [Dissertação de mestrado, Universidade de Passo Fundo].
- Associação Americana de Psiquiatria (APA) (2014). *Manual de Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais: DSM – V*, (5a ed.). Artmed.
- Back, N., Ogliari, A., Dias, A. & Silva, J. C. Da. (2008). *Projeto Integrado de Produtos: Planejamento, Concepção e Modelagem*. Manole.
- Baumhardt, U. B. (2009). *Project of self-propelled aerosol generator for application of insecticides against mosquitoes: conceptual and informal phases*. 187 f. [Dissertação de mestrado em Engenharia Agrícola, Universidade Federal de Santa Maria].
- Belfort, R. – E. de A. U., Lima, M. O., Mendes, A. C. Martins, R. A. B. L., Silva Júnior, H. C., Rodrigues, H. E. de S., Carvalho, D. M. L. de, Prado, R. da S., Sakihara, I. M., Miranda, M. V. C., & Lima, F. P. S. (2022). Development of serious games for neurological rehabilitation of patients. *Research, Society and Development*, 11(16), e25111637437. <https://doi.org/10.33448/rsd-v11i16.3743>.
- Bersch, R. (2017). *Introdução à Tecnologia Assistiva*. Assistiva, Tecnologia e Educação.
- Bishop, D. V. M & Mogford, K. (2002). *Desenvolvimento da linguagem em circunstâncias excepcionais*. Revinter, pp.1-26.
- Brasil. (2015) Decreto nº 10.645, de 11 de março de 2021. Regulamenta o art. 75 da Lei nº 13.146, de 6 julho de 2015, para dispor sobre as diretrizes, os objetivos e os eixos do Plano Nacional de Tecnologia Assistiva. *Diário Oficial da União*: Seção 1, Brasília, DF, n. 48, p. 3.
- Brasil. (2009) Diretrizes Operacionais para o Atendimento Educacional Especializado na Educação Básica, modalidade Educação Especial. *Resolução 4*. Brasília.
- Brasil. (2015). Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). *Diário Oficial da União*: seção 1, Brasília, DF, n. 127, p. 2.
- Brasil. (2021) Portaria nº 302, de 12 de julho de 2021. Aprova o Regulamento Técnico da Qualidade e os Requisitos de Avaliação da Conformidade para Brinquedos – Consolidado. Ministério da Economia. *Instituto Nacional De Metrologia, Qualidade E Tecnologia-Inmetro*. Brasília, DF.
- Casanova, S. A., Franco, K. S. Abrahão, G. C. D., Lione, V. de O. F., Cavalcante, D. N., & Gomes, S. A. O. G. (2021). Material didático adaptado para o ensino de Higiene e Saúde: Jogo da Memória Saudável para alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA). *Research, Society and Development*, 10(8). <https://doi.org/10.33448/rsd-v10i8.1731>.
- Casel. (2021). What Is the CASEL Framework? *Fundamentos do SEL*. Recuperado em 15 novembro, 2022 de <https://casel.org/fundamentals-of-sel/what-is-the-casel-framework/>.
- Colagrossi, A. L. R.; Vassimon, G. (2017). A aprendizagem socioemocional pode transformar a educação infantil no Brasil. *Constr. psicopedag.* 25(26).
- Garanhani, M. C. Nadolny, L. de F. (2011). O movimento do corpo Infantil: uma linguagem da criança. *UNESP*, 3, 65-74.
- Gerhardt, T. E.; Silveira, D. T. (Org.) (2009). *Métodos de Pesquisa*. Editora da UFRGS.
- Giusti, E. (2011). *Desenvolvimento da Linguagem e seu impacto social e emocional*. <http://www.atrasnafala.com.br/desenvolvimento-da-linguagem-e-seu-impacto-sobre-o-desenvolvimento-social-e-emocional.html>.
- Healey, E. C., Trautman, L. S. & Susca, M. (2004). Clinical applications of a multidimensional approach for the assessment and treatment of stuttering. *Contemp Issues Commun Sci Disord*. 31, 40-48. [https://pubs.asha.org/doi/10.1044/cicsd\\_31\\_S\\_40](https://pubs.asha.org/doi/10.1044/cicsd_31_S_40).
- Limongi, S. C. O. (2003). *Fonoaudiologia informação para a formação*. Linguagem: desenvolvimento normal, alterações e distúrbios. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan.
- Morais, L. M., Bezerra, A. S., Lima, J. F., Lima, W. M. A. de, Lima, C. L. S, Lavor, O. L. A., Loiola, L. C. O., Mota, E. F., Guedes, M. I. F., Moura, L. F. W. G., & Silva, A. C. M. (2020). Desenvolvimento e aplicação de um jogo manual e virtual para educação alimentar de crianças com Síndrome de Down. *Research, Society and Development*, 9(12), e39191211361. <https://doi.org/10.33448/rsd-v9i12.11361>
- Mousinho, R., Schmid, E., Pereira, J., Lyra, L., Mendes, L. & Nóbrega, V. (2008). Aquisição e desenvolvimento da linguagem: dificuldades que podem surgir neste percurso. *Rev. Psicopedagogia*. 25(78), 297-306. <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/psicoped/v25n78/v25n78a12.pdf>.
- Muszkat, M. & Mello, C. B. (2009) Neurodesenvolvimento e linguagem. In: T. Barbosa, C. C. Rodrigues, C. B. Mello, S. A. Capellini, R. Mousinho & L. M. Alves. (Orgs.), *Temas em Dislexia*, (pp. 01-15). Artes Médicas.
- Neto, J. C. M & Rollemberg, R. S. (2005). *Tecnologias assistiva e a promoção da inclusão social*. Brasília.

- Nunes, R. C. A., & Dutra, C. M. (2021). Constelações: Jogo de cartas táteis para o ensino de alunos com deficiência visual. *Research, Society and Development*, 10(5), e18110514691. <https://doi.org/10.33448/rsd-v10i5.14691>
- Romano, L. N. *Modelo de referência para o processo de desenvolvimento de máquinas agrícolas*. (2003). 321 f. [Tese de Doutorado em Engenharia Mecânica, Programa de Pós-Graduação em Engenharia Mecânica, Universidade Federal de Santa Catarina].
- Sartoretto, M. L. & Bersch. R. (2022). *Assistiva Tecnologia e Educação*. de <https://www.assistiva.com.br/tassistiva.html>.
- Scatolim, R. L., Santos, J., Landim, P., Toledo, T., Fermino, S., Cardozo, D., Garavello, M., & Sanches, R. (2016). Legislação e tecnologias assistivas: aspectos que asseguram a acessibilidade das pessoas com deficiências. *InFor*, 2(1), 227-248. <https://ojs.ead.unesp.br/index.php/nead/article/view/InFor2120161>.
- Starkweather C. W.; Gottwald, S. R. (1990). The demands and capacities model II: clinical applications. *J Fluency Disord*, 15, 143-157.
- Toda Matéria. *Tamanduá-Bandeira*. (2022). <https://www.todamateria.com.br/tamandua-bandeira/>.
- Tomasello M., Carpenter M. &Lizkowski, U. (2007). A new look at infant pointing. *Child Dev.*, 78(3), 705-722.
- Vygotsky, L. S. (1989) *Pensamento e linguagem*. Martins Fontes.
- Winnicott, D. W. (1975) *O brincar e a realidade*. Imago.
- Zacardi, K. S. B. (2013). (2013). *A utilização do material lúdico na psicoterapia infantil*. [Trabalho de Conclusão de Curso, Graduação em Psicologia, Faculdade de Educação e Meio Ambiente, Ariquemes] Repositório FAEMA. <https://repositorio.faema.edu.br/handle/123456789/560>.