

**AVANÇOS TEÓRICOS ACERCA DA APLICABILIDADE DA INTERVENÇÃO DO GOOD
BEHAVIOR GAME NO BRASIL**

**THEORETICAL ADVANCES ON THE APPLICABILITY OF THE GOOD BEHAVIOR GAME
INTERVENTION IN BRAZIL**

**AVANCES TEÓRICOS SOBRE LA APLICABILIDAD DE LA INTERVENCIÓN DEL GOOD
BEHAVIOR GAME EN BRASIL**

Kyara Mauriane Oliveira Gradini¹

Ana Sophia Gouvêa Freitas Rezende Mendonça²

Tainá Parreira Costa³

Paulo Roberto dos Santos Ferreira⁴

Resumo: O presente trabalho trata-se de uma revisão integrativa sobre os avanços teóricos acerca da estratégia de intervenção do *Good Behavior Game* como método terapêutico no Brasil. Para a formulação da discussão, consultamos o Portal de Periódicos Capes e a Biblioteca Virtual de Saúde, aplicando os seguintes filtros: (1) publicações dos últimos dez anos (2014 - 2024), (2) revisado por pares e (3) textos completos. Foram incluídos apenas artigos em língua portuguesa e/ou inglesa que abordassem as implementações da intervenção no Brasil. Utilizamos o método *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses* para extrair com maior clareza o processo e descrever todas as etapas com base no material coletado. Concluímos que as discussões sobre a intervenção no Brasil se concentram nas análises dos programas Elos e Elos 2.0, que são adaptações da intervenção GBG no contexto escolar. Embora as discussões sejam novas e necessitem de mais trabalhos sobre a efetividade das aplicações em diferentes contextos, elas demonstram significativos avanços na aplicabilidade da intervenção.

Palavras-chave: Good Behavior Game; Habilidades sociais; Intervenção em grupo.

Abstract: This paper presents an integrative review of the theoretical advancements related to the Good Behavior Game as a therapeutic intervention method in Brazil. To conduct the review, we searched the

¹ Universidade Federal da Grande Dourados (UFGD). Programa de Pós-graduação em Psicologia. E-mail: kyaragradini@gmail.com ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6568-2116>

² Universidade Federal de Uberlândia. E-mail: anasophiagfrm@gmail.com ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-7803-0590>

³ Universidade Federal de Uberlândia. E-mail: taipcosta2001@gmail.com ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-3103-5734>

⁴ Universidade Federal de Uberlândia. E-mail: paulorobertosantosferreira@gmail.com ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6794-7192>

Capes Journal Portal and the Virtual Health Library using the following filters: (1) publications from the past ten years (2014–2024), (2) peer-reviewed articles, and (3) full-text availability. Only articles in Portuguese and/or English that addressed implementations of the intervention in Brazil were included. We followed the Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (PRISMA) guidelines to ensure a clear presentation of the process and to describe each stage based on the collected material. Our findings indicate that discussions around this intervention in Brazil primarily focus on the Elos and Elos 2.0 programs—adaptations of the GBG for school settings. While the literature is still emerging and more studies are needed to evaluate effectiveness across different contexts, the existing work demonstrates meaningful progress in the applicability of the intervention.

Keywords: Good Behavior Game; Social skills; Group intervention.

Resumen: El presente trabajo consiste en una revisión integradora sobre los avances teóricos en torno a la estrategia de intervención del *Good Behavior Game* (GBG) como método terapéutico en Brasil. Para estructurar la discusión, se consultaron el Portal de Periódicos de Capes y la Biblioteca Virtual en Salud, aplicando los siguientes criterios: (1) publicaciones de los últimos diez años (2014–2024), (2) revisión por pares, y (3) textos completos. Se incluyeron únicamente artículos en portugués y/o inglés que abordaran la implementación de la intervención en el contexto brasileño. Se utilizó el método *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses* (PRISMA) con el fin de presentar el proceso de forma clara y describir cada etapa con base en el material recopilado. Se concluye que las discusiones sobre la intervención en Brasil se centran en los análisis de los programas Elos y Elos 2.0, que son adaptaciones del GBG al ámbito escolar. Aunque se trata de una línea de investigación reciente y aún se requieren más estudios sobre la eficacia de su aplicación en distintos contextos, los resultados existentes señalan avances significativos en su aplicabilidad.

Palabras clave: *Good Behavior Game*; Habilidades sociales; Intervención grupal.

A psicologia infantojuvenil tem, nas últimas décadas, se dedicado a compreender a complexidade do desenvolvimento biopsicossocial de crianças e adolescentes e a forma como esses sujeitos se relacionam com seus pares e com a comunidade. As diversas transformações que ocorrem ao longo desse processo podem gerar tensões nos ambientes dos quais participam. No contexto escolar, tais tensões costumam aparecer como “queixas escolares”. Entre os comportamentos considerados prejudiciais destacam-se baixo engajamento nas atividades, dificuldade para seguir regras, comportamentos agressivos e repertório limitado de habilidade sociais.

Nesse sentido, “Queixa escolar” refere-se às “demandas formuladas por pais, professores e coordenadores pedagógicos acerca de dificuldades e problemas enfrentados por estudantes no ambiente escolar” (Dazzani *et al*, 2014. p. 422). Essas dificuldades estão entre os principais motivos de procura por atendimento psicológico para crianças na rede pública de saúde. O baixo desempenho escolar e os problemas de comportamento estão associados às consequências adversas como maior número de problemas emocionais, comportamentos oposicionais e antissociais. Também, relacionam-se com o maior uso de medicação, de internações e índices mais elevados de comorbidade com outros transtornos psiquiátricos (D’Abreu & Marturano, 2011)

De acordo Feitosa (2011), às Habilidades Sociais são um recurso positivo para o bom rendimento acadêmico, e o investimento nessas habilidades na escola pode ter efeito direto e indireto sobre o desempenho acadêmico. Ainda segundo o autor, as Habilidades Sociais contribuem para estabelecer uma rede de interdependências positivas entre variáveis determinantes do sucesso escolar e do desenvolvimento da criança.

Destarte, a busca por estratégias de ensino e intervenções, que se proponham a trabalhar a promoção da saúde mental do público infanto-juvenil, tem aumentado consideravelmente. Posto isso, o presente estudo constitui uma revisão integrativa acerca dos avanços concernente ao *Good Behavior Game* (GBG), uma intervenção lúdica comumente aplicada ao contexto escolar, com crianças de seis a dez anos, do ensino regular, que se objetiva a beneficiar a saúde mental de crianças e adolescentes a curto e longo prazo, e reduzir comportamentos de risco.

O GBG consiste na aplicação de uma contingência de grupo interdependente. Nesse modelo, a consequência é aplicada a todos os membros do grupo, baseando-se no cumprimento, ou não, da condição estabelecida (Wiskow *et al.* 2019). As contingências de grupo interdependentes permitem que todo o grupo tenha acesso à mesma consequência, com a exigência de algum nível coletivo de comportamento ou desempenho do grupo para receber reforço (Tingstrom *et al.*, 2006). Ao considerar que as Habilidades Sociais são comportamentos sociais valorizados em determinada cultura, e com provável benefício para o indivíduo e o grupo ao qual ele pertence (Del Prette & Del Prette, 2017), o GBG pode ser uma ferramenta valiosa para seu aprimoramento, uma vez que fomenta a solidariedade, a cooperação e o aumento de comportamentos pró-sociais dentro das equipes

Os primeiros estudos referentes ao GBG foram realizados em escolas norte-americanas, na qual originalmente foi criado Barrish, Saunders e Wolf (1969), e envolveram contingências de grupo. A pesquisa foi realizada com 24 alunos de uma turma da 4ª série. A sala de aula era dividida em times e a cada emissão de um comportamento selecionado, uma marca num mural de pontos seria creditada pela professora ao time ao qual o aprendiz pertencia. Aqueles que mantivessem os comportamentos disruptivos, elencados pelos pesquisadores com o auxílio da professora, em baixa frequência, isto é, menos que cinco marcas, receberam privilégios.

As observações ocorriam por aproximadamente uma hora, em três dias da semana, durante duas aulas diferentes (Leitura e Matemática). O estudo de Barrish *et al.* (1969), consistiu em delineamento de quatro fases, contendo linha de base múltipla e procedimento de reversão, dispostas da seguinte forma: I) Matemática: linha de base/Leitura: linha de base; II) Matemática: jogo/Leitura: linha de base; III) Matemática: reversão/Leitura: jogo; IV) Matemática: jogo/Leitura: jogo. Os principais comportamentos alvos da intervenção foram levantar-se da cadeira durante uma lição e conversar sem permissão.

Conforme apontado por Barrish *et al.* (1969), o jogo resultou na modificação dos comportamentos alvos dos alunos, constatados pela alteração da taxa de emissão de comportamentos inadequados durante o jogo, o método demonstrou-se com potencial para ser incorporado em práticas educativas mais amplas. Contudo, os pesquisadores indicam que para futuras pesquisas, uma análise de componentes como competição entre alunos, consequências individuais e consequências de grupo, podem ser avaliadas de modo mais preciso e individual.

Nas décadas subsequentes à publicação seminal de Barrish *et al.* (1969), o GBG consolidou-se como intervenção eficaz para reduzir comportamentos disruptivos em sala de aula e promover repertórios pró-sociais. Pesquisas já realizadas apontam que, pelo baixo custo financeiro e por ser de fácil replicação, o GBG é uma ótima opção para promoção de ambientes nutritivos e comportamentos pró-sociais no contexto educacional. Entretanto, são necessárias pesquisas que produzam informações a respeito dos parâmetros que o caracterizam e que possam sugerir novas formas de aplicação, que sejam mais efetivas, com resultados mais duradouros e, também, sensíveis a aspectos específicos de outros contextos de ensino e culturas.

Acredita-se que, dessa forma, seja possível avaliar com maior propriedade a sua implementação, bem como os efeitos em diferentes grupos de indivíduos, objetivando o aprimoramento e difusão do programa.

Neste sentido, o objetivo principal do GBG é promover um ambiente que reforça os comportamentos positivos, ampliar as interações entre professores e alunos, melhorar a saúde mental e tornar a aprendizagem mais produtiva em sala de aula, bem como mais duradoura e generalizável para outros contextos da vida dos estudantes.

Deste modo, o objetivo do presente artigo é realizar uma revisão de literatura, buscando compreender os contextos em que ocorrem as aplicações do GBG no Brasil, bem como analisar os métodos utilizados para adaptação cultural do GBG e investigar os possíveis transbordamentos da intervenção para além do contexto escolar.

Além desta introdução, o presente artigo conta com mais três seções: Método, na qual descrevemos os critérios utilizados para a formulação dos resultados; Análise e Resultados, onde apresentamos quais são as principais reflexões acerca do tema; e, por fim, a Conclusão, onde destacamos os principais avanços teóricos da intervenção GBG no Brasil.

Método

Para a realização deste trabalho foi realizada uma revisão integrativa da literatura baseada no fluxograma do protocolo *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses* (PRISMA). O protocolo contribui para a sistematização, transparência e reprodução das revisões de literatura, foi criado em 2009 e recebeu nova atualização em 2020, com o objetivo de criar meta-análises para facilitar a obtenção de sínteses completas de trabalhos científicos sem perder o rigor acadêmico, garantindo que todas as etapas do processo sejam claramente descritas. (Moher *et al.*, 2009).

A estrutura do protocolo do PRISMA é composta por informações estratégicas do trabalho analisado como: (1) Título/Autor; (2) Objetivos do trabalho; (3) Contextos de aplicação e (4) Métodos realizados.

Os artigos analisados foram selecionados a partir dos seguintes critérios de inclusão: (1) a presença do descritor “*Good Behavior Game*”, no título, resumo e/ou palavras-chave; (2) publicações dos últimos dez anos (2014 - 2024); (3) revisado por pares e (4) textos completos. Foram selecionados apenas os artigos em língua portuguesa e/ou inglesa que dialogassem sobre implementações do GBG no Brasil.

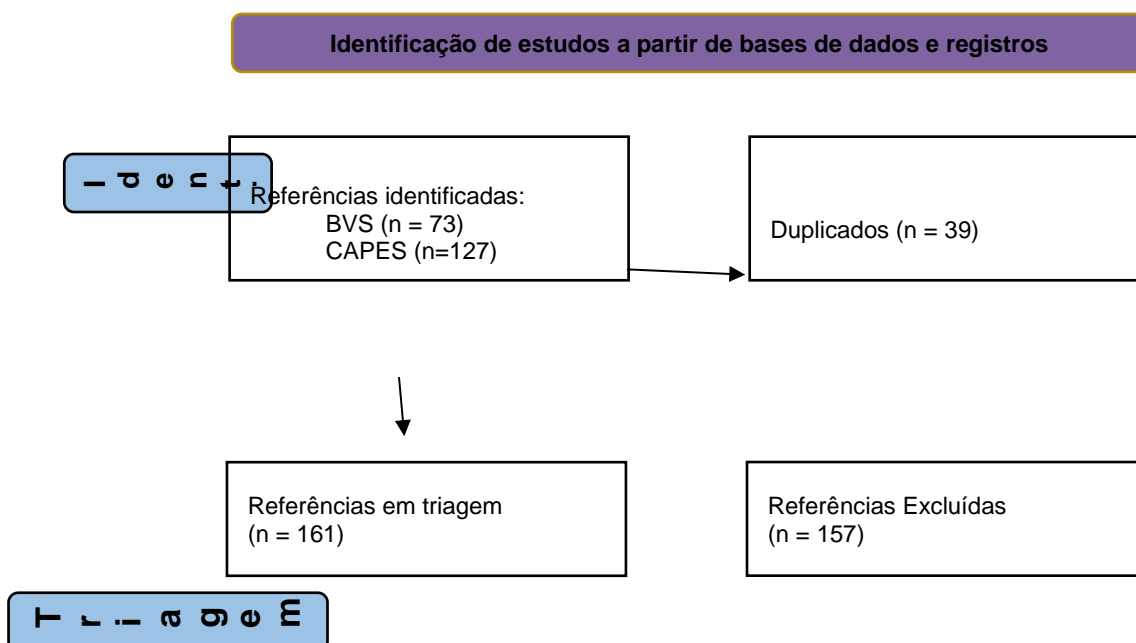
Realizamos a busca em dois bancos de dados online: Biblioteca Virtual em Saúde (BVS) e Periódicos CAPES. As buscas foram realizadas durante o primeiro semestre de 2024, com término no dia 8 de julho de 2024. Para a busca dos materiais, foram utilizadas aspas antes e após os descritores,

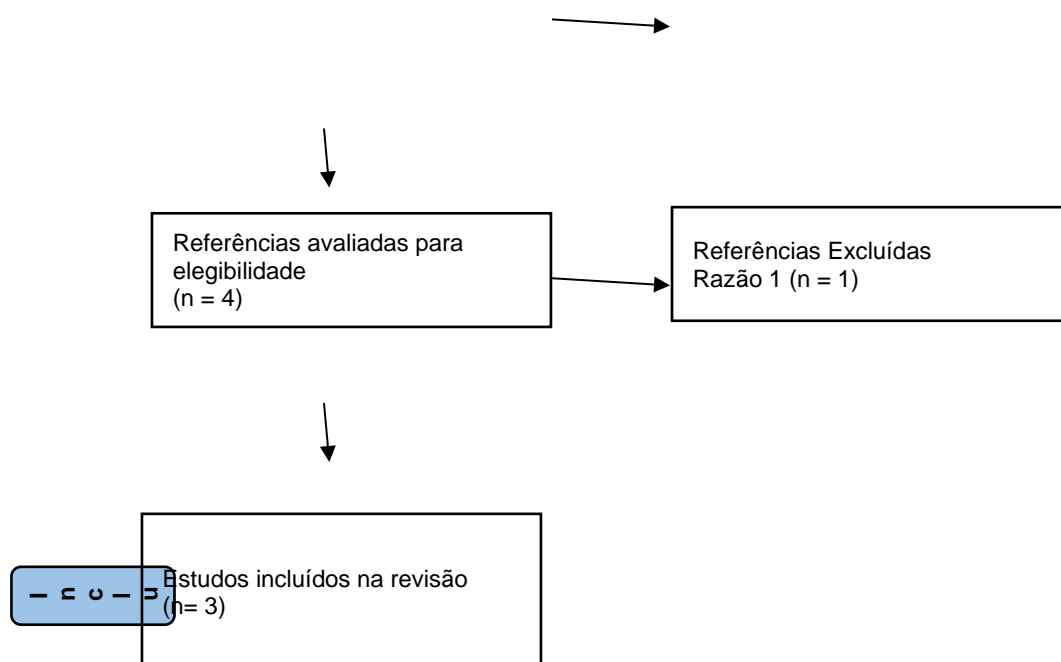
com o intuito de selecionar objetivamente o termo apresentado (ex.: "*Good Behavior Game*"). Esse modelo foi repetido em ambas as plataformas de busca, com o objetivo de compreender quais são os avanços teóricos a respeito das intervenções do GBG no cenário nacional.

Resultados

A busca nas bases de dados, com o termo "*Good Behavior Game*" foi realizada nas duas bases (BVS e Periódicos CAPES). Foram encontrados um total de 200 artigos, sendo 73 na BVS e 127 na Periódicos CAPES. Foram excluídos os duplicados (N=39), chegando a um número de 161 artigos. Após a seleção dos artigos, foi realizada a leitura dos títulos e resumos para averiguar a presença do descritor selecionado, foram excluídos aqueles que não mencionaram a palavra "*Good Behavior Game*" e aqueles que não eram uma produção a respeito do contexto brasileiro (N=157), chegando a um total de 4 artigos que atenderam os critérios de inclusão, os quais foram acessados na íntegra. Após a leitura dos textos completos, foram excluídos aqueles que não tinham o Good Behavior Game como um dos temas principais de investigação (N=01). Ao final, foram selecionados 03 artigos que atenderam todos os critérios previamente estabelecidos. Todas as etapas podem ser observadas no fluxograma elaborado com base no protocolo PRISMA (Figura 1).

Figura 1. Fluxograma baseado no Método Prisma.





Após o processo de coleta, organização e seleção dos materiais investigados a partir dos critérios previamente estabelecidos, utilizamos do protocolo do PRISMA para avaliação dos artigos selecionados, como veremos na Tabela 1.

Quadro 1 - Síntese aspectos dos objetivos, aplicações e métodos.

Título/Autor	Objetivos	Contexto de aplicação	Métodos	Resultados

Elos Program's Efficacy Evaluation in School Management of Child Behavior: A Non-Randomized Controlled Trial. Schneider <i>et al.</i> (2022).	Discutir a eficácia do Elos em sua implementação, em 16 escolas públicas de ensino fundamental, em duas cidades brasileiras, em 2016.	16 escolas. Cidade de São Paulo (n = 11) Cidade de São Bernardo do Campo gerando (n = 5)	Delineamento: ensaio clínico controlado não randomizado. Participantes: 1.731 estudantes. 80 turmas divididas em experimental e controle.	O programa demonstrou ser mais benéfico para crianças que inicialmente apresentam maior risco de comportamento antissocial, vulnerabilidades e dificuldades escolares, tendo um efeito mais consistente em meninos.
Effectiveness of the Elos 2.0 Program, a Classroom Good Behavior Game Version in Brazil. Caetano <i>et al.</i> (2024)	Avaliar a eficácia do Programa Elos 2.0, na redução de comportamentos problemáticos e na promoção de habilidades sociais no contexto escolar.	22 escolas. Cidades de Fortaleza; cidade de Eusébio.	Delineamento: ensaio clínico randomizado. Participantes: 3.800 estudantes. 15 grupos controles e 15 no grupo experimental.	Os resultados indicaram que o programa Elos 2.0 está associado a melhorias modestas/robustas nas habilidades pró-sociais e de concentração das crianças, além de uma redução no comportamento

				disruptivo.
Evaluation of the Implementation of a Preventive Program for Children in Brazilian Schools. Schneider <i>et al.</i> (2016).	Avaliação do processo de implementação com foco na aceitabilidade e percepção de resultados pelos profissionais envolvidos.	Seis Escolas. São Bernardo do Campo/ SP (n= 2) São Paulo/SP (n = 1) Tubarão/ SC (n=1) Florianópolis/SC (n=2).	Delineamento: avaliação longitudinal Avaliação: abordagem de métodos mistos, com fontes de dados quantitativas e qualitativas; Participantes: 28 professores; Nove gestores. Seis treinadores.	O GBG foi considerado uma estratégia simples e eficaz para a gestão da sala de aula, e os professores relataram que teve um impacto positivo no comportamento dos alunos. Também enfatizaram a necessidade de adaptação para o contexto brasileiro

O estudo de Schneider (2022) foi realizado em 16 escolas, e ao todo participaram 1731 alunos de 67 turmas, dessas, 35 turmas receberam a intervenção, ou seja 52,2% da amostra, cada turma tinha em média 25,8 alunos. A distribuição etária foi semelhante entre o grupo controle e o grupo experimental, sendo a média de idade de 8,53 anos. Nesse estudo, um terço dos professores usou o jogo por 10 a 20 minutos por vez, e 45% o jogaram por 20 a 30 minutos. Outro dado mencionado pelos autores é que 22% dos professores implementaram o *programa Elos* duas vezes na semana e 60% o jogaram três vezes. O estudo relatou uma diminuição importante do comportamento disruptivo dos

meninos, os quais na linha de base já apresentavam menor adequação psicossocial em relação às meninas.

Na pesquisa de Caetano *et al.* (2024) foram incluídas 22 escolas de duas cidades brasileiras (Fortaleza e Eusébio). Desse modo, ao todo 2.030 crianças do ensino fundamental participaram do estudo: 917 alunos - (média de idade de 7,7 anos; 50,3% meninas) foram alocados no grupo que recebeu a intervenção, e 1.113 - média de idade de 7,8 anos; 51,5% meninas- foram destinados ao grupo controle. Os autores iniciaram a coleta de dados simultaneamente nos dois grupos, e a coleta de dados levou ao todo 6 meses (de maio a outubro). Os docentes foram instruídos a aplicar os jogos Elos 2.0 no mínimo 3 vezes na semana, e em cada vez realizá-los por 10 a 30 minutos. O estudo de Caetano *et al.* (2024) constata que os alunos do grupo experimental tiveram mais probabilidade de não demonstrar comportamento disruptivo, comparado ao grupo controle, o que corrobora a eficácia do programa.

Por último, o estudo de Schneider *et al.* (2016) foi feito com 736 alunos pertencentes à 37 salas de aula de séries iniciais (ensino fundamental) de seis escolas públicas. Também participaram do estudo 28 professores, 9 administradores escolares e 6 treinadores. O artigo não fornece informações precisas sobre a idade dos alunos, mas relata que as crianças tinham entre 6 e 10 anos. O estudo teve caráter longitudinal e durou quatro meses, desde o treinamento até a finalização da intervenção. Os autores apresentam resultados positivos do programa nas turmas assistidas ao relarem que os professores e administradores consideram o GBG um programa adequado, fácil de praticar no cotidiano e útil na gestão do comportamento em sala de aula.

Discussão

O Good Behavior Game (GBG), trata-se de uma proposta de intervenção em contextos de sala de aula, originalmente iniciada no EUA e replicada em outros países, os artigos encontrados sobre as intervenções no Brasil foram publicados em língua inglesa.

Isto posto, no Brasil, o GBG ganha forma com a adaptação cultural chamada Jogo Elos - Construindo Coletivos. O programa foi desenvolvido como uma intervenção preventiva adaptada do



GBG para lidar com problemas comportamentais e promover habilidades sociais entre crianças e adolescentes em ambiente escolar, a partir de interações cooperativas e democráticas entre professores e alunos. O projeto, realizado pela Coordenadoria de Saúde Mental do Ministério da Saúde, buscou a adaptação cultural e a implementação de uma versão do GBG conhecida como Jogo Elos.

O trabalho foi executado em 263 turmas, divididas em 59 escolas em treze municípios. Contou com a participação de 6.236 crianças, de seis a dez anos de idade e matriculados do 1º ao 5º ano do ensino fundamental. O programa foi monitorado pela Coordenação Geral de Saúde Mental, Álcool e Outras Drogas (CGMAD) em parceria com a Universidade Federal de São Paulo (UNIFESP), Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) e Universidade de Brasília (UNB) (CGMAD, s.d).

Conforme constatado nas revisões, citadas na Tabela 1, a adaptação cultural contou com amplo e cuidadoso processo de treinamentos dos professores participantes, que implementaria o GBG na sala de aula, e de adequação das regras do jogo.

Segundo Schneider *et al.* (2016), os professores receberam capacitação do *American Institutes for Research (AIR)*, órgão fornecedor do GBG, e tiveram apoio presencial duas vezes por mês dos facilitadores brasileiros. Além disso, os autores destacam que os professores realizaram pré-implementação nas salas de aula, etapa que contou com a criação de equipes de aula, ensinar aos alunos a regra de sala de aula, identificação dos reforçadores que poderiam ser utilizados e regras do GBG.

A implementação efetiva da primeira versão do programa ocorreu em 2013, conforme observado no trabalho de Schneider *et al.* (2016), os autores analisaram a acessibilidade, adequação e implementação do programa piloto em escolas públicas de quatro cidades brasileiras, que durou de setembro a dezembro, com aplicação a partir do segundo mês.

Os mesmos autores destacam que o Programa Elos seguiu procedimentos centrais do GBG em sua implementação, como o estabelecimento de regras que incluía seguir as instruções das atividades, manter o nível de voz acordado, permanecer nos locais determinados e agir com gentileza com colegas e professores, conforme acordado inicialmente com os alunos.

Schneider *et al.* (2016) disseram que durante sua implantação, o estudo de avaliação durou quatro meses, com três meses de implementação do jogo e para a avaliação foi adotada uma abordagem de métodos de dados quantitativos e qualitativos.

Os autores retratam que ao fim do primeiro ciclo de implementação, os administradores e professores consideraram o GBG uma intervenção útil, com impacto significativo no trabalho em equipe e fácil de ser incluída na rotina diária da sala de aula. No entanto, no que diz respeito ao nível de distração em sala de aula e no envolvimento na aprendizagem não foram tão positivos, de acordo com relato dos professores.

Schneider *et al.* (2016) também comentam que no início do estudo, por se tratar de um procedimento relacionado à teoria comportamental, algo relativamente distante do referencial pedagógico brasileiro, o GBG causou certa estranheza entre alguns administradores e professores, que se mostraram resistentes à intervenção por considerá-la um jogo competitivo. Contudo, após sua implementação, observou-se que se tratava de uma modalidade cooperativa de jogo.

Os autores observaram, a partir de relatos, que as mudanças comportamentais não foram mantidas em outros períodos de aulas ou em espaços extraclasse. Essa ausência de generalização dos comportamentos se justifica devido ao curto período de implementação da intervenção, que se deu em apenas três meses.

Outro ponto salientado por Schneider *et al.* (2016) foi a necessidade de aperfeiçoar os materiais traduzidos, adequando-os à linguagem e termos, especialmente no que tange à formulação de regras em sala de aula e definição de recompensas, visando aprimorá-los e torná-los mais acessíveis ao contexto de ensino brasileiro.

Schneider *et al.* (2022) analisaram a implementação do Programa Elos em 16 escolas públicas brasileiras de ensino fundamental, do primeiro ao quinto ano, em duas cidades. O ensaio clínico contou com 67 turmas em cada grupo (experimental e controle) e envolveu um total de 1.731 alunos. Os autores destacam que, entre o pré-teste e o pós-teste, a divisão ficou composta por 941 alunos no grupo experimental e 790 no grupo de controle.

Schneider *et al.* (2022) ressaltam que a intervenção do estudo utilizou o instrumento de Mapeamento das Interações dos Estudantes (MINE), que é a adaptação brasileira do *Teacher*



Observation of Classroom Adaptation - Revised (TOCA-R), para avaliar a eficácia do GBG. A análise também incluiu comparações de pontuações médias para Agressividade, Comportamento Disruptivo, Envolvimento em Atividades, Socialização e Autocontrole no início do estudo. Entretanto, não foram realizados ensaios clínicos randomizados com grupo de controle para testar a eficácia da primeira versão do programa no Brasil, conforme aponta Caetano *et al.* (2024).

Ainda a respeito dos processos de inclusão e adaptação, foram realizados procedimentos de rastreio da validade social do projeto, buscando investigar a operacionalidade da técnica em contexto nacional, compreendendo os avanços e limites da aplicação.

De acordo com Schneider *et al.* (2022), o GBG consiste em uma intervenção capaz de produzir resultados positivos na redução de problemas de comportamento agressivo, anti-social, vulnerabilidades psicossociais e educacionais de crianças. Argumento que foi corroborado no programa Elos 2.0 devido sua eficácia em reduzir comportamentos problemáticos e promover habilidades sociais em crianças em idade escolar, como afirma Caetano *et al.* (2024).

De acordo com Caetano *et al.* (2024), o Programa Elos 2.0 é uma atualização do protocolo de intervenção lúdica baseada no Jogo do Bom Comportamento, adaptado para o Brasil pelo Ministério da Saúde, no contexto escolar, com o objetivo de reduzir comportamentos problemáticos e promover habilidades sociais em crianças de 6 a 10 anos de idade. Os autores afirmam que a nova versão do programa revisou os materiais e aperfeiçoou as metodologias em relação à primeira versão.

Caetano *et al.* (2024), em seu trabalho, buscaram randomizar por *cluster* e avaliar a eficácia do Programa Elos 2.0 a partir da intervenção do programa durante cinco meses com alunos do ensino fundamental entre o primeiro e o quarto ano de 22 escolas públicas, sendo 11 grupos de controle e 11 grupos experimentais, divididas em duas cidades localizadas no estado do Ceará, para dimensionar a frequência de comportamentos problemáticos e melhores atitudes pró-sociais.

Os mesmos autores destacam que os critérios para seleção das escolas foram ser escola pública, ter ao menos uma turma de cada série e contar com a participação de todas as crianças das turmas. As regras mantiveram-se as mesmas na nova versão do programa. Os resultados do programa foram avaliados no nível individual e composto por três medidas: concentração infantil, problema perturbador e comportamento pró-social.



No Jogo Elos 2.0, a amostra contou com 2.030 crianças participantes, os professores utilizaram a ferramenta MINE para monitorar e registrar as manifestações dos comportamentos dos alunos, que inclui a adaptação brasileira do *Teacher Observation of Classroom Adaptation - Checklist* (TOCA-C), com o objetivo de analisar o repertório comportamental das crianças, como agressividade, timidez, perturbação e comportamentos pró-sociais, conforme apontam Caetano *et al.* (2024).

A respeito dos frutos do GBG, dados obtidos de estudos longitudinais demonstram que houve diminuição de comportamentos de risco como abuso de substâncias ilícitas e risco sexual (Schneider *et al.*, 2022), prevenção de tentativas de suicídio e prevenção do desenvolvimento de comportamento violento e transtorno de personalidade na idade adulta (Caetano *et al.*, 2024). Além disso, os resultados obtidos com o projeto, constatamos que os alunos participantes tiveram maior concentração nas atividades, ação de cooperação, respeito, ajuda mútua e aquisição de outros comportamentos pró-sociais (CGMAD, s.d).

Em aspectos gerais, os resultados alcançados destacam que o *Good Behavior Game*, contando com uma implementação estruturada e suporte adequado em ambientes escolares, demonstrou avanços significativos para melhoria do ambiente escolar, tornando-os mais positivos e acolhedores, com efetiva diminuição de comportamentos disruptivos e aumento nas interações sociais positivas entre os estudantes.

Conclusão

Embora os primeiros estudos sobre o *Good Behavior Game* tenham surgido durante meados do século XX nos Estados Unidos da América como prática de melhoramento de comportamentos disfuncionais para crianças e adolescentes em ambiente escolar. Nota-se que os estudos acerca do como intervenções ativas no Brasil podem ser considerados recentes, visto que as primeiras intervenções adaptadas ao contexto social nacional surgiram apenas em 2010 e os primeiros trabalhos publicados a partir de 2016.

Com base na metodologia de seleção adotada, observa-se apenas 3 artigos que analisam a utilização da intervenção do GBG no Brasil, todos os artigos analisam a aplicação a partir de programas

governamentais em contexto escolar e encontram-se escritos em língua inglesa, nenhum em português.

Os artigos investigados demonstram que o GBG funciona como estratégia de prevenção universal de comportamentos de risco e pode ser adaptado e testado em países de baixa renda, como o Brasil. Isso se deve ao baixo custo das intervenções e à eficácia na promoção de comportamentos pró-sociais, ao desenvolver habilidades em crianças de 6 a 10 anos.

Como síntese, a respeito da aplicação do GBG em contexto nacional, pode-se concluir que sua utilização é eficaz para o ensino de Habilidades Sociais de crianças no contexto escolar. As conclusões indicam que há uma necessidade de se investigar a aplicabilidade do GBG em outros contextos e com outros públicos alvos, assim, ampliando o arcabouço qualitativo e quantitativo do tema.

A partir das discussões apresentadas, surgem questionamentos acerca da aplicabilidade da intervenção em contextos além do ambiente escolar. Será que é possível adaptar o GBG para o ambiente clínico? Os comportamentos pró-sociais e preventivos observados nos estudos analisados podem ser observados quando aplicados a grupos menores e em outros contextos? Quais são as limitações e potencialidades do GBG em crianças com transtorno do espectro autista? Essas e outras indagações surgem a partir das potencialidades apresentadas pela intervenção no contexto escolar brasileiro.

Estudos futuros podem estudar os impactos longitudinais em segmentos de 6 a 12 meses e analisar o papel de mediadores contextuais, como o clima escolar e o apoio institucional, além de explorar as questões de gênero, baseline de comportamento e indicadores de vulnerabilidade socioeconômica. O estudo controlado não randomizado de Schneider et al.(2022) sugeriu que o programa tem potencial de reduzir comportamentos agressivos e disruptivos entre os estudantes, sobretudo aqueles que, em sua linha de base, apresentam taxas maiores de comportamentos-problema; e, crianças que participaram do Elos 2.0 tem uma probabilidade 4,8 vezes maior de não apresentar comportamento disruptivo (Caetano et al., 2024).

Além disso, em estudos de acompanhamento do GBG, Kellam et al. (2011) verificou os efeitos sobre redução de uso de drogas, dependência e comportamento sexual de risco entre pessoas, principalmente homens, que pertenciam previamente a um grupo de maior risco - comportamentos-



problema muito comuns no período da adolescência/ensino médio. Uma vez que o clima disciplinar escolar no Brasil é pouco positivo, cerca de 19,8% do tempo em sala de aula é utilizado para manter a ordem, 7,8% acima da média internacional segundo Pesquisa Internacional sobre Ensino e Aprendizagem (TALIS).

Enquanto isso, segundo o Índice PISA, 2018 e OCDE, 2015, entre 77 países os estudantes do Brasil são classificados em 74º lugar quanto à cooperatividade. Nesse contexto, há uma possibilidade de intervenção universal a partir do GBG com finalidade de reduzir as taxas de evasão do ensino médio e aumentar taxas de ingresso nas universidades, na medida em que o programa é capaz de reduzir interações sociais estressantes e mitigar problemas comportamentais que possam prejudicar relações entre colegas, alunos e professores (Caetano et al., 2024).

A metodologia do programa Elos 2.0 engloba estratégias de reforçamento de comportamentos positivos e adequados; estratégias essas que tomam forma a partir de elementos da gamificação, tais como: reforço positivo, prêmios personalizados, feedback e desafios. Dessa forma, pode-se inferir que o programa obteria resultados satisfatórios em crianças com TEA, na medida em que a metodologia pode ser utilizada para reforçar autonomia, melhorar habilidades sociais e adquirir repertório comportamental positivo e adequado - há evidências de melhorias moderadas/robustas no comportamento pró-social e de diminuição do comportamento disruptivo associadas à metodologia do programa Elos 2.0 (Caetano et al., 2024). A mesma linha de raciocínio pode ser aplicada à prática clínica: os elementos da gamificação podem ser utilizados para extinguir padrões comportamentais pouco adaptativos na medida em que são reforçados comportamentos que apresentam benefícios maiores para o desenvolvimento pessoal e convívio do paciente em sociedade.

Para ensaios futuros e replicações de estudos, é positiva a padronização de domínios como: agressividade, comportamento disruptivo, autocontrole, engajamento nas atividades e comportamento pró-social. Tais domínios podem ser medidos por meio da escala TOCA (Teacher Observation of Classroom Adaptation) antes e depois da intervenção, com intervalo mínimo de 4 meses (duração aproximada do estudo), por professores previamente treinados e, idealmente, supervisionados. A partir disso é possível realizar meta-análises, garantir validade interna e externa para os estados onde os estudos foram realizados, realizar comparações entre os estados, planejar e formular políticas públicas



a partir da expansão do programa a nível nacional e possível integração a políticas de saúde mental nas escolas do Brasil, monitorar a fidelidade dessa implementação e replicar resultados em outras populações.

Referências

- Barrish, H. H., Saunders, M., & Wolf, M. M. (1969). Good behavior game: Effects of individual contingencies for group consequences on disruptive behavior in a classroom. *Journal of Applied Behavior Analysis*, 2(2), 119-124.
- Caetano, S. C., Mariano, M., da Silva, A. R., Mendes-Sousa, M. M., Ferreira, N. A., Cogo-Moreira, H., Mari, J. J., & Sanchez, Z. M. (2024). Effectiveness of the elos 2.0 program, a classroom good behavior game version in brazil. *International Journal of Mental Health and Addiction*.
- CGMAD- Coordenação Geral de Saúde Mental, Álcool e Outras Drogas. (n.d.). *GOOD, dados de efetividade dos programas. Programas de prevenção em AD*. <https://www.cosemssp.org.br/downloads/INFORMATIVO-FINAL-SAUDE-MENTAL.pdf>
- Cheatham, J. M., Ozga, J. E., St. Peter, C. C., Mesches, G. A., & Owsiany, J. M. (2017). Increasing Class Participation in College Classrooms with the Good Behavior Game. *Journal of Behavioral Education*, 26(3), 277–292.
- D'Abreu, L. C. F., & Marturano, E. M. (2011). Identificação de problemas de saúde mental associados à queixa escolar segundo o DAWBA. *Psico*, 42(2).
- Dazzani, M. V. M., Cunha, E. d. O., Luttigards, P. M., Zucoloto, P. C. S. d. V., & Santos, G. L. d. (2014b). Queixa escolar: Uma revisão crítica da produção científica nacional. *Psicologia Escolar e Educacional*, 18(3), 421–428.
- Del Prette, A., & Del Prette, Z. A. P. (2017). *Competências Social e Habilidades Sociais; manual teórico-prático*. Editora Vozes.
- Feitosa, F. B., Prette, Z. A. P. D., Prette, A. D., & Loureiro, S. R. (2011). Explorando relações entre o comportamento social e o desempenho acadêmico em crianças. *Estudos e Pesquisas em Psicologia*, 11(2), 442–455.



- Guimarães, J. R., Gonçalves, R. P. W., & Nascimento, G. S. (2022). Desenvolvendo habilidades sociais em ambiente escolar: uma proposta envolvendo o Good Behavior Game. *Revista Brasileira De Terapia Comportamental E Cognitiva*, 23(1), 1-14.
- Kellam, S. G., Mackenzie, A. C., Brown, C. H., Poduska, J. M., Wang, W., Petras, H., & Wilcox, H. C. (2011). The good behavior game and the future of prevention and treatment. *Addiction science & clinical practice*, 6(1), 73–84.
- Moher, D., Liberati, A., Tetzlaff, J., & Altman, D. G. (2015). Principais itens para relatar Revisões sistemáticas e Meta-análises: A recomendação PRISMA. *Epidemiologia e Serviços de Saúde*, 24(2), 335–342.
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., ... & Moher, D. (2023). A declaração PRISMA 2020: diretriz atualizada para relatar revisões sistemáticas. *Revista Panamericana de Salud Publica*, 46, e112.
- Santos, C. M. da C., Pimenta, C. A. de M., & Nobre, M. R. C. (2007). The PICO strategy for the research question construction and evidence search. *Revista Latino-Americana De Enfermagem*, 15(3), 508-511.
- Schneider, D. R., Garcia, D., D'Tolis, P. O. A. O., Ribeiro, A. M., Cruz, J. I. d., & Sanchez, Z. M. (2022). Elos program's efficacy evaluation in school management of child behavior: A non-randomized controlled trial. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, 38, 1–10.
- Schneider, D. R., Pereira, A. P. D., Cruz, J. I., Strelow, M., Chan, G., Kurki, A., & Sanchez, Z. M. (2016). Evaluation of the Implementation of a Preventive Program for Children in Brazilian Schools. *Psicologia: Ciência E Profissão*, 36(3), 508-519.
- Tingstrom, D. H., Sterling-Turner, H. E., & Wilczynski, S. M. (2006). The good behavior game: 1969-2002. *Behavior modification*, 30(2), 225–253.
- Wiskow, K. M., Matter, A. L., & Donaldson, J. M. (2019). The Good Behavior Game in preschool classrooms: An evaluation of feedback. *Journal of applied behavior analysis*, 52(1), 105–115.