**PROJETO [LOGO - GAMEBOOK]**

**REFERENCIAIS TEÓRICOS – FUNÇÕES EXECUTIVAS – TDAH**

**VERSÃO : 2.O**

**CONTRIBUIÇÃO: CAMILA BONFIM.**

OBJETIVO

Este documento visa pontuar as pesquisas já realizadas pelo Grupo de pesquisa Comunidades Virtuais relacionadas aos referenciais teóricos relacionados ao tema Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH) e ao conceito da mídia Gamebook. Por se tratar de um documento produzido a fim de balizar as pesquisas do roteiro do gamebook, serão apresentadas ainda possíveis correlações entre determinada função executiva e as possíveis soluções encontradas na narrativa para abordagem da mesma.

**MATERIAIS/DOCUMENTOS ESTUDADOS.**

* Documento em Powerpoint “Projeto Gamebook – Aspectos pedagógicos”
* Documento em Powerpoint “ Mapeando a relação entre Games e TDAH” – resultado dos questionários.
* Artigo “O que são funções executivas” – autor não nomeado.
* Artigo “Jogos digitais e reabilitação neuropsicológica: delineando novas mídias**”** (ROCHA; ALVES; NERY, 2014)
* Artigo “Qual o papel que a memória de trabalho exerce na aprendizagem da matemática**?” (Corso e Dorneles, 2012)** http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0103-636X2012000200011&script=sci\_arttext

COMENTÁRIOS

* Os objetivos para o gamebook estão além do que o que será proposto pelo roteiro, gamedesign ou design artístico. Os objetivos já foram lançados a partir da aprovação do projeto Fapesb edital 05/2013 e são eles: “Contribuir para o desenvolvimento das funções cognitivas como **atenção, percepção e memória**, possibilitando principalmente que as crianças e os adolescentes diagnosticados com TDAH possam encontrar nesta mídia um espaço para assegurar melhores níveis das funções destacadas de forma prazerosa”
* É importante ainda demarcar que os avanços das pesquisas do GPCV concluíram que o gamebook poderá ser lançado como uma mídia apropriada a qualquer sujeito, independente dele possuir o diagnóstico do TDAH. O que vai evidenciar as nossas atenções em relação ao tema será a forma de como iremos tratar a exposição do jogador em relação às funções executivas.
* Durante o desenvolvimento do roteiro, o conceito de “funções executivas” adotado é o conjunto de processos cognitivos e metacognitivos que irão permitir que o **indivíduo se envolva, com sucesso, em comportamentos complexos e direcionados a metas**.
* Um dos exemplos utilizados como ilustração de uma meta é o trabalho escolar. O trabalho envolve uma série de passos que precisam ser cumpridos, tornando a tarefa complexa para ser realizada. A **meta final** é entregar o trabalho na data estipulada e para tanto várias habilidades deverão ser empregadas buscado o sucesso da meta. Pensar o planejamento da atividade, o que deve ser lido, realizar a leitura e a redação do trabalho, são algumas das ações que dependem da boa atuação das ações executivas.
* Sendo assim, **as funções executivas “gerenciam” o trabalho conjunto de diversos sistemas:** cognitivo, comportamental e emocional, a depender da demanda do ambiente ou da tarefa.
* **Planejamento, flexibilidade cognitiva, memória de trabalho, atenção seletiva e sustentada, controle inibitório e monitoramento** serão as funções executivas que serão estudadas pela da equipe de desenvolvimento durante a criação dos elementos-chaves do gamebook.
* O indivíduo que possui algum déficit no seu funcionamento executivo pode compromenter, de alguma forma, suas atividades cotidianas e, geralmente, tais comprometimentos estão associados a dificuldade de concentração, falha na finalização das tarefas ou inconsistência na realização de um objetivo definido (BARKLEY e col., 2008)
* Estudos relatam que tais comprometimentos estão geralmente associados a desempenho escolar, tais como: prejuízos na memória de trabalho, prejudicando a compreensão da leitura, postergar tarefas (e até não finalizá-las) , dificuldade de atenção, dificuldade de organização e hierarquização.
* De acordo com as reuniões do GPCV, foi acordado que a primeira função a ser trabalhada na narrativa do gamebook seria a MEMÓRIA DE TRABALHO. Esta função está relacionada com a capacidade de manter a informação em mente, além de também transformá-la com outras informações. É uma combinação de processos cognitivos que atuam tanto no processamento quanto no armazenamento da informação. Alguns autores menciona-a também como “memória de curto prazo”, do armazenamento temporário da informação, no entanto é importante pensar a memória de trabalho como um processo de manipulação da informação ao invés de uma manutenção passiva.
* NO GAMEBOOK: A **memória de trabalho** pode estar associada a algum momento em que a personagem recebe uma informação para determinada tarefa que ainda vai acontecer, como o numero de algum segredo que vai abrir uma cela ou armadilha, associar nome e rosto ou o segredo de um baú que precisa ser aberto. O leitor-jogador precisará guardar a informação para avançar na narrativa ou ainda poderia apenas ter que lembrar que precisar ler algo em algum lugar do jogo para conseguir passar de fase. Ex: Abrir a porta secreta da Sumaúma ou lembrar determinado nomes de trilhas que deverão ser seguidas.
* Outra função é o Planejamento, que confere a habilidade de elaborar e executar um plano de ação, de antecipar e estipular os passos necessários para a resolução de um objetivo.

NO GAMEBOOK: Tal função executiva pode estar presenta na maioria dos momentos de bifurcação, onde existe uma questão de escolha e estratégia. Em situações onde pode ser demostrada duas opções visíveis , tais como “escalar uma árvore” ou “subir no cipó”, pode gerar um pensamento do que seria mais fácil, rápido e/ou seguro para chegar no topo de uma árvore, por exemplo.

* Flexibilidade Cognitiva é uma função executiva relacionada a capacidade que o individuo possui em mudar de foco e considerar possíveis e diferentes alternativas. É uma função que possibilita o entendimento de que é preciso de adaptar em diferentes contextos e demandas.

NO GAMEBOOK: Para avaliar a flexibilidade cognitiva é necessário pensar em alguma atividade em que a criança precise mudar de estratégia, ou entender uma nova lógica de uma atividade que difere de uma lógica anterior. Ex: No minigame 1 ela tinha que usar o comando x para alcançar o objetivo. Já no minigame 2 ela tem que abrir mão de usar o comando x para usar o comando y, tendo que abandonar a estratégia aprendida no minigame 1.

* ATENÇÃO SELETIVA é a habilidade de selecionar apenas o que irá ser importante para uma determinada tarefa, focando a sua atenção e não se distraindo com estímulos do ambiente.

NO GAMEBOOK: O jogador pode ser desafiado, em determinado minigame, com uma quantidade extensa de informações que o deixe tentado a perder seu foco. Algum momento da narrativa pode exigir que ele execute uma atividade onde se tenha que escolher dentre vários estímulos bem chamativos (coloridos, com movimento), algum estímulo que não seja tão chamativo. Ex: aquele jogo do “Onde está Wally”.

O CONTROLE INIBITÓRIO se apresenta como a capacidade que o indivíduo possui em controlar o comportamento considerado inadequado, assim como inibir a atenção a estímulos que não são relevantes. Pode ser considerado como um mecanismo de filtragem complementar a Atenção Seletiva a medida que minimiza a demanda sobre o processo de informação (GAZZANIGA et al , 2002).

NO GAMEBOOK: O jogador pode ser receber diversos estímulos sonoros e visuais que o faça perder a atenção caso ele não controle seus impulsos. Ignorar distrações em um grande terreno aberto, por exemplo. O controle inibitório não envolve apenas uma função mental (atenção), mas também um aspecto motor. Seria interessante pensar em alguma atividade onde ele tivesse que inibir a ação de apertar no mouse ou tocar na tela. Ex: Em uma atividade ele ao visualizar uma cor x deve tocar na tela, mas ao visualizar a cor y não deve tocar na tela (isto é, deverá inibir a ação, usar o controle inibitório). Ao mesmo tempo aqui também estaria envolvida a função de flexibilidade cognitiva.

* MONITORAMENTO, uma habilidade metacognitiva que se refere à capacidade de monitorar os processos mentais ou a realização para ver se tudo saiu ou está saindo como previsto.
* NO GAMEBOOK: Poderia pensar em algum minigame em que ele tivesse que checar alguma coisa para concluir a tarefa. Em qualquer atividade ele pode fazer isso, como montar um quebra-cabeças, ou montar uma sequencia logica com algo que tenha na floresta. Para concluir a tarefa ele deverá checar se o que ele planejou foi finalizado adequadamente.