

“Desatentos”: Uma Proposta de Jogo Digital para Conscientização de Sintomas Presentes em Portadores do TDAH

Vinícius D. J. Maciel, Victor T. Sarinho
 Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS)
 Laboratório de Entretenimento Digital Aplicado (LEnDA)
 Feira de Santana, Bahia, Brazil
 viniciusmacieluefs@outlook.com, vsarinho@uefs.br

Resumo—Este artigo apresenta um jogo digital em desenvolvimento a ser utilizado como ferramenta para a conscientização sobre o TDAH. Seu objetivo é criar uma experiência lúdica através de atividades de observação e memorização de dicas e instruções, onde o jogador se encontra na pele de um orientador de uma grande escola, e tem consigo a missão de identificar os alunos que possuem o TDAH, encaminhando-os para o tratamento o mais rápido possível. O jogador trabalhará com 3 ações bases e diversas reações por parte dos alunos, para tentar entender e diagnosticar o problema de cada um, aprendendo no processo os sintomas do TDAH e como eles podem ser identificados.

Keywords-TDAH; conscientização; serious game; jogo digital;

I. INTRODUÇÃO

O Transtorno do Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH) representa, junto com a dislexia, a principal causa de fracasso escolar e está presente em 7% das crianças no Brasil [1]. Trata-se de um transtorno mental do desenvolvimento, que começa na infância, e se caracteriza por um padrão persistente de desatenção e/ou hiperatividade, mais freqüente e severo do que aquele tipicamente observado em crianças de mesma idade, que estão no nível equivalente de desenvolvimento [2].

O TDAH na infância, dos 6 aos 10 anos, em geral se associa a dificuldades na escola e no relacionamento com as demais crianças, pais e professores. Os portadores não conseguem realizar os vários projetos que planejam e são tidos como “avoados” [3]. Vários estudos também relatam que diferentes grupos profissionais entendem as diversas causas para o TDAH [1]. Contudo, a maioria destes grupos profissionais desconhecem os atuais processos de diagnóstico e tratamento do mesmo [1].

Com o objetivo de difundir o conhecimento relacionado às abordagens de diagnóstico e tratamento voltados para o TDAH, este artigo apresenta o “Desatentos”. Trata-se de um jogo digital que busca apresentar diferentes sintomas do TDAH em personagens infantis que fazem parte de um ambiente escolar para crianças, desafiando o jogador a identificar, entender e compreender a razão por traz de cada um destes comportamentos.



Figura 1. Prototipação da tela inicial do jogo.

II. JOGO PROPOSTO

“Desatentos” (Figura 1) é um jogo que se passa em um cenário que busca representar um ambiente escolar. O papel do jogador nesse ambiente é servir como um observador, tendo uma visão em primeira pessoa para ressaltar o foco na criança que está sendo observada. O jogador tem como missão ser um orientador infantil que precisará entender mais do que ninguém quais possíveis problemas relacionados ao TDAH os alunos estão apresentando, analisando assim seus movimentos, suas ações e até mesmo seu desleixo com uma ou outra atividade.

O jogador terá em sua frente um quadro de avisos (Figura 2), ao qual servirá de guia para o jogador e neste quadro de avisos haverá dicas e lembretes sobre o TDAH. Por exemplo, se o jogador está em dúvida sobre se determinada ação do personagem é referente ao diagnóstico de TDAH ou não, quando clicar no quadro de avisos, ele receberá uma dica como essa: *Alunos com TDAH do tipo Desatento, costumam ter problemas para organizar seu material.* A ideia do quadro de avisos é ser um grande aliado ao jogador, pois ele vai passar grande parte das informações necessárias para identificar e entender mais sobre o TDAH.

Desatentos seria um jogo voltado para o público adulto, principalmente para aqueles que não conhecem sobre o transtorno e tem o contato diário com crianças que podem

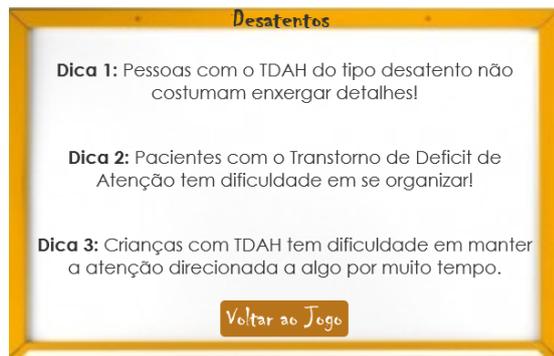


Figura 2. Prototipação relacionada ao Quadro de Avisos.

ou não apresentar alguns aspectos do TDAH. O jogo terá 10 níveis e o avanço nos mesmos dependerá dos acertos do jogador, o qual avança somente quando acerta o diagnóstico de todas as crianças presentes na fase. A quantidade de crianças em cada nível aumenta de forma gradual, onde, a cada dois níveis, uma criança é adicionada, chegando assim ao máximo de 5 crianças no nível final do jogo. Cada criança será observada de maneira isolada pelo jogador, pois o foco do jogo é justamente nos sutis sintomas que o transtorno carrega. Assim, o jogador primeiro precisa diagnosticar corretamente a criança de número 1, para em seguida analisar a criança de número 2 e assim por diante.

A mecânica principal do jogo são as ações que são pedidas para os alunos. Estas ações se encontram em uma série de botões laterais localizada a esquerda do jogador (Figura 3). O jogador poderá clicar em cada uma dessas ações, que terão comandos relacionados aquela ação. Além disso na parte inferior da tela o jogador visualizará dois botões, um botão verde com uma seta positiva, que afirmaria que a criança teria o transtorno e um outro botão, só que vermelho com um X, que negaria a existência do transtorno naquela criança. Caso o jogador acerte os 2 casos apresentados na fase, ele passará de estágio e seguirá com o jogo, e, caso erre, repetirá a fase e ganhará uma dica extra.

As ações e as diferentes interações que os personagens teriam são baseadas nos sintomas mostrados no DSM IV (Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais). Para o jogo, pensou-se em 3 ações básicas: pedir para que a criança faça uma tarefa escolar; pedir para que a criança brinque com um brinquedo; e pedir para que a criança arrume sua mesa. As 3 primeiras fases do jogo, seriam justamente a introdução de cada uma dessas ações, apresentando 1 ação por cada fase, até que se juntem em 3 ações que serão as 3 ações fixas do jogo presentes na fase 4 em diante.

Quando o jogador requisitar uma atividade para um personagem, o personagem terá 3 possíveis reações, a primeira seria concluir aquela atividade sem problemas, o que não denotaria um dos sintomas do TDAH. Outra reação seria



Figura 3. Prototipação relacionada ao gameplay do jogo.

a não conclusão da atividade, que seria representada pelo desinteresse do personagem ou sua não conclusão da tarefa. Por fim, tem-se a terceira ação que seria uma reação parcial, onde o personagem conclui a atividade, porém com bastante dificuldade. As reações que o personagem terá, são registrados em um bloco de texto logo abaixo do personagem, que tem a finalidade de ajudar o jogador a entender claramente as reações feitas pelo personagem.

III. CONCLUSÕES E TRABALHOS FUTUROS

Este artigo apresentou o “Desatentos”, uma proposta de jogo digital que busca conscientizar acerca do TDAH através de jogos digitais acessíveis e de fácil aprendizado para o grande público. Vale ressaltar que o jogo a ser desenvolvido não tem como objetivo substituir a qualificação profissional de qualquer profissional de saúde, tendo o foco apenas na conscientização dos sintomas mais conhecidos do transtorno.

Como trabalhos futuros, espera-se que o jogo possa ser amplamente desenvolvido e caso seja bem recebido ganhará uma expansão, que contará sobre o TDAH do tipo Hiperativo, fazendo assim com que o Desatentos aborde de maneira mais ampla o TDAH e suas particularidades.

REFERÊNCIAS

- [1] T. S. Couto, M. R. Melo-Junior, and C. R. A. Gomes, “Aspectos neurológicos do transtorno do déficit de atenção e hiperatividade (tdah): uma revisão,” *Ciências & Cognição*, vol. 15, no. 1, pp. pp–241, 2010.
- [2] L. V. Caliman, “O tdah: entre as funções, disfunções e otimização da atenção,” *Psicologia em estudo*, vol. 13, no. 3, pp. 559–566, 2008.
- [3] C. Araujo and S. A. P. dos Santos, “Comportamentos indicativos do transtorno de déficit de atenção e hiperatividade em crianças: alerta para pais e professores,” *Lecturas: Educación física y deportes*, no. 62, p. 5, 2003.