

UNIVERSIDADE EM TRANSFORMAÇÃO: INTEGRALIZANDO SABERES E EXPERIÊNCIAS

2 A 6 DE SETEMBRO/2019



Marque a opção do tipo de trabalho que está inscrevendo:

Resumo Relato de Experiência Relato de Caso

DESENVOLVIMENTO DE UM PROGRAMA COMPUTADORIZADO DE PSICOEDUCAÇÃO E ESTIMULAÇÃO DE CONTROLE INIBITÓRIO PARA CRIANÇAS COM TDAH

AUTOR PRINCIPAL: Pablo João Canal da Costa

CO-AUTORES: João Pedro Mazuco Rodriguez, Jéssica Cavalcanti, Flávia Mazuco Rodriguez, Ana Carolina Bertoletti de Marchi.

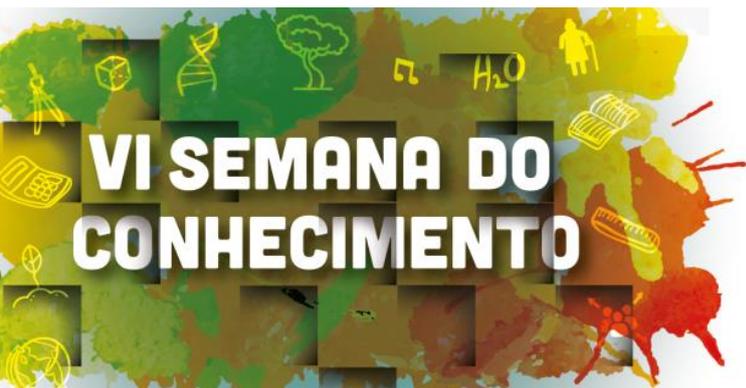
ORIENTADOR: Vanisa Fante Viapiana

UNIVERSIDADE: Universidade de Passo Fundo

INTRODUÇÃO

O Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade ou TDAH, caracteriza-se por um quadro de desatenção, hiperatividade e/ou impulsividade, de forma mais grave que o tipicamente observado, que afeta cerca de 5% da população mundial e tem início na infância (American Psychiatric Association, 2013). Estudos recentes mostram que o treino neuropsicológico da atenção através de estimulação cognitiva das funções executivas, resulta em uma melhora significativa dos sintomas do TDAH, sendo o controle inibitório a principal função executiva a ser estimulada para esta finalidade (WAGNER et al., 2016). Entre as intervenções neuropsicológicas possíveis, o uso de jogos virtuais tem mostrado-se promissor, porém ainda pouco explorado e estudado (CAVALCANTI, no prelo). Neste sentido iniciou-se na UPF o desenvolvimento de um programa computadorizado de psicoeducação e estimulação do controle inibitório em crianças com TDAH, com o objetivo de aumentar o acervo de intervenções possíveis.

DESENVOLVIMENTO:



UNIVERSIDADE EM TRANSFORMAÇÃO: INTEGRALIZANDO SABERES E EXPERIÊNCIAS

2 A 6 DE SETEMBRO/2019



O desenvolvimento de um programa computadorizado para psicoeducação e estimulação de controle inibitório em crianças de 6 a 9 anos com TDAH, seguiu as seguintes etapas:

1º passo: Revisão sistemática. A partir de uma revisão sistemática de literatura (CAVALCANTI, no prelo) sobre intervenções para pacientes com TDAH, constatou-se que o uso de jogos ou programas computadorizados com essa finalidade apesar de promissores possuem estudos escassos, principalmente no Brasil onde não há programas de estimulação cognitiva publicados e comercializados para profissionais com o intuito de trabalhar especificamente com crianças com TDAH. Esta revisão trouxe como ponto importante o processo executivo do controle inibitório como a primeira função nuclear nos modelos do TDAH, o que levantou tanto a necessidade como direcionou os parâmetros utilizados para o desenvolvimento do programa.

2º Passo: Uma revisão mais consistente em termos de controle inibitório. Nesta etapa procurou-se detectar que elementos seriam mais adequados no programa para melhor estimulação desta função executiva. Pesquisou-se os paradigmas neuropsicológicos usados no treino tanto do controle inibitório voltado à inibição de distratores quanto no de inibição de impulsos, além de estratégias metacognitivas de psicoeducação.

3º Passo: A partir do estudo destas estratégias, buscou-se elaborar uma narrativa que contemple um processo de psicoeducação para o TDAH em crianças. Esta tem a finalidade tanto de introduzir as etapas de treino neurocognitivo quanto de psicoeducar sobre estratégias de controle das dificuldades relacionadas ao TDAH, numa linguagem acessível a um público infantil de 6 a 9 anos. O seguimento desta narrativa será uma animação gráfica incorporada ao programa.

4º Passo: Junto a uma equipe da Ciência da Computação, passou-se a programar os jogos do programa de intervenção. Nesta etapa discutimos a proposta e os elementos necessários para treinar e desenvolver o controle inibitório em crianças com TDAH. Foram desenvolvidos quatro jogos para o programa, sendo dois focados em inibição impulsos e dois focados em inibição de distratores, relacionados assim aos perfis de TDAH hiperativo e desatento, respectivamente.

5º Passo: O programa foi enviado para avaliação de juízes. Nesta etapa primeiramente três juízes, um médico psiquiatra com mestrado em psicologia do desenvolvimento e duas psicólogas com especialização na área de neuropsicologia, testaram e avaliaram o programa. A avaliação teve como objetivo constatar se cada jogo que compõe o programa consegue de fato estimular funções executivas em crianças de 6 a 9 anos com TDAH, em especial o controle inibitório, além de verificar se a narrativa escrita é adequada para psicoeducação sobre o transtorno. As avaliações foram em geral



UNIVERSIDADE EM TRANSFORMAÇÃO: INTEGRALIZANDO SABERES E EXPERIÊNCIAS

2 A 6 DE SETEMBRO/2019



positivas, destacando-se a relevância de um programa como esse, havendo também observações e sugestões que estão colaborando na evolução do projeto.

CONSIDERAÇÕES FINAIS:

O programa está em fase de desenvolvimento, porém a partir das avaliações realizadas, mostra-se promissor para integrar o acervo de intervenções possíveis para o TDAH. Vem de encontro à importância de se pensar estratégias de desenvolvimento de funções executivas em crianças com TDAH, promovendo o desenvolvimento neurocognitivo necessário para a superação das dificuldades oriundas do transtorno.

REFERÊNCIAS

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition (DSM-V). Arlington, VA: American Psychiatric Association, 2013.

CAVALCANTI, Jéssica. Programas Computadorizados de Estimulação Cognitiva para Crianças e Adolescentes com TDAH: uma revisão sistemática. Passo Fundo. No prelo.

WAGNER, Flávia; ROHDE, Luis Augusto de; TRENTINI, Clarissa Marcell. Neuropsicologia do Transtorno de Déficit de Atenção/Hiperatividade: Modelos Neuropsicológicos e Resultados de Estudos Empíricos. Psico-USF, Bragança Paulista, v. 21, n. 3, p. 573-582, set./dez. 2016

NÚMERO DA APROVAÇÃO CEP OU CEUA (para trabalhos de pesquisa):

ANEXOS



UNIVERSIDADE EM TRANSFORMAÇÃO: INTEGRALIZANDO SABERES E EXPERIÊNCIAS

2 A 6 DE SETEMBRO/2019

