



## DIRETRIZES PARA GAME DESIGN: ESTIMULAÇÃO DE FUNÇÕES EXECUTIVAS EM ADOLESCENTES COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA

Alexandre Feltens, Adriana Gomes Alves.

Mestrado Profissional em Psicologia

Psicologia da Saúde, Processos de Desenvolvimento Humano e Práticas Psicossociais - Tecnologias e Práticas Psicossociais

Pesquisa de Mestrado Profissional em Psicologia teve como motivação o interesse e curiosidade do pesquisador no que refere a tecnologia e apreço por videogames, a popularidade destes entre o público Transtorno do Espectro Autista adolescente e a possibilidade em utilizar jogos digitais como ferramentas interventivas no tratamento psicológico, uma vez que tais atividades apresentam caráter lúdico por meio de interface eletrônica com potencial para gerar experiências divertidas e desafiadoras. Dentro da sintomatologia de autismo, dificuldades na comunicação social e comportamentos repetitivos estão intimamente inter-relacionados com as funções executivas, habilidades cognitivas necessárias para a tomada de decisão e resolução de problemas. Apesar da existência de diversos jogos voltados para autismo, tanto para os quesitos de entretenimento quanto para treinamento e intervenção psicológica, poucas são as evidências quanto à sua eficácia, tampouco são encontradas descrições detalhadas das práticas de game design empregadas no desenvolvimento de games para o público autista. Essa pesquisa teve como objetivo construir diretrizes e recomendações para o game design de jogos digitais voltados a estimulação de funções executivas em adolescentes com Transtorno do Espectro Autista. Foi empregada a metodologia *Design Science Research*, definindo o problema de pesquisa por meio de revisão sistemática da literatura, e construídas diretrizes a partir do problema de pesquisa e, após aprovação do Comitê de Ética em Pesquisa sob o protocolo 39977420.4.0000.0120, foram realizados Grupos Focais com profissionais da saúde mental e profissionais com experiência no desenvolvimento de jogos digitais. Os resultados obtidos por meio das coletas de dados possibilitaram a definição de quinze diretrizes que contemplam diferentes etapas de produção, fomentando reflexão sobre os elementos considerados essenciais no processo criativo de produzir jogos voltados ao treino e estimulação de funções executivas em adolescentes com Transtorno do Espectro Autista. Podem ser citados os elementos de Narrativa, Mecânicas e Level Design, Inclusão de Atividades de Vida Diária e a participação de especialistas em treino de funções executivas em adolescentes com Transtorno do Espectro Autista. Foi desenvolvido o *Best practices for Executive function Training for Autism: Guidelines for Game Design*, um guia *web* para apresentar as diretrizes. As diretrizes e o guia foram avaliados pelos participantes por meio de questionário de usabilidade e aplicabilidade apontando aspectos a serem melhorados, como a inclusão de exemplos demonstrando a aplicação das diretrizes. Espera-se que os resultados desta pesquisa auxiliem no desenvolvimento de jogos digitais, e no uso de tecnologias para intervenção com adolescentes diagnosticados com TEA, fomentando o desenvolvimento de novas



ferramentas eficazes na estimulação de funções executivas. É sugerido para pesquisas futuras o desenvolvimento de um jogo digital utilizando o guia web como referência.

Palavras-chave: autismo; funções executivas; game design.