

IDENTIFICANDO AS FUNÇÕES EXECUTIVAS

PARA RECORDAR:

- **Memória de Trabalho (MT):** de caráter transitório, envolve manter e trabalhar informações em mente. A MT é essencial para entender algo ao longo do tempo, relacionando o que aconteceu com o que irá acontecer. Está em ação quando fazemos um cálculo “de cabeça”, reorganizamos uma lista de tarefas mentalmente, aplicamos uma instrução na prática, incluímos em nossos planos ou ações uma nova informação, consideramos alternativa ou procuramos relação entre itens e ideias (DIAMOND, 2013);
- **Controle Inibitório (CI):** componente relacionada com a “capacidade de uma pessoa controlar a atenção, o comportamento, os pensamentos e/ou emoções para evitar uma forte predisposição interna ou distração externa e, em vez disso, fazer o que é mais apropriado ou necessário. [...] Assim, o controle inibitório torna possível para nós mudar e escolher como reagimos e comportamos ao invés de sermos criaturas de hábitos não pensados” (DIAMOND, 2013, p. 137, tradução nossa);
- **Flexibilidade Cognitiva (FC):** relaciona-se com a capacidade de “ser capaz de mudar as perspectivas espacialmente (por exemplo, ‘o que isso pareceria se eu a visse de uma direção diferente?’) ou interpessoalmente (por exemplo, ‘deixe-me ver se consigo ver isso a partir do seu ponto de vista’). Para mudar as perspectivas, precisamos inibir (ou desativar) nossa perspectiva anterior e carregar na MT (ou ativar) uma perspectiva diferente. [...] Outro aspecto da flexibilidade cognitiva envolve mudar a forma como pensamos sobre algo (pensando fora da caixa). [...] Flexibilidade cognitiva também envolve ser suficiente flexível para se ajustar à mudança de demandas ou prioridades, admitir estar errado e aproveitar oportunidades inesperadas” (DIAMOND, 2013, p. 149, tradução nossa).

Fonte: DIAMOND, A. Executive Functions. *Annual Review of Psychology*, Ames, v. 63, p. 135-168, 2013.
Disponível em: <https://bit.ly/2ZFfwpd>.

ATIVIDADE – IDENTIFICANDO AS FUNÇÕES EXECUTIVAS			
AÇÃO	COMPONENTE		
	MT	CI	FC
Em um jogo: mirar, atirar, destruir			
Agir e reagir conforme regra ativa ou inativa (se x faço, se y não faço)			
Rotacionar peça mentalmente e encaixar (similar Tetris, quebra-cabeça)			
Selecionar, escolher entre os distradores (tomada de decisão)			
Comutar entre papéis (diferentes atribuições, regras, poder)			
Repetir movimentos, imitar sequência motora			
Executar tarefa funcional cotidiana constituída em etapas (sequenciais)			
Reagir sob ação rápida			
Resistir à tentação de repetir ou fazer a tarefa percebida como mais fácil			
Ser induzido a manter ações e repentinamente ter de suspendê-la por um tempo, voltando à ação anterior induzida			
Recordar sequência de tarefas (passos, objetivos, missões) a cumprir			
Resolver e descobrir enigmas ou padrões lógicos			
Suspender ação por período de tempo e acioná-la posteriormente – ação oportuna			

Fonte: Adaptado de: KRAUSE, K. K. G.; GASPARINI, I.; HOUNSELL, M. S. Construindo relação entre Funções Executivas e Mecânicas de Jogos Digitais. In: Congresso Brasileiro de Informática na Educação, 8., 2019. **Anais eletrônicos...** Porto Alegre: SBIE, 2019. Disponível em: <https://bit.ly/2TxfAqe>.

ATIVIDADE – IDENTIFICANDO AS FUNÇÕES EXECUTIVAS			
AÇÃO	COMPONENTE		
	MT	CI	FC
Em um jogo: mirar, atirar, destruir		X	
Agir e reagir conforme regra ativa ou inativa (se x faço, se y não faço)		X	
Rotacionar peça mentalmente e encaixar (similar Tetris, quebra-cabeça)			X
Selecionar, escolher entre os distradores (tomada de decisão)	X	X	
Comutar entre papéis (diferentes atribuições, regras, poder)			X
Repetir movimentos, imitar sequência motora	X	X	
Executar tarefa funcional cotidiana constituída em etapas (sequenciais)	X	X	X
Reagir sob ação rápida		X	
Resistir à tentação de repetir ou fazer a tarefa percebida como mais fácil		X	
Ser induzido a manter ações e repentinamente ter de suspêndê-la por um tempo, voltando à ação anterior induzida			X
Recordar sequência de tarefas (passos, objetivos, missões) a cumprir	X		
Resolver e descobrir enigmas ou padrões lógicos	X		X
Suspender ação por período de tempo e acioná-la posteriormente – ação oportuna		X	

Fonte: Adaptado de: KRAUSE, K. K. G.; GASPARINI, I.; HOUNSELL, M. S. Construindo relação entre Funções Executivas e Mecânicas de Jogos Digitais. In: Congresso Brasileiro de Informática na Educação, 8., 2019. **Anais eletrônicos...** Porto Alegre: SBIE, 2019. Disponível em: <https://bit.ly/2TxfAqe>.