

ANÁLISE DO PROCESSO DE TOMADA DE CONSCIÊNCIA EM CRIANÇAS COM TDAH

Daniela Dadalto Ambrozine Missawa; Claudia Broetto Rossetti; Larissy Alves Cotonhoto

RESUMO – O desenvolvimento humano é um processo contínuo e complexo que envolve uma reorganização no nível das ações, percepções, atividades e interações do indivíduo com o seu mundo. Todavia, temos nos deparado com processos de desenvolvimento atípicos, como o Transtorno de Déficit de Atenção/Hiperatividade (TDAH). Com base nessa problemática, o objetivo do presente trabalho foi analisar o processo de tomada de consciência em crianças com TDAH por meio da utilização de situações-problema. Participaram do estudo oito crianças com diagnóstico de TDAH na faixa etária entre 9 e 11 anos (quatro meninas e quatro meninos). Os instrumentos utilizados para coleta de dados foram protocolos de situações-problema baseados nos jogos de regras: Quatro Cores, Dominó, Cara a Cara® e Lig-4®. A partir dos resultados encontrados pode-se perceber uma demanda de intervenção junto a crianças com diagnóstico de TDAH para que as mesmas identifiquem e aprendam a utilizar estratégias cognitivas como planejamento, execução e compreensão das ações durante o jogo, pois os problemas, na maior parte do tempo, ainda estão baseados em uma solução prática e não na compreensão conceitual da tarefa. Evidenciamos serem necessárias outras pesquisas sobre a tomada de consciência em crianças com TDAH que possibilitem o mapeamento dos padrões de tomada de consciência nessa população específica para, dessa forma, continuarmos as reflexões, iniciadas por Piaget, sobre como a criança constrói e domina na consciência os raciocínios e procedimentos.

UNITERMOS: TDAH. Infância. Tomada de Consciência. Jogos. Situações-Problema.

Daniela Dadalto Ambrozine Missawa – Graduação, mestrado e doutorado em Psicologia pela Universidade Federal do Espírito Santo; Pós-Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, ES, Brasil.

Claudia Broetto Rossetti – Graduação e mestrado em Psicologia pela Universidade Federal do Espírito Santo; doutorado e pós-doutorado pela Universidade de São Paulo; Professora Titular da Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, ES, Brasil.

Larissy Alves Cotonhoto – Graduação em Psicologia pela Universidade Federal de Uberlândia; mestrado em Psicologia pela Pontifícia Universidade Católica de Campinas; doutorado em Educação pela Universidade Federal do Espírito Santo; Professora do Instituto Federal do Espírito Santo, Vitória, ES, Brasil.

Correspondência

*Daniela Dadalto Ambrozine Missawa
Universidade Federal do Espírito Santo – Programa de Pós-Graduação em Psicologia
Av. Fernando Ferrari, 514 – Goiabeiras – Vitória, ES,
Brasil – CEP 29075-910
E-mail: dani@missawa.com.br*

INTRODUÇÃO

O desenvolvimento é um fenômeno contínuo e complexo nos indivíduos de uma forma geral. Segundo alguns autores¹, representa um processo de reorganização, operando no nível das ações, percepções, atividades e interações do indivíduo com o seu mundo. Não há plano preestabelecido para o desenvolvimento da criança, mas uma construção progressiva em que cada inovação só é possível graças à precedente². O processo de desenvolvimento permite ao indivíduo construir conhecimentos acerca de si mesmo e do mundo que o cerca. Piaget concebe o conhecimento como resultado da construção realizada por meio de um processo genético ou histórico caracterizado por níveis sucessivos e melhores de estruturação³.

Todavia, temos nos deparado com processos de desenvolvimento atípicos, como o Transtorno de Déficit de Atenção/Hiperatividade (TDAH). O TDAH tem sido estudado em larga escala por profissionais de diversas áreas: psicólogos, pediatras, neurologistas, pedagogos, entre outros^{4,5}. As causas desse transtorno ainda não são suficientemente conhecidas e o mesmo não pode ser explicado por apenas um fator⁶. Para alguns autores⁷, o TDAH faz parte do grupo de doenças crônicas mais prevalentes entre escolares e é o distúrbio psiquiátrico mais comum da infância atualmente. Estudos da área apontam que crianças com o diagnóstico de TDAH são percebidas como tendo dificuldades para compreender o que fazem, o que pode dificultar a construção de conhecimentos acerca de si mesmas e do mundo que as cerca.

O indivíduo com TDAH tem dificuldade em se inserir e ser inserido no mundo, pois sua agitação motora, impulsividade e o déficit atencional fazem com que se perca em meio à grande quantidade de estímulos auditivos, visuais, sensoriais do mundo que o cerca⁸. Os impactos causados pelos sintomas poderão afetar a vida familiar, social e educacional dos indivíduos com esse tipo de transtorno⁹. Os reflexos dessa dificuldade também têm chances de estarem presentes nas atividades intelectuais e no aprendizado, mesmo

não havendo comprometimento da inteligência⁸. As crianças com TDAH têm probabilidade maior de apresentarem outras dificuldades cognitivas, evolutivas, acadêmicas e médicas do que crianças que não possuem tal transtorno¹⁰.

Diante do cenário apresentado pelas pesquisas em TDAH, é importante investigar como ocorre o desenvolvimento em indivíduos com tal transtorno, pois o conhecimento das especificidades do referido processo servirá de referência para melhorar dos programas de avaliação e intervenção dos profissionais. O processo de tomada de consciência proposto na teoria piagetiana possibilita a compreensão de como ocorre o desenvolvimento por meio da análise do processo de construção do conhecimento realizado pelo indivíduo. Tomar consciência significa traduzir para o plano consciente as estruturas e coordenações utilizadas para produzir nossas ações e pensamentos, ou seja, compreender no plano consciente o que se estrutura e realiza no plano inconsciente³. A ação é realizada de forma consciente, no entanto, as estruturas e operações que resultaram nessa ação são inconscientes.

A consciência do sujeito acerca de suas ações e dos meios utilizados para alcançar os objetivos contribui para o conhecimento do objeto e de si mesmo¹¹. Para os autores citados, a maneira como o indivíduo conceitua sua ação é importante porque possibilita a intervenção em situações de aprendizagem e pode levar a valorizar o erro e o acerto não apenas como resultado de uma ação, mas como processo. Dessa forma, a questão fundamental da tomada de consciência é a ligação entre as condutas práticas e a compreensão das ligações existentes na mesma, o que permitirá a condução da ação à explicação¹².

A situação-problema consiste na apresentação ao indivíduo de um obstáculo que, para ser superado, exigirá algum nível de esforço ou aprendizagem, pois demandará: mais atenção, repetir, considerar e reconsiderar, aprofundar o pensamento e encontrar ou criar alternativas¹³. Dessa forma, consiste em uma boa estratégia de intervenção com crianças com TDAH por possibilitar um ambiente lúdico de aprendizagem.

As situações-problemas constituem cenários de observação das crianças com dificuldades de atenção a partir de uma visão proativa das mesmas, o que permitirá o desenvolvimento de programas de avaliação e intervenção mais rigorosos e minuciosos, partindo de um conhecimento profundo dos processos cognitivos e metacognitivos por meio das ações e verbalizações dos indivíduos com TDAH⁶. Ainda de acordo com os autores citados, situações-problema são ferramentas valiosas no processo de avaliação por serem interessantes, desafiadoras e próximas ao jogo livre e, portanto, podem ser utilizadas como recurso para desenvolvimento de competências e como estratégia de aprendizagem¹⁴.

A partir da obra de Piaget e seus colaboradores, entendemos o conceito de tomada de consciência como sendo a tradução das estruturas e coordenações utilizadas para produzir nossas ações e pensamentos para o plano consciente, ou seja, compreender nesse plano o que se estrutura e realiza no plano inconsciente. Esse conceito pode ser entendido como o processo de transformação de um esquema de ação em um conceito¹⁵. Dessa forma, o conceito de tomada de consciência proposto na teoria piagetiana é importante para a compreensão de como ocorre esse processo de construção em crianças com TDAH. Com base nessa problemática, o objetivo do presente trabalho foi analisar o processo de tomada de consciência em crianças com TDAH por meio da utilização de situações-problema.

MÉTODOS

Participantes

Participaram do presente estudo oito crianças com TDAH na faixa etária entre 9 e 11 anos. As crianças estavam vinculadas à policlínica de uma universidade da Grande Vitória/ES e foram selecionadas para participarem de uma série de oficinas de jogos de regras. As oficinas ocorreram no período de 30/04/2015 a 12/11/2015, com duração de aproximadamente 50 minutos. Quatro crianças residem em um município do interior do Espírito Santo e toda semana vinham para Vila

Velha/ES juntamente com os responsáveis para participarem das atividades propostas e os outros quatro moram na região da Grande Vitória. As atividades foram desenvolvidas na policlínica citada. A prefeitura do município do interior do ES disponibilizou um carro e um motorista para trazer os participantes.

O sexo não foi considerado como critério de inclusão no estudo. Participaram da pesquisa quatro meninas e quatro meninos. Para resguardar o anonimato dos participantes, foram escolhidos nomes fictícios. Para realização da coleta de dados, as crianças foram divididas em dois grupos denominados Grupo 1 e Grupo 2. O Grupo 1 foi composto por: Iuri, Manuela, Karla e Ellen e o Grupo 2 por: Ricardo, Gustavo, Vagner e Joana.

Instrumentos e Procedimentos

Os instrumentos utilizados para coleta de dados foram protocolos de situações-problema baseados nos jogos: Quatro Cores¹⁶, Dominó, Lig 4¹⁷ e Cara a Cara¹⁸. Os protocolos foram desenvolvidos pelos autores referenciados e utilizados na íntegra ou com algumas adaptações realizadas pela pesquisadora. Para cada jogo, foi utilizado um protocolo específico contendo questões sobre as diferentes situações que poderiam ser encontradas durante uma partida, com o intuito de compreender as estratégias e procedimentos utilizados pelas crianças no decorrer dos jogos para assim analisar o processo de tomada de consciência das mesmas. As questões utilizadas nos protocolos de cada jogo serão apresentadas no Quadro 1.

As oficinas foram assim organizadas: inicialmente, conversávamos com as crianças sobre a semana e para saber como elas estavam se sentindo utilizávamos o instrumento Baralho das emoções¹⁹; após essa etapa inicial, as regras do jogo eram explicadas e dava-se início às partidas. Ao término das partidas, apresentávamos as situações-problema relativas ao jogo que havia sido utilizado no dia e conversávamos novamente sobre o que a criança estava sentindo por meio do Baralho das emoções¹⁹.

Os Grupos 1 e 2 participaram de 22 e 17 oficinas, respectivamente. Algumas oficinas foram

Quadro 1 - Descrição das questões componentes dos protocolos de situações-problema dos jogos Quatro Cores, Lig 4[®], Cara a Cara[®] e Dominó.	
Jogo	Questões
Quatro Cores ¹⁶	<p>1. Foi apresentada uma figura dividida em várias regiões com a pergunta “Quais são as cores aceitáveis na região assinalada com um ponto de interrogação? Por quê?”</p> <p>2. Foram apresentadas três figuras divididas em várias regiões numeradas de 1 a 4 com o enunciado: “Considerando que 1, 2, 3 e 4 representam as quatro cores do jogo, indique, em cada uma das figuras abaixo, diferentes possibilidades para pintar as regiões A, B e C.”</p>
Lig 4 ^{®17}	<p>1) Descreva o material do jogo Lig 4[®].</p> <p>2) Qual é o objetivo do jogo?</p> <p>3) Indique na figura abaixo as possibilidades de o jogador com as fichas claras alinhar 4 fichas e conseguir marcar pontos;</p> <p>4) Como se joga o Lig 4[®]?</p> <p>5) Quem vence o jogo?</p> <p>6) Você é o jogador com as fichas escuras e é o primeiro a jogar. Marque um bom lugar para você se colocar. Por que esse é um bom lugar? Haveria outro bom lugar para você se colocar? Por quê?</p> <p>7) Marque quantos pontos o jogador com as fichas escuras e o com as fichas claras fizeram no jogo abaixo, assinalando na figura os pontos de cada um.</p>
Cara a Cara ^{®18}	<p>1) Sem poder perguntar se é homem ou mulher, qual seria uma boa pergunta para se fazer no início do jogo: Por quê?</p> <p>2) Observe esse tabuleiro. Qual seria uma boa pergunta para fazer? Por quê?</p> <p>3) Esse é o seu tabuleiro. Você precisa descobrir qual a carta está comigo. Você pergunta para mim: - Tem chapéu? Eu respondo: - Tem. Quais cartas você deve abaixar?</p> <p>4) Que pergunta foi feita para deixar o tabuleiro desse jeito?</p> <p>5) Esse é o seu tabuleiro. Você precisa descobrir qual a carta que está comigo. Você pergunta para mim: - Tem brinco? Eu respondo: - Não. O que você deve fazer? Com exceção da questão 1, em todas as outras a figura com a configuração do tabuleiro foi apresentada.</p>
Dominó ¹⁶	<p>Questões 1, 2 e 3 - foram apresentadas às crianças algumas figuras confeccionadas com as peças do jogo do Dominó com o enunciado: “Descubra qual foi o critério utilizado pelo jogador para organizar as peças desta forma”.</p> <p>4) Foi apresentada uma situação de jogo com uma determinada configuração de peças e as seguintes instruções: “Considerando que o jogador tem as seguintes peças, 6-0, 1-1, 1-2, 3-5, 2-2 e 4-4, responda: a) qual das peças ele <i>não</i> deve colocar na próxima jogada? Por quê? e b) entre as peças 1-1 e 2-1, qual seria a mais adequada para ser jogada neste momento? Por quê?”</p> <p>5) Foi apresentada uma pirâmide de Dominó e solicitado à criança para descobrir o critério utilizado para a organização.</p>

selecionadas para aplicação dos protocolos de situações-problemas. No presente trabalho quatro oficinas serão analisadas.

RESULTADOS

Como a coleta de dados aconteceu em um período relativamente longo, alguns participantes não puderam estar presentes em todas as oficinas propostas. Dessa forma, foram analisados os dados dos participantes que faltaram a apenas um encontro dos quatro em que foram

apresentadas as situações-problema. Considerando esse critério de seleção, os dados das participantes Karla e Ellen (Grupo 1) não foram analisados, visto que cada uma respondeu a apenas um protocolo de situações-problema. É importante ressaltar que todos os participantes têm diagnóstico de TDAH e fazem acompanhamento com neuropediatra da clínica em que os dados foram coletados.

As crianças que pertenciam ao Grupo 2 (Joana, Vagner, Ricardo e Gustavo) responderam a

todos os protocolos apresentados, com exceção de Ricardo, que não respondeu ao protocolo referente ao jogo Quatro Cores. Com relação ao Grupo 1 (Iuri, Ellen, Manuela e Karla), nenhum participante respondeu a todos os protocolos e apenas Iuri e Manuela responderam a três dos quatro apresentados, tendo, portanto, seus dados analisados. É importante ressaltar que a aplicação dos protocolos se deu ao final da oficina do referido jogo, quando os participantes respondiam a questões sobre o mesmo.

Como as perguntas dos protocolos dos jogos Quatro Cores, Dominó, Lig 4 e algumas do Cara a Cara[®] possuíam um padrão esperado de respostas, os resultados apresentados pelas crianças foram classificados identificando as respostas

corretas e incorretas. Foram consideradas corretas as respostas que estavam de acordo com o padrão de resposta ou que se aproximavam do mesmo (resposta incompleta), mas que não apresentavam erros. As respostas que continham algum tipo de erro foram consideradas incorretas. Os participantes Manuela e Ricardo não estiveram presentes durante a oficina do Jogo Quatro Cores e devido a isso não responderam ao protocolo do mesmo. O Gráfico 1 apresenta as respostas dos participantes nas situações-problemas citadas.

Os dados apresentados no Gráfico 1 possibilitam inferir que dos quatro participantes que responderam ao protocolo do jogo Quatro Cores apenas Iuri apresentou uma resposta incorreta,

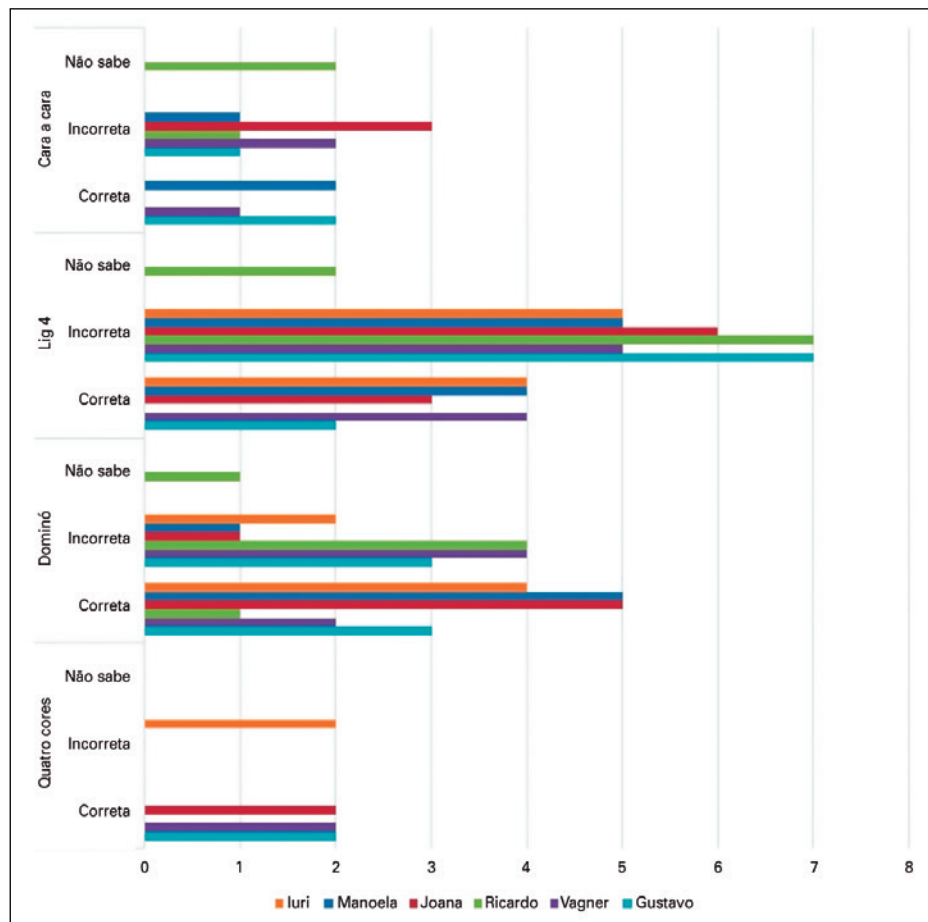


Gráfico 1 - Respostas dos participantes nos jogos Lig 4, Dominó, Quatro Cores e Cara a Cara[®].

percebendo e corrigindo o erro, enquanto os demais (Gustavo, Vagner e Joana) acertaram a todas as questões apresentadas. Com relação ao jogo de Dominó, Iuri, Manuela e Joana apresentaram um número maior de acertos do que de erros, enquanto os participantes Ricardo e Vagner tiveram um maior número de erros do que de acertos. O participante Gustavo apresentou o mesmo número de erros e acertos no jogo citado. No jogo Lig 4 todos os participantes apresentaram um número superior de erros quando comparados aos acertos, sendo que Ricardo e Gustavo foram os que mais apresentaram respostas incorretas. É válido ressaltar que Ricardo não acertou nenhuma das nove questões apresentadas. O participante Ricardo foi o único que apresentou a resposta "Não Sabe" em questões dos jogos Dominó e Lig 4.

O participante Iuri não esteve presente na oficina do jogo Cara a Cara® e por isso não respondeu ao protocolo. A quantidade de respostas incorretas foi superior às corretas quando comparamos o somatório de todos os participantes nesse jogo. Os participantes Joana e Ricardo não acertaram nenhuma das respostas e o segundo foi o único que respondeu que não sabia uma determinada resposta sem ao menos tentar responder.

As respostas apresentadas pelos participantes no protocolo do jogo Cara a Cara® foram analisadas de formas distintas: as duas primeiras questões foram analisadas utilizando os critérios de Estratégias Corretas e Estratégias Incorretas, conforme proposto por Rossetti et al.²⁰. Foram consideradas Estratégias Corretas aquelas em que, independentemente da resposta (sim ou não), haveria a possibilidade de eliminar vários possíveis, enquanto as Estratégias Incorretas são as perguntas cuja resposta (sim ou não) nem sempre permitirá ao jogador eliminar um número grande de possíveis resultados.

Portanto, as estratégias foram consideradas corretas quando continham elementos que possibilitariam o sucesso no jogo e incorretas quando eram vagas, aleatórias e não continham conexão com um bom resultado no jogo. As três últimas

questões foram analisadas utilizando-se o critério de Resposta Correta e Resposta Incorreta, mesmo procedimento utilizando para a análise das questões dos jogos Quatro Cores, Dominó e Lig 4 e apresentadas anteriormente no Gráfico 1.

As questões apresentadas foram: 1) Sem poder perguntar se é homem ou mulher, qual seria uma boa pergunta para se fazer no início do jogo? Por quê? e 2) Observe o tabuleiro. Qual seria uma boa pergunta para fazer? Por quê? Dessa forma, foram consideradas como Estratégias Corretas aquelas respostas que permitiriam ao jogador eliminar a maior parte das figuras que ainda estavam sendo consideradas no jogo independentemente da resposta do adversário.

Quanto à primeira questão, os participantes que sugeriram perguntas que contribuiriam para o sucesso no jogo foram Manuela e Vagner, enquanto Joana, Gustavo e Ricardo apresentaram respostas classificadas como Estratégias Incorretas. Os demais participantes não estiveram presentes na oficina com o jogo Cara a Cara®. Vale ressaltar que a resposta de Gustavo ("*Se o nome começa com G e se começa com A*") a essa questão pareceu ter sido dada de forma aleatória, pois no tabuleiro utilizado havia um personagem que começava com a letra A e nenhum com a letra G.

Na segunda questão do protocolo foi apresentada aos participantes a organização do tabuleiro conforme mostrado no Quadro 2 com o questionamento: "Observe o tabuleiro. Qual seria uma boa pergunta para fazer? Por quê?".

A participante Manuela sugeriu a pergunta "*Se é homem ou mulher*" com a justificativa "*Pra ganhar*". No entanto, essa pergunta não atende à regra do jogo de que as perguntas só devem ser respondidas com "sim ou não". Ricardo afirmou que a pergunta mais adequada seria "*Homem careca*" e justificou dizendo "*Ele é careca*".

Joana e Vagner apresentaram a mesma resposta para a questão apresentada: "*Se tem olhos claros*", entretanto, enquanto a justificativa da primeira (*Para descobrir se tem olhos escuros*) pode ser considerada coerente a do segundo foi aleatória ("*Talvez chutava e acertava*"). O

Quadro 2 – Situação-problema 2: Observe esse tabuleiro. Qual seria uma boa pergunta para fazer? Por quê?¹⁸							
	ADRIANO (homem, careca, chapéu, olhos claros)					RENATO (homem, cabelos compridos e escuros, chapéu, olhos escuros)	
		CARLOS (homem, idoso, chapéu, cabelos brancos, olhos escuros)			CECÍLIA (mulher, chapéu, olhos e cabelos claros)		SÉRGIO (homem, cabelos escuros, chapéu, óculos, olhos claros)
		PAULO (homem, cabelos escuros, olhos claros, chapéu)					

participante Gustavo afirmou que perguntaria se o "cabelo é escuro" e justificou dizendo "por que dá para adivinhar". As respostas de Joana, Gustavo e Vagner podem ser consideradas como Estratégias Corretas, enquanto Manuela e Ricardo apresentaram Estratégias Incorretas.

DISCUSSÃO

O objetivo do presente estudo foi o de investigar a compreensão de crianças com diagnóstico de TDAH acerca dos procedimentos e estratégias utilizados por elas durante os jogos para posterior análise dos processos de tomada de consciência das mesmas. A interpretação e análise das respostas dadas por cada participante possibilita caracterizar o modo de pensar dos mesmos⁸. Todos participavam com bastante entusiasmo, com exceção de Ricardo, que demonstrava muita dificuldade em compreender as questões que estavam sendo feitas pelas pesquisadoras.

Ao somarmos o total de erros e acertos de todos os participantes em cada jogo, pôde-se observar que nos jogos Lig 4 e Cara a Cara[®] o número de respostas incorretas foi superior às respostas corretas, enquanto no Quatro Cores e no Dominó ocorreu o contrário (número de respostas corretas foi maior do que as incorretas).

Ao analisarmos esses resultados, é necessário fazer uma avaliação das características dos jogos, pois os dois primeiros são jogos com um nível de dificuldade maior, exigindo o desenvolvimento de estratégias e um planejamento mais complexo do que os dois primeiros.

Os últimos foram respondidos nas primeiras oficinas desenvolvidas e, portanto, as crianças ainda não estavam muito familiarizadas com todo o processo o que, teoricamente, poderia implicar em uma quantidade maior de respostas incorretas, hipótese que não foi confirmada. Entretanto, de acordo com os resultados, pôde-se observar que o grau de dificuldade teve uma influência maior nos resultados do que a falta de familiaridade com os mesmos. É válido ressaltar que a percepção das crianças sobre os jogos (nível de dificuldade, interesse) pode ter influenciado na diferença de desempenho das mesmas.

A quantidade maior de respostas incorretas apresentadas pelas crianças suscita a importante reflexão de que é provável que as situações-problemas apresentadas não tenham ocasionado a perturbação esperada pelos pesquisadores. Pois, em raras ocasiões, o participante conseguiu perceber e corrigir o erro. A incapacidade

de compreender as contradições nas respostas demonstra uma dificuldade na compreensão das relações de implicação entre ações e a percepção da contradição (mesmo sem resolvê-la) apresenta um raciocínio organizado em sistemas dedutivos⁸.

As perturbações são essenciais para causar os desequilíbrios fundamentais para o processo denominado *equilíbrio*, que consiste em conduzir de um estado a outro qualitativamente diferente passando por diversos desequilíbrios e reequilibrações²¹. Essa dinâmica possibilitará o avanço no desenvolvimento do indivíduo. Há relatos de crianças e adultos com TDAH com distúrbios executivos de memória de trabalho não verbal, o que acarreta dificuldade de organização e gerenciamento, controle precário do tempo para realização das tarefas e pouca percepção dos erros⁹. Portanto, ao refletirmos sobre essas perturbações, é importante enfatizar que essas crianças foram diagnosticadas com TDAH e, portanto, deve-se considerar a influência desse transtorno no processo de desenvolvimento desses indivíduos.

A análise da tríade clássica de sintomas do TDAH (impulsividade, déficit de atenção e hiperatividade) auxilia na compreensão da dificuldade das crianças com esse transtorno em agir corretamente no jogo e tomar consciência de como essas ações têm sido realizadas, pois a distração, os esquecimentos, a repetição de erros e a necessidade de perguntar várias vezes a mesma coisa são problemas relacionados à atenção²². Existe a possibilidade de que a forma de funcionamento do cérebro de indivíduos com o transtorno acarrete dificuldades na interpretação de problemas, o que se repetirá na aprendizagem e na adaptação social, mesmo que não haja comprometimento da inteligência dos mesmos⁸.

Conforme apresentado no Gráfico 1, observa-se que o participante Ricardo foi o único que não respondeu a algumas questões dos protocolos apresentados com a justificativa de não saber a resposta certa e respondeu corretamente apenas a algumas questões do jogo *Dominó*. Considerando esses resultados, pode-se ponderar que possivelmente as atividades tenham sido

propostas com um grau elevado de dificuldade para Ricardo, o que não proporcionou a perturbação necessária para que o mesmo pudesse compreender as suas ações durante o jogo e, assim, avançar na tomada de consciência com relação às suas ações durante os jogos. Dessa forma, percebemos ser necessário ampliar a avaliação cognitiva realizada em Ricardo para mapear a possibilidade de existência de outras dificuldades além do TDAH.

Ainda que cada jogo tenha níveis de complexidade e exigência diferentes, atenção, memória, antecipação de jogadas e planejamento são considerados importantes em todos os jogos. No entanto, apesar das dificuldades apresentadas e dos erros, apenas Karla e Ricardo (nos jogos *Dominó* e *Cara a Cara*[®], respectivamente) afirmaram não saber algumas questões. Os demais participantes responderam a todas as questões apresentadas.

No jogo *Dominó*, alguns participantes (Joana, Ellen, Gustavo e Iuri) apresentaram uma justificativa que demonstrava uma linha lógica de raciocínio, apesar de a resposta dada para a situação apresentada ter sido incorreta. Em contrapartida, em algumas situações do referido jogo o participante respondeu corretamente à questão, mas apresentou uma justificativa incorreta. Esses dados parecem demonstrar um descompasso entre os esquemas do fazer e compreender, que constituem o processo de tomada de consciência, pois os indivíduos ainda não conseguem generalizar a compreensão da ação para outras situações vivenciadas. A análise conceitual da atividade fica ainda restrita a alguns contextos específicos.

Os participantes apresentaram justificativas simplificadas para as respostas. Foram oferecidas explicações curtas e sem riqueza de detalhes. Por exemplo, Vagner justificou sua resposta à questão "Observe a pirâmide de *Dominó* a seguir e descubra o critério usado para a organização" de forma bastante geral e inespecífica: "A ordem dos números, números repetidos e diferentes". Algumas justificativas pareciam não ter sentido, como a de Ricardo em uma questão do *Dominó*

(Qual das peças ele não deve colocar na próxima jogada? Por quê?): "Por que Gustavo viu".

Vale ressaltar que as situações-problema foram apresentadas individualmente para cada participante. A explicação dos aspectos que levaram à solução do problema é fundamental no processo de tomada de consciência, pois demonstra a capacidade de interpretação e generalização do pensamento²³.

Para Piaget, o processo do conhecimento do mundo é iniciado pelo processo do fazer e esse processo é aperfeiçoado e continuado pelo processo do compreender¹². Considerando as respostas corretas, podemos dizer que os participantes estão no nível do que Piaget¹² denomina "saber fazer", mas é necessário que haja a passagem dessa forma prática de conhecimento para o pensamento que se realiza por meio da tomada de consciência, transformando os esquemas de ações em noções e operações. O indivíduo que consegue desenvolver uma estratégia correta, ou seja, adequada para atingir o objetivo do jogo mostra-se capaz de utilizar esquemas e operações em suas ações.

Com base nos resultados, verificamos que os participantes não jogaram bem o Cara a Cara®, pois não conseguiram alcançar o grau de conceitualização das ações para compreender os esquemas necessários para obter sucesso no jogo. As competências necessárias para jogar bem: observar, planejar, organizar-se no tempo e no espaço e coordenar os aspectos do jogo¹⁵. Dessa forma, os sintomas característicos do TDAH (impulsividade, hiperatividade e déficit de atenção) interferem de forma a prejudicar o desenvolvimento de algumas das competências citadas, o que torna a tarefa de jogar bem mais complexa para as crianças com o transtorno.

Para compreender o processo citado, é necessário considerar a tríade sintomática do TDAH, bem como os efeitos negativos dessa tríade ao funcionamento cognitivo dos indivíduos com o transtorno e, dessa forma, espera-se uma maior dificuldade no desenvolvimento do processo de Tomada de Consciência do que os indivíduos que não possuem tal transtorno.

De acordo com os dados apresentados, pôde-se perceber que o processo de tomada de consciência de crianças com TDAH difere do de crianças que não possuem tal transtorno, pois a população estudada apresenta particularidades que impactam diretamente no desenvolvimento desses indivíduos. Portanto, a análise de tal processo precisará levar em consideração questões contextuais e individuais, bem como as especificidades relacionadas ao transtorno estudado.

Evidenciamos serem necessárias outras pesquisas sobre a tomada de consciência em crianças com TDAH para, dessa forma, continuarmos as reflexões, iniciadas por Piaget, sobre como a criança constrói e domina na consciência os raciocínios e procedimentos. A compreensão das especificidades do processo de desenvolvimento em indivíduos com esse transtorno é um importante direcionador para o planejamento de novas práticas psicológicas e pedagógicas, bem como, a avaliação das práticas tradicionalmente utilizadas com essa população específica.

Assim, percebe-se uma demanda de intervenção junto a crianças com diagnóstico de TDAH para que as mesmas identifiquem e aprendam a utilizar estratégias cognitivas como planejamento, execução e compreensão das ações durante o jogo, pois os problemas, na maior parte do tempo, ainda estão baseados em uma solução prática e não na compreensão conceitual da tarefa. Esse avanço se dá a partir da compreensão dessas ações de forma sucessiva, o que foi demonstrado pelos participantes em algumas situações, mesmo que de forma simplificada.

Portanto, é imperativo que mais estudos e reflexões sobre como se dá o processo de desenvolvimento, em especial a tomada de consciência, de indivíduos com TDAH, para que se invista no aperfeiçoamento das práticas dos profissionais nos processos de diagnóstico e intervenção.

CONCLUSÃO

O objetivo do presente trabalho foi analisar o processo de tomada de consciência em crianças com TDAH por meio da utilização de

situações-problema. Considerando as idades dos participantes (9 a 11 anos) e os estádios do desenvolvimento cognitivo definidos por Piaget, pode-se observar que as crianças com TDAH que participaram do estudo ainda têm um longo caminho a percorrer no que diz respeito ao processo de tomada de consciência, pois a maior parte das ações apresentadas ainda se encontram no nível do fazer e não do compreender, o que não corresponde ao que seria esperado de crianças nessa faixa etária. No entanto, é necessário refletir o quanto as características do transtorno (impulsividade, déficit de atenção e hiperatividade) influenciam, dificultando esse processo.

Observa-se nos participantes a necessidade de aperfeiçoamento do processo denominado por Piaget como saber fazer, ou seja, desempenhar

bem as ações requeridas para atingir o objetivo do jogo. Esse saber fazer é indispensável para que o indivíduo consiga avaliar e compreender as suas ações, dando início ao processo de tomada de consciência. O processo de tomada de consciência em crianças com o referido transtorno ocorrerá com base no funcionamento cognitivo das mesmas e, portanto, será influenciado pela impulsividade, desatenção e hiperatividade características dessa população.

No entanto, os aspectos afetivos implicados no processo de tomada de consciência também não podem ser negligenciados, pois interesse, força de vontade, motivação, entre outros, são essenciais para que o indivíduo direcione sua energia para a compreensão das ações e, conseqüentemente, para potencialização do processo de construção de conhecimentos.

SUMMARY

Analysis of the process of awareness in children with ADHD

Human development is a continuous and complex process that involves reorganization at the action, perception, activity and interaction level of individuals and their world. However, we have faced atypical development processes such as Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD). Based on this question, the present study aims at analyzing the awareness process of children with ADHD by using problem-situations. Eight children diagnosed with ADHD, aged between 9 and 11, participated in the study. The instruments used for data gathering were protocols of problem-situations based on the rule games: *Quatro Cores*, *Dominó*, *Cara a Cara*[®] and *Lig-4*[®]. From the results found it can be seen a need of intervention among children diagnosed with ADHD so that they can identify and learn how to use cognitive strategies such as planning, performance and understanding of actions during the game, because the problems, most of the times, are still based on a practical solution, not on conceptual understanding of the task. We verify there is a need of further studies on awareness among children with ADHD, which can map the patterns of awareness in this specific population so that we can continue the reflections by Piaget about how the child constructs and controls reasoning and procedures in their consciousness.

KEYWORDS: ADHD. Childhood. Awareness. Games. Problem-Situations.

REFERÊNCIAS

1. Dessen MA, Costa Jr AL, orgs. A ciência do desenvolvimento humano. Tendências atuais e perspectivas futuras. Porto Alegre: Artmed; 2005.
2. Piaget J, Inhelder B. A Psicologia da Criança. Rio de Janeiro: Difel; 2009.
3. de Macedo L. Ensaios Construtivistas. São Paulo: Casa do Psicólogo; 1994.
4. Peixoto ALB, Rodrigues MMP. Diagnóstico e tratamento de TDAH em crianças escolares, segundo profissionais da saúde mental. *Aletheia*. 2008;28:91-103.
5. Moreira SC, Barreto MAM. Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade: conhecendo para intervir. *Rev Práxis*. 2009;1(2):65-70.
6. Angrino SO, Panesso ICP, Valencia AI. Las situaciones de resolución de problemas como estrategia de trabajo con niños diagnosticados con TDAH. *Pensam Psicol*. 2006;2(7):73-88.
7. Cunha VLO, da Silva C, Lourencetti MD, Padula NAMR, Capellini SA. Desempenho de escolares com Transtorno do Déficit de Atenção e Hiperatividade em tarefas metalinguísticas e de leitura. *Rev CEFAC*. 2013; 15(1):40-50.
8. Campos LGA, Goldberg TBL, Capellini AS, Padula NAMR. Caracterização do desempenho de crianças com Transtorno do Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH) em provas operatórias: Estudos de casos. *Rev Psicopedag*. 2007;24(75):218-28.
9. de Moraes C. Transtorno do Déficit de Atenção e Hiperatividade – quadro clínico e comorbidades psiquiátricas. In: Ciasca SM, Rodrigues, SD, Salgado CA. TDAH – Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade. Rio de Janeiro: Revinter; 2010. p. 37-53.
10. Barkley RA, org. Transtorno de Déficit de Atenção/Hiperatividade: manual para diagnóstico e tratamento. Porto Alegre: Artmed; 2008.
11. Santos CC, Ortega AC, de Queiroz SS. Equilíbrio e tomada de consciência: análise do jogo Cara a Cara. *Arq Bras Psicol*. 2010; 62(3):2-12.
12. Piaget J. Fazer e Compreender. São Paulo: Melhoramentos; 1978.
13. de Macedo L, Petty ALS, Passos NC. Os Jogos e o Lúdico na Aprendizagem Escolar. Porto Alegre: Artmed; 2005.
14. de Macedo L. Situação-problema: forma e recurso de avaliação, desenvolvimento de competências e aprendizagem escolar. In: Perrenoud P, Thurler MG, de Macedo L, Macedo NJ, Alessandrini CD. As competências para ensinar no século XXI – A formação dos professores e o desafio da avaliação. Porto Alegre: Artmed; 2002. p. 113-35.
15. Fiorot MA, Ortega AC, Pessotti AM, Alves VT. Análise do processo de tomada de consciência de professoras por meio do jogo *Traverse*. *Psico USF*. 2008;13(2):165-75.
16. de Macedo L, Petty ALS, Passos NC. Quatro Cores, senha e dominó: oficinas de jogos em uma perspectiva construtivista e pedagógica. São Paulo: Casa do Psicólogo; 2010.
17. Ortega AC, Campos MCM, Fiorot M, Pylro SC. O Jogo Lig-4 como instrumento de avaliação e de intervenção. In: de Macedo L, org. Jogos, Psicologia e Educação. São Paulo: Casa do Psicólogo; 2009. p. 125-47.
18. Santos CC, Ribeiro MPO, Campos MCRM, Ortega, AC. O Jogo Cara a Cara e a Construção de Boas Perguntas. In: Ortega AC, Canal CPP, Campos MCRM, orgs. Oficinas de jogos e construção do conhecimento. Rio de Janeiro: Wak Editora; 2015. p. 19-52.
19. Caminha RM, Caminha MG. Baralho das emoções: acessando a criança no trabalho clínico. 4ª ed. Porto Alegre: Sinopsys; 2011.
20. Rossetti CB, de Souza MTCC, Röhrig F, Guimarães QCC, Pylro SC, Bahiense TRS. Desempenho operatório de crianças com queixas de desatenção e hiperatividade em jogos eletrônicos baseados em provas Piagetianas. *Estud Psicol (Campinas)*. 2014;(3):377-86.
21. Piaget J. A Equilíbrio das estruturas cognitivas: problema central do Desenvolvimento. Rio de Janeiro: Zahar Editores; 1976.
22. Lopes RMF, do Nascimento RFL, Sartori FC, Argimon IIL. Diferenças quanto ao desempenho na atenção concentrada de crianças e adolescentes com e sem TDAH. *Rev Psicol IMED*. 2010;2(2):377-84.
23. Resende ACR, Ortega AC. Área profissional e processo da tomada de consciência. *Arq Bras Psicol*. 2008;60(2):172-86.

Trabalho realizado na Universidade Federal do Espírito Santo – Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Vitória, ES, Brasil.

Conflito de interesses: Os autores declaram não haver. Pesquisa realizada por bolsista de doutorado com financiamento CAPES

Artigo recebido: 13/1/2019

Aprovado: 30/4/2019