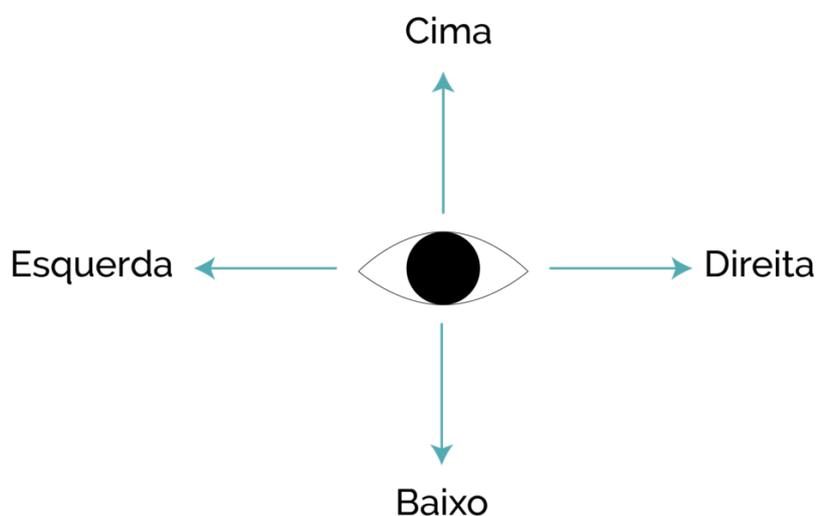


O Jogo da Nasa

PRIMEIRA FASE - Movimento ocular: o jogador foca o olhar num ponto imaginário situado numa superfície vertical à sua frente (uma parede, uma porta), a cerca de um metro de distância de onde está. Descontrair o corpo. O movimento ocular deve ser feito conforme o esquema apresentado abaixo, regressando ao centro após cada movimento. O jogador começa por dizer a palavra correspondente ao movimento que vai iniciar e, seguidamente, executa-o. Por exemplo, diz “cima” e move o olhar diretamente acima do ponto focal imaginário para depois regressar ao centro. Completa assim os quatro comandos (cima, baixo, esquerda, direita) e repete o ciclo cerca de seis vezes.



SEGUNDA FASE - Enquanto o jogador está a enunciar os movimentos oculares e a executá-los, vai-lhe sendo lançado o desafio de resolver problemas aritméticos, começando com alguns mais simples (ex: $2+7$, $12-5$, etc.). No final de cada volta, o jogador dá a resposta ao problema apresentado.

TERCEIRA FASE - Introduce-se um toque ocasional em diferentes partes do corpo do jogador, como braços, pernas, peito, cabeça, pés, etc. Pode-se determinar a velocidade dos toques. Simultaneamente, acrescenta-se um estímulo relacionado com o sistema auditivo (sons, palavras...) e outro com o sistema visual (movimentos rápidos e abruptos no campo de visão periférica).

QUARTA FASE - Igual à variante anterior exceto o facto de os problemas aritméticos serem enunciados analogicamente durante cada ciclo. Por exemplo, assim que o jogador está a iniciar um ciclo, é-lhe dito:

“o primeiro número a somar chegará sob a forma de número de toques dados no topo do teu ombro direito. O segundo número será apresentado na tua visão periférica (ou através de uma sequência de sons).”

Ao transpor os números para o sistema analógico, o jogador será radicalmente desafiado a diferenciar o sinal (números) do estímulo (o anteriormente conjunto de toques dados com o objetivo de distrair).

Em ambos os casos em que são introduzidos os problemas aritméticos (variante 2) e o estímulo (visual, auditivo e cinestésico – variante 3) deve ser usada a calibração para determinar a complexidade dos *inputs* (problemas aritméticos e estímulos), mantendo atenção à regra de começar por acrescentar estes elementos de forma simples e lenta e ir aumentando a complexidade paulatinamente. O objetivo é testar a capacidade de foco do jogador e aumentar a sua precisão perante variados estímulos.