**Tabela 4:** *Descrição dos jogos eletrônicos utilizados*

|  |  |
| --- | --- |
| **Jogo eletrônico** | **Descrição** |
| *JTC da*  *Posit Science Corporation¹* | O programa é constituído por sete exercícios desenvolvidos para aprimorar o processamento de informação e a memória de trabalho |
| *Wii Sports²* | Série de jogos esportivos (tênis, boliche, boxe, golfe e basebol) nos quais o jogador deve realizar movimentos físicos que simulam as ações do jogo |
| *Forward and Backward Digit Span¹* | Consiste na memorização da sequência de números que aparecem na tela do computador e sua repetição em ordem crescente/decrescente, a fim de treinar a memória de trabalho |
| *Running Memmory¹* | Exibição rápida e contínua de cartas ao longo de dez minutos onde o indivíduo deve responder se cartão estímulo apresentado é igual ou diferente ao anterior para treinamento da memória de trabalho |
| *Arithmetic¹* | Cálculos matemáticos de adição e subtração onde o indivíduo deve responder se o resultado será maior ou menor do que cinco, com objetivo de treinar a memória de trabalho |
| *Sustained Attenton¹* | Os participantes devem acompanhar os números exibidos na tela do computador e pressionar 0 quando o número 0 aparecer, com o intuito de treinar a atenção sustentada |
| *Divided Attention¹* | Os indivíduos devem prestar atenção em uma sequência de letras e marcar aquela que aparecer de forma repetida. Ao mesmo tempo, devem responder se cada uma das letras apresentadas são verdes ou vermelhas, com a finalidade de estimular a atenção dividida |
| *Switching Attention¹* | Consiste na observação de uma série de círculos coloridos numerados, os participantes devem responder a cor ou o número de determinado círculo quando solicitado. Esta tarefa objetiva estimular a atenção seletiva |
| *ProDC¹* | Jogo constituído por nove minijogos que visam treinar a atenção, memória, percepção, linguagem e FE’s |
| *Kitchen and Cooking¹* | Os indivíduos devem preparar uma refeição e buscar os ingredientes necessários dentro de uma cozinha virtual |
| *Physiomat¹* | Consiste em uma plataforma originalmente desenvolvida para treinar o equilíbrio dos idosos. Através dela os idosos realizam movimentos físicos os quais servem como gatilho para execução de determinados comandos nos minijogos exibidos em uma tela de computador a sua frente estimulando a cognição. |
| *FitForAll¹* | Jogo eletrônico interativo desenvolvido para treinamento de equilíbrio, força e aeróbico. Os participantes devem repetir os movimentos exibidos na tela do computador através da utilização do controle ou da plataforma de equilíbrio do *Nintendo Wii* |
| *Brain Fitness Program¹* | Jogo desenvolvido para o aprimoramento da memória e do processamento de informação. Este jogo é dividido em seis exercícios os quais visam o treinamento destas funções cognitivas. |
| *WiiFit²* | Série de jogos interativos de exercício físico jogados na plataforma de equilíbrio do *Nintendo Wii*. Foram desenvolvidos com o intuito de auxiliar as pessoas a realizarem atividades físicas enquanto se divertiam. Contudo, um estudo atual aponta que estes jogos também avaliam habilidades cognitivas, como a memória, atenção e tomada de decisão (Mendes et al., 2012) |
| *Big Brain Academy¹* | Jogo desenvolvido para o treinamento cognitivo composto por diversos mini-jogos os quais são responsáveis pelo aprimoramento da atenção, memória e percepção |
| *CogniPlus¹* | Desenvolvido para o treinamento da cognição, consiste em uma série de mini-jogos os quais podem ser selecionados de acordo com a vontade dos usuários. O estudo de Zimmerman et al., (2014) utilizou os mini-jogos de atenção concentrada, memória de trabalho e FE’s |
| Programa de treinamento de memória em RV¹ | Desenvolvido para o aprimoramento da memória e atenção através da realização de atividades cotidianas em um ambiente imersivo de realidade virtual |

**Fonte:** elaboração própria. \*¹JTC e ²JDE