



O Uso da Gamificação e de Tecnologias Digitais no Apoio Parental ao Ensino de Crianças com Transtorno do Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH)

The Use of Gamification and Digital Technologies to Support Parents in the Education of Children with Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD)

El Uso de la Gamificación y de Tecnologías Digitales en el Apoyo Parental a la Enseñanza de Niños con Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad (TDAH)

Igor de Moraes Paim ¹

¹ Mestre em Novas Tecnologias Digitais na Educação. Professor do Instituto Prisara. São Gonçalo, RJ, Brasil.

RESUMO

Este artigo tem como objetivo investigar os desafios enfrentados por familiares de crianças com Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH) no contexto educacional, com foco nas tarefas enviadas pela escola, e apresentar uma proposta de solução por meio da criação de uma estratégia gamificada e recursos digitais. A pesquisa, de natureza teórica e aplicada, utilizou uma revisão bibliográfica para identificar as características do TDAH, estratégias de gamificação e recursos educacionais digitais. Com base nisso, foi elaborado um manual didático digital contendo uma estratégia gamificada baseada na estrutura Octalysis e ferramentas como os jogos EduEdu, GraphoGame e a plataforma Habitica, com o objetivo de engajar essas crianças na realização das tarefas escolares. Os resultados destacam a importância das motivações identificadas pela estrutura Octalysis para promover o engajamento, além de reforçar a necessidade da integração entre a gamificação, o apoio dos pais e o papel dos educadores para superar as barreiras impostas pelo TDAH. A pesquisa conclui que a gamificação pode ser aplicada em outros contextos educacionais além da alfabetização, contribuindo para o desenvolvimento integral das crianças.

Palavras-chave: TDAH; Alfabetização; Gamificação; Jogos Educacionais.

ABSTRACT

This article aims to investigate the challenges faced by families of children with Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) in the educational context, focusing on tasks assigned by schools, and to present a proposed solution through the creation of a gamified strategy and digital resources. The research, of a theoretical and applied nature, utilized a bibliographic review to identify the characteristics of ADHD, gamification strategies, and digital educational resources. Based on this, a digital instructional manual was developed, containing a gamified strategy based on the Octalysis framework and tools such as the games EduEdu, GraphoGame, and the Habitica platform, with the goal of engaging these children in completing school tasks. The results highlight the importance of the motivations

identified by the Octalysis framework in fostering engagement, while also emphasizing the need for integrating gamification, parental support, and the role of educators to overcome the challenges posed by ADHD. The research concludes that gamification can be applied to other educational contexts beyond literacy, contributing to the holistic development of children.

Keywords: ADHD; Literacy; Gamification; Educational Games.

RESUMEN

Este artículo tiene como objetivo investigar los desafíos enfrentados por los familiares de niños con Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad (TDAH) en el contexto educativo, con énfasis en las tareas enviadas por la escuela, y presentar una propuesta de solución mediante la creación de una estrategia gamificada y recursos digitales. La investigación, de naturaleza teórica y aplicada, utilizó una revisión bibliográfica para identificar las características del TDAH, las estrategias de gamificación y los recursos educativos digitales. Con base en ello, se elaboró un manual didáctico digital que contiene una estrategia gamificada basada en la estructura Octalysis y herramientas como los juegos EduEdu, GraphoGame y la plataforma Habitica, con el objetivo de involucrar a estos niños en la realización de las tareas escolares. Los resultados destacan la importancia de las motivaciones identificadas por la estructura Octalysis para promover el compromiso, además de reforzar la necesidad de la integración entre la gamificación, el apoyo de los padres y el papel de los educadores para superar las barreras impuestas por el TDAH. La investigación concluye que la gamificación puede aplicarse en otros contextos educativos más allá de la alfabetización, contribuyendo al desarrollo integral de los niños.

Palabras-clave: TDAH; Alfabetización; Gamificación; Juegos Educativos.

1. INTRODUÇÃO

O presente artigo explora os desafios enfrentados pelos familiares responsáveis pela educação de crianças com Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH) e busca identificar mecanismos que possam auxiliar esses familiares no apoio a essas crianças na realização das tarefas escolares, especialmente no contexto de alfabetização.

O Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH) é uma condição neurobiológica com uma influência genética significativa, o que eleva a probabilidade de herança familiar e são caracterizados pela falta de atenção, a impulsividade e a hiperatividade são características centrais desse transtorno (Vasconcelos; Felizardo, 2020). O TDAH não se resume apenas às características mais comuns, como desatenção e hiperatividade; ele representa uma dificuldade na autorregulação. Isso afeta a capacidade do indivíduo de gerenciar suas próprias emoções e comportamentos sociais (Barkley, 2020).

Crianças com TDAH frequentemente apresentam comportamentos inadequados em sala de aula, como correr, falar excessivamente e gritar, o que pode resultar em um desempenho escolar insatisfatório. O TDAH pode representar um obstáculo ao desenvolvimento educacional infantil (Florêncio, 2020). Essas crianças frequentemente deixam tarefas inacabadas e buscam atividades mais divertidas e estimulantes, pois têm menor tolerância à estimulação cerebral. Elas precisam de estímulos adicionais para alcançar o mesmo nível de atividade cerebral que crianças sem TDAH (Barkley, 2020).

No contexto familiar, a interação com uma criança com TDAH, é fundamental empregar reforço positivo e adotar estratégias que incentivem comportamentos apropriados, pois punições podem gerar prejuízos no desenvolvimento (Alves et al. ,2020). É fundamental elaborar uma abordagem educacional que leve em conta as especificidades dos alunos com TDAH (Dantas et al. ,2023). A gamificação de conteúdo para crianças com TDAH traz diversos benefícios para o desenvolvimento educacional. Além disso, a gamificação pode ser ajustada para atender a necessidades específicas, evidenciando sua flexibilidade e efetividade em diferentes contextos educativos (Mendes, 2021).

A gamificação diz respeito à prática de integrar elementos e dinâmicas de jogos em contextos que não estão diretamente ligados a jogos, preservando algumas de suas características, com o objetivo de motivar e envolver os participantes (Sanches, 2021). De forma complementar, a gamificação consiste em adicionar elementos de diversão e envolvimento típicos dos jogos a atividades do cotidiano (Chow ,2023).

A utilização de jogos digitais como recurso educacional pode aumentar a motivação dos estudantes promovendo uma redução da ansiedade (Nunes et al. ,2024). É evidente a importância do uso de jogos para promover uma aprendizagem significativa, destacando sua importância tanto no contexto educacional quanto em estudos sobre ensino. Esses jogos criam

um ambiente lúdico e motivador que facilita a compreensão de novos conceitos (Silva-Pires; Trajano; Araújo-Jorge, 2020).

O Octalysis é uma estrutura de gamificação, representada em um formato octogonal com 8 Core Drives. Essa estrutura oferece uma visão mais aprofundada das motivações dos jogadores e funciona como um guia para gamificação, dentre as ferramentas disponibilizadas, a primeira a ser utilizada é o processo de ideação do Octalysis Nível 1, que consiste em identificar as motivações dentro do contexto da gamificação Octalysis, tendo uma atividade específica como foco. (Chow, 2023). Na literatura científica brasileira o termo Core Drives não é traduzido, mas para uma melhor compreensão desse framework, é importante entender essa expressão como Motivações Centrais (tradução nossa).

2. METODOLOGIA

O presente artigo possui uma natureza teórica e aplicada, pois reúne as principais características do Transtorno de Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH) e informações sobre gamificação e jogos educacionais digitais. Com base nessa revisão, propõe a criação de um manual didático digital contendo uma estratégia gamificada baseada na estrutura Octalysis para auxiliar pais no apoio a seus filhos com TDAH na realização das tarefas enviadas pela escola. Para a elaboração do manual, foi realizada uma investigação exploratória, utilizando pesquisa bibliográfica sobre TDAH, gamificação e jogos educacionais digitais.

Em relação aos objetivos, este artigo é uma pesquisa exploratória voltada para a elaboração de um manual didático digital. A pesquisa exploratória busca examinar temas ou questões pouco investigadas. Este artigo se caracteriza como exploratório, pois analisa os desafios enfrentados por familiares responsáveis pela educação de crianças com Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH) e procura identificar estratégias que possam ajudar

esses familiares no apoio às crianças nas atividades escolares, especialmente no contexto da alfabetização. Finalmente, quanto aos procedimentos técnicos, é classificada como pesquisa bibliográfica. A pesquisa bibliográfica ofereceu suporte para a compreensão do TDAH, além de informações sobre gamificação e jogos educacionais digitais, fundamentais para o desenvolvimento de uma estratégia gamificada que foi incorporada ao manual didático digital, a fim de auxiliar pais de crianças com TDAH no acompanhamento das tarefas escolares durante a fase de alfabetização.

O percurso metodológico da presente pesquisa foi separado em três etapas:

Primeira Etapa, constituiu em uma pesquisa bibliográfica de literatura centrada em estudos dos últimos 5 anos que tratam de TDAH, alfabetização infantil e gamificação. Com essa análise, foram identificadas as principais dificuldades enfrentadas por familiares que acompanham a educação de crianças com TDAH nas etapas iniciais de alfabetização. Além disso, buscou-se destacar técnicas e ferramentas digitais que possam auxiliar no processo de alfabetização dessas crianças, bem como recursos que promovam a manifestação de comportamentos desejados. O levantamento bibliográfico foi realizado a partir de livros e de consultas em periódicos diversos, por meio das seguintes palavras-chave: “gamificação”, “TDAH”, “jogos educacionais”, “alfabetização”.

Segunda etapa, foi o desenvolvimento de uma estratégia gamificada baseada na estrutura Octalysis de gamificação, ajustada para o ambiente educacional e familiar, com suporte de tecnologias digitais específicas, visando engajar crianças com TDAH nas primeiras etapas de

alfabetização na realização das tarefas enviadas pela escola. Para desenvolver a estratégia, foi utilizado o processo de ideação de Octalysis Nível 1

Terceira etapa, foi a criação de um manual didático digital, contendo tanto a estratégia gamificada desenvolvida quanto os recursos digitais indicados.

Sendo assim, a pesquisa bibliográfica realizada permitiu identificar os principais desafios enfrentados por crianças com TDAH no contexto familiar e escolar, além de evidenciar a gamificação como uma estratégia eficaz. O resultado da pesquisa é o manual didático digital, que será detalhado no capítulo seguinte. Vale destacar que esse manual didático ainda não foi submetido à avaliação de pais, professores ou crianças com TDAH.

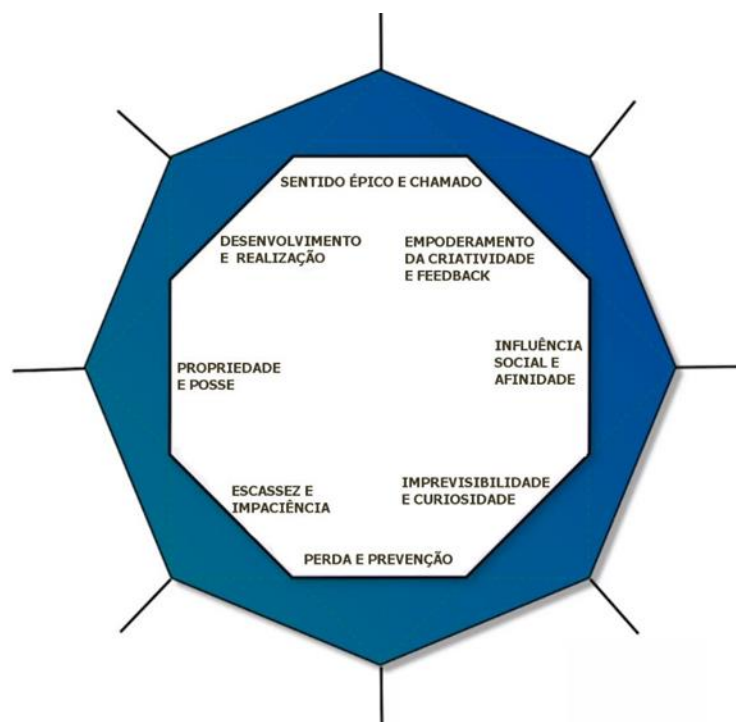
2. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os achados preliminares da revisão indicaram que as dificuldades mais frequentes na literatura pesquisada incluem falta de concentração, elevada sensibilidade e frustração ao executar tarefas repetitivas. Além disso, a estratégia de gamificação ou o uso de recompensas podem ser empregadas como recursos para engajar crianças com TDAH na realização de tarefas e na retenção de conhecimento (Mendes, 2021; Oliveira; Lima; Couto, 2019; Barkley, 2020).

Jogos de sucesso têm um papel crucial na análise da motivação dos jogadores, sendo capazes de orientá-los em diversas escolhas e ações. Essa motivação é moldada por diferentes mecânicas de jogo, que funcionam de maneiras variadas. Com base nisso, foi criada uma estrutura de gamificação chamada *Octalysis*, apresentada em um formato octogonal com 8 Core Drives. Essa estrutura oferece uma visão mais detalhada das motivações dos jogadores e atua como um referencial para a aplicação da gamificação (Chow, 2023).

A estrutura de gamificação *Octalysis* é representada graficamente por um octógono, em que cada lado corresponde a um dos *Core Drives*. A Figura 1 ilustra essa representação.

Figura 1 - *Octalysis* apresentando os 8 core drives.



Fonte: Chow(2023).

Cada Core Drive representa uma motivação ao qual devemos identificar para implementarmos uma estratégia gamificada. No quadro 1, podemos ver a lista dos Core Drives e suas descrições e motivações relacionadas.

Quadro 1 – Os 8 Core Drives da Octalysis.

Core Drive	Título	Descrição do Core Drive
1	Sentido Épico e Chamado	Busca-se a motivação por meio de uma narrativa que envolve os jogadores, trazendo significado a uma jornada épica com objetivos importantes, voltados para alcançar um propósito maior dentro do jogo.
2	Desenvolvimento e Realização	A motivação está relacionada à sensação de progresso e conquista que os jogadores experimentam ao superar desafios e alcançar objetivos no jogo. Além disso, também está ligada ao desejo de superação e às recompensas concedidas, como prêmios obtidos ao cumprir determinados desafios.
3	Empoderamento da Criatividade e <i>Feedback</i>	O jogador se sente engajado ao realizar algo criativo, explorando diferentes abordagens para superar os desafios.

REVISTA PRISARA INTERDISCIPLINAR DE PESQUISA E INOVAÇÃO

4	Propriedade e Posse	A busca por acumular recompensas oferecidas pelo jogo, aliada a uma ligação emocional com esses elementos, é um fator crucial para o engajamento dos jogadores.
5	Influência Social e Afinidade	Conexões sociais, competições, cooperação, sentimento de pertencimento a um grupo e interação com outros jogadores são elementos capazes de estimular a motivação.
6	Escassez e Impaciência	A motivação surge do desejo de adquirir algo, especialmente quando esse item está disponível em quantidade ou por tempo limitado.
7	Imprevisibilidade e Curiosidade	A atração que os jogadores sentem por elementos imprevisíveis e surpreendentes estimula sua motivação.
8	Perda e Prevenção	O medo motiva os jogadores a tomarem ações para proteger o que já possuem ou evitar consequências negativas.

Fonte: adaptado de Chow(2023)

Foi realizado um levantamento dos itens de motivação associados aos 8 Core Drives. Essa ferramenta, integrante da estrutura Octalysis, é chamada de processo de ideação de Octalysis Nível 1 e representa o primeiro passo para a implementação da gamificação utilizando essa estrutura. O resultado pode ser observado no Quadro 2, que apresenta todos os itens a serem utilizados na criação de uma estratégia gamificada destinada a auxiliar os pais de crianças com TDAH no apoio à realização das tarefas enviadas pela escola.

Quadro 2 – Resultado do processo de ideação de *Octalysis* nível 1.

Core Drive	Título	Descrição da gamificação
1	Sentido Épico e Chamado	Destacar como completar os deveres de casa não é apenas uma obrigação, mas uma oportunidade de crescimento pessoal e acadêmico. Explique como isso pode ajudá-la a se tornar mais independente e bem-sucedida no futuro.

REVISTA PRISARA INTERDISCIPLINAR DE PESQUISA E INOVAÇÃO

2	Desenvolvimento e Realização	O sistema de recompensas personalizado oferece à criança a oportunidade de definir recompensas específicas com base em seus interesses e motivações individuais.
3	Empoderamento da Criatividade e <i>Feedback</i>	Designar tarefas na plataforma <i>Habitica</i> e criar um sistema de recompensas personalizado com base nos interesses e motivações específicos da criança permite que ela pratique sua criatividade
4	Propriedade e Posse	Ao ter um tempo determinado para jogar eletrônicos educativos e/ou conceder privilégios adicionais, como escolher o jantar em família ou ter uma noite de jogos, após a conclusão das tarefas, a criança se sente dona desse tempo especial.
5	Influência Social e Afinidade	Ao completar tarefas no <i>Habitica</i> e ganhar experiência e moedas virtuais, a criança pode compartilhar seus progressos com amigos e colegas na plataforma. Isso cria um senso de comunidade e influência social, já que ela pode se sentir motivada a realizar suas tarefas para mostrar seu progresso aos outros e ganhar reconhecimento.
6	Escassez e Impaciência	Os privilégios adicionais concedidos, podem ser oferecidos com um prazo de validade. Por exemplo, a criança pode receber esses privilégios apenas se concluir seus deveres de casa até um determinado prazo. Isso irá criar uma sensação de escassez e impaciência, motivando a criança a agir rapidamente para utilizar esses privilégios antes que o prazo expire.
7	Imprevisibilidade e Curiosidade	Um sistema de recompensas personalizado, como acumular pontos para trocar por uma atividade especial em família, cria um elemento de imprevisibilidade sobre quais atividades estarão disponíveis para troca e quando ela poderá escolher uma. Isso mantém a criança curiosa e motivada a se empenhar em seus estudos para alcançar essas recompensas.
8	Perda e Prevenção	Oferecer tempo de jogo eletrônico educativo como recompensa após a conclusão das tarefas cria a preocupação ao qual a criança quer evitar a perda dessa oportunidade de diversão. Ela se empenha mais nos deveres de casa para garantir que não perca esse tempo de lazer.

--	--	--

Fonte: elaborado pelo autor e adaptado de Chow(2023)

Após a definição da estratégia gamificada baseada no processo de ideação do Octalysis Nível 1, foi realizada uma curadoria de jogos educacionais para serem utilizados como recompensas. O principal objetivo dessa curadoria é identificar jogos que possam servir não apenas como recompensas, mas também como recursos educativos complementares.

Jogos podem ser usados como ferramentas pedagógicas para promover comportamentos positivos em alunos da educação básica (Nunes et al. ,2024). O jogo EduEdu é um recurso educacional que tem por objetivo facilitar o processo de aprendizagem infantil por meio de atividades personalizadas (Soledade et al. ,2021). O GraphoGame é um jogo educacional desenvolvido para auxiliar crianças com dificuldades de leitura, tanto ele quanto o EduEdu se destacam como recursos pedagógicos para aquisição da habilidade de leitura (Cordeiro e Cavalcanti, 2023; Xavier e Souza, 2023).

Como destaque, a plataforma Habitica é uma plataforma que possibilita a gamificação das tarefas e atividades diárias de crianças, incentivando bons hábitos e a eliminação de hábitos não desejados. Essa plataforma possibilita a criação de um avatar virtual, cadastrar tarefas e atribuir pontuação para cada tarefa realizada, com isso o avatar pode evoluir e conseguir moedas virtuais que podem ser trocadas por equipamentos (Sanches ,2021).

Com base na pesquisa bibliográfica, foram identificados dois jogos educacionais que podem ser utilizados como recompensa para tarefas escolares realizadas pela criança: o EduEdu e o GraphoGame. Ambos demonstram eficácia como ferramentas auxiliares no processo de alfabetização infantil. Além disso, o Habitica, uma plataforma de gamificação de tarefas, pode ser utilizado como um recurso de apoio. Todos esses recursos digitais foram incluídos no produto final, que é o material didático digital.

Os jogos educacionais e a plataforma de gamificação Habitica não devem exceder o limite total de duas horas diárias, incluindo o tempo de tela já utilizado pela criança em outros dispositivos, como televisão, videogames e celulares. Essa recomendação foi estabelecida para prevenir possíveis prejuízos ao desenvolvimento das crianças recompensadas pela gamificação. Conforme orientações da Sociedade Brasileira de Pediatria (2019), para crianças com mais de 5 anos, o tempo de tela não deve ultrapassar 2 horas por dia. O excesso pode resultar em problemas como atraso no desenvolvimento, ansiedade e depressão (Tana; Amâncio, 2023).

A plataforma Canva foi utilizada para diagramar o manual didático digital chamado Estratégias e Jogos Educacionais para Crianças com TDAH. O Canva é uma ferramenta para criação e edição de imagens, que oferece uma ampla variedade de modelos prontos (Archanjo; Santos, 2020). A Figura 1 apresenta a capa do manual didático digital, que contém a estratégia gamificada e guias de utilização das ferramentas digitais.



Fonte: Imagem dos autores

O material diário digital pode ser baixado pelo link: <https://igorpaim.com.br/wp-content/uploads/2024/10/Material-Didatico-Estrategias-e-Jogos-Educacionais-para-Crianças-com-TDAH.pdf>

4. COMENTÁRIOS FINAIS

A presente pesquisa destaca a relevância da estratégia gamificada no contexto educacional e familiar de crianças com TDAH, oferecendo um novo olhar sobre o processo educacional no ambiente doméstico. Ela ressalta o papel central dos pais ou responsáveis no apoio às crianças com TDAH, bem como as dificuldades enfrentadas na realização das tarefas enviadas pela escola.

O manual didático digital desenvolvido a partir desta investigação representa um importante recurso de suporte para os pais no processo de aprendizagem de seus filhos. Ele inclui uma estratégia gamificada e recursos digitais projetados para promover engajamento e motivação.

Este estudo abre caminho para futuras investigações que avaliem o impacto prático da estratégia gamificada proposta. Pesquisas futuras podem explorar a adaptação dessa estratégia para diferentes contextos e disciplinas, ampliando sua aplicação. Além disso, seria valioso integrar outros recursos tecnológicos, como novos jogos educacionais, plataformas de realidade virtual, inteligência artificial e realidade aumentada, com o objetivo de potencializar o engajamento de crianças e adolescentes, bem como auxiliar na retenção de informações por meio da tecnologia.

Por fim, reforça-se a importância da colaboração entre pais, familiares, educadores e especialistas para garantir que estratégias pedagógicas e ferramentas digitais não apenas promovam a alfabetização, mas também contribuam para a qualidade de vida de crianças com TDAH. O objetivo final é proporcionar um desenvolvimento integral que as prepare para se tornarem adultos realizados e felizes.

2. REFERÊNCIAS

ALVES, R. C.; VIDAL, V. C.; OLIVEIRA, C. D. R.; OLIVEIRA, B. F.; LAURENTINO, C. M. M. Por uma educação inclusiva: desafios do transtorno de déficit de atenção com hiperatividade. *Revista Verde Grande: geografia e interdisciplinaridade*, [s. l.], v. 2, n. 01, p. 81–97, 2020 [2020]. DOI: 10.46551/rvg26752395202018197. Disponível em: <https://www.periodicos.unimontes.br/index.php/verdegrande/article/view/2091>. Acesso em: 8 jul. 2024.

ARCHANJO, R. L. S.; SANTOS, R. T. CANVA: Ferramenta Colaborativa de Criação Gráfica de Conteúdos. *SIMPÓSIO DE PESQUISA E DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS DO UGB*, 8,

mar. 2020. ISSN 2317–5974. Disponível em: <https://revista.ugb.edu.br/index.php/simposio/article/view/2115>. Acesso em: 17 set. 2024.

BARKLEY, R. A. TDAH - Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade. São Paulo: Autêntica, 2020. 574p.

CHOW, Y. O Método Octalysis – gamificação: para além dos pontos, medalhas e rankings. 23 ed. Veranópolis: Diálogo Freiriano, 2023. 470p.

CORDEIRO, A. M. B. CAVALCANTI, I. R. B. R. M. Gamificação na Educação: Graphogame®, Um Auxílio Para Alfabetização. Mosaico - Revista Multidisciplinar de Humanidades, Vassouras, v. 14, n. 3, p. 37-46, set./dez. 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.21727/rm.v14i3.4100>. Acesso em: 10 nov. 2024.

DANTAS, A. R.; PERES, D. R.; SILVA, M. G. F.; COSTA, R. V.; NASCIMENTO, J. L. N. As estratégias pedagógicas para se trabalhar com o aluno TDAH. In: SANTOS, E. A. R.; NASCIMENTO, J. L. N.; MELO, E. R. Pedagogia: desafios e práticas pedagógicas no contexto amazônico. Belo Horizonte: Editora Poisson, 2023. p. 42–49. DOI: 10.36229/978-65-5866-259-4.CAP.05. Disponível em: <https://doi.org/10.36229/978-65-5866-259-4.CAP.05>. Acesso em: 17 jun. 2024.

FLORÊNCIO, I. B. Educação infantil e dificuldades de aprendizagem: a hiperatividade trabalhada por meio de estratégias de ensino. Revista Educação Pública, v. 20, n. 25, 7 jul. 2020. DOI: 10-18264/REP Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/20/25/educacao-infantil-e-dificuldades-de-aprendizagem-a-hiperatividade-trabalhada-por-meio-de-estrategias-de-ensino>. Acesso em: 31 ago. 2024.

MENDES, B. de A. Os jogos digitais como recurso pedagógico na aprendizagem de alunos com TDAH. Revista Científica FESA, [S. l.], v. 1, n. 1, p. 21–44, 2021. Disponível em: <https://revistafesa.com/index.php/fesa/article/view/4>. Acesso em: 10 nov. 2024.

NUNES, N. S.; PIMENTEL, F. S. C.; SOUZA, B. M.; MOURA, C. S.; SOUSA, E. L. C.; OLIVEIRA, V. S.; CALHEIROS, Y. B. O. Jogos digitais no ensino médio: uma revisão sistemática de literatura. Revista Científica da UniMais, [S. l.], v. 22, n. 1, p. 181–195, 2024. Disponível em: <https://revistas.facmais.edu.br/index.php/revistacientificafacmais/article/view/198>. Acesso em: 20 jun. 2024.

OLIVEIRA, K. S.; LIMA, C. S.; COUTO, F. P. Jogos digitais e funções executivas em escolares com transtorno do déficit de atenção e hiperatividade (TDAH): algumas reflexões. Cenas Educacionais, [S. l.], v. 2, n. 1, p. 29–43, 2019. Disponível em: <https://www.revistas.uneb.br/index.php/cenaseducacionais/article/view/6297>. Acesso em: 17 jun. 2024.

SANCHES, M. H. B. Jogos digitais, gamificação e autoria de jogos na educação. São Paulo: Editora Senac, 2021. 1. ed. 176 p.

SILVA-PIRES, F. E. S.; TRAJANO, V. S.; ARAUJO-JORGE, T. C. A teoria da aprendizagem significativa e o jogo. Revista Educação em Questão, v. 58, n. 57, E-21088, 2020. ISSN 1981-

1802. DOI: 10.21680/1981-1802.2020v58n57id21088. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/educacaoemquestao/article/view/21088>. Acesso em: 10 nov. 2024.

SOLEDADE, A.; VENANCIO, G. A.; FERNANDES, P.; BREMGARTNER, V.; RIVERO, L. Análise de aplicativos para pessoas analfabetas: quais são as suas características?. In: WORKSHOP DE INFORMÁTICA NA ESCOLA (WIE), 27., 2021. Anais eletrônicos... Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2021. p. 267-274. DOI: 10.5753/wie.2021.218495.

SBP-SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA. Uso saudável de telas, tecnologias e mídias nas creches, berçários e escolas, n.6, 2019. Disponível em: https://www.sbp.com.br/fileadmin/user_upload/21511d-MO_-_UsoSaudavel_TelasTecnolMidias_na_SaudeEscolar.pdf. Acesso em: 03 out. 2024.

TANA, C. M.; AMÂNCIO, N. de F. G. Consequences of screen time in the lives of children and adolescents. Research, Society and Development, [S. l.], v. 12, n. 1, p. e11212139423, 2023. DOI: 10.33448/rsd-v12i1.39423. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/39423>. Acesso em: 3 sep. 2024.

VASCONCELOS, J. S. L.; FELIZARDO, J. E. A. Alfabetização e a inclusão das crianças com TDAH: os desafios e as possibilidades. Id on Line Rev. Mult. Psic., v. 14, n. 53, p. 64-71, 2020. DOI: 10.14295/idonline.v14i53.2840. Disponível em: <https://idonline.emnuvens.com.br/id/article/view/2840/4505>. Acesso em: 26 set. 2024.