

---

MATERIAL DIDÁTICO

# ESTRATÉGIAS E JOGOS EDUCACIONAIS PARA CRIANÇAS COM TDAH



**Autores:**

---

Igor de Moraes Paim  
Cláudio Henrique dos Santos Grecco  
Mariza Sueli de Oliveira Sodré

Paim, Igor de Moraes  
Estratégias e jogos educacionais para crianças com TDAH [livro eletrônico] / Igor de Moraes Paim, Cláudio Henrique dos Santos Grecco, Mariza Sueli de Oliveira Sodré. -- São Gonçalo, RJ : Ed. dos Autores, 2024.  
PDF

"Mestrado profissional em novas tecnologias digitais na educação".  
Bibliografia.  
ISBN 978-65-01-17222-4

1. Alfabetização 2. Educação 3. Jogos educacionais 4. Gamificação 5. Transtorno de Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH) I. Grecco, Cláudio Henrique dos Santos. II. Sodré, Mariza Sueli de Oliveira. III. Título..

24-230328

CDD-371.397

**REITOR**

CELSO NISKIER

**DIRETOR DE PESQUISA & INOVAÇÃO**

ANTÔNIO CARLOS DE ABREU MÓL

**COORDENADORA DO MESTRADO PROFISSIONAL EM NOVAS TECNOLOGIAS  
DIGITAIS NA EDUCAÇÃO**

ANA PAULA LEGEY

**COORDENADOR DO LABORATÓRIO DE TECNOLOGIA APLICADA**

ANDRÉ COTELLI DO ESPÍRITO SANTO

**SECRETÁRIA DO MESTRADO**

ELIZABETH JEANE BENTO CAVALCANTE GARCIA

**COORDENADORA DA BIBLIOTECA DA UNICARIOCA**

RACHEL LOUREDO

**GRUPO DE PESQUISA**

PROFA. ANA PAULA LEGEY, D. SC

PROF. ANDRÉ COTELLI DO ESPÍRITO SANTO, MSC.

PROF. ANTÔNIO CARLOS DE ABREU MÓL, D. SC

PROF. CLÁUDIO HENRIQUE DOS SANTOS GRECCO, D. SC

PROF. GABRIEL MELLO DOS SANTOS ABREU MOL, MSC.

PROF. JORGE EDUARDO MANSUR SERZEDELLO, D. SC

PROF. MARCOS ANTONIO SILVA, MSC.

PROFA. MARIZA SUELI DE OLIVEIRA SODRÉ, D. SC

PROFA. SHEILA DA SILVA FERREIRA ARANTES, MSC.

PROFA. THARCILA DE ABREU ALMEIDA, MSC.

## IGOR DE MORAES PAIM



Formado em Ciência da Computação, com pós-graduação em Engenharia de Software e atualmente estou cursando mestrado em Novas Tecnologias Digitais na Educação. Possuo certificações em Scrum Master e ITIL Foundation. Possui o cargo de Analista na Área Tecnológica e atua como Gerente de Governança e Apoio à Gestão na área de Tecnologia da Informação na Prefeitura Municipal de São Gonçalo.

Além disso, é professor de cursos livres nas áreas de Tecnologia da Informação, Gestão e Educação. As pesquisas concentram-se em Tecnologias da Informação e Comunicação e como essas tecnologias podem ser usadas para potencializar vários aspectos de nossas vidas, especialmente na educação.

# CLÁUDIO HENRIQUE DOS SANTOS GRECCO



Pesquisador do Instituto de Engenharia Nuclear (IEN) da Comissão Nacional de Energia Nuclear (CNEN). Professor do Programa de Pós-Graduação em Ciência e Tecnologia Nucleares do Instituto de Engenharia Nuclear (PPGIEN) e do Mestrado Profissional em Novas Tecnologias na Educação do Centro Universitário Carioca.

Professor e Pesquisador Colaborador do Laboratório de Lógica e Matemática Fuzzy (LabFuzzy) do Programa de Engenharia de Produção (PEP) da COPPE/UFRJ. Professor Colaborador do Programa de Pós-Graduação em Saúde Coletiva do Instituto de Estudos em Saúde Coletiva (IESC) da UFRJ. Responsável pelo Laboratório de Engenharia do Conhecimento (LABEC) do IEN. Possui Pós-Doutorado em Engenharia de Produção pela COPPE/UFRJ (2019-2021), Doutorado em Engenharia de Produção pela COPPE/UFRJ (2012) e Mestrado em Engenharia Nuclear pelo Instituto Militar de Engenharia - IME (2001). Desenvolve pesquisas em parceria com a COPPE/PEP (UFRJ), Instituto de Estudos em Saúde Coletiva da UFRJ (IESC/UFRJ), Instituto de Biofísica Carlos Chagas Filho da UFRJ (IBCCF/UFRJ), Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (PEP/UFRN) e Programa de Pós-Graduação em Medicina Tropical (PPGMT) da Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Trabalha com pesquisas que envolvem sistemas complexos, ergonomia, engenharia de resiliência, engenharia do conhecimento, gestão do conhecimento, modelagem de sistemas complexos, modelos fuzzy de tomada de decisão, sistemas de inferência fuzzy e tecnologias digitais na educação.

# MARIZA SUELI DE OLIVEIRA SODRÉ



Possui graduação em Ciências Biológicas pela Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro (2006), Mestrado pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) e Doutorado pelo Instituto Oswaldo Cruz (FIOCRUZ, RJ).

Professora de Biologia da Rede Estadual do Rio de Janeiro (SEEDUC, RJ) desde 2007, já lecionou em faculdades e no Instituto Federal do Rio de Janeiro (IFRJ). Atualmente faz parte do corpo docente do Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação da UNICARIOCA. Com experiência na área de Educação e Ensino de Ciências e Saúde, atua com os seguintes temas: Educação/Avaliação, Neurociências aplicadas à Educação, Ciências Biológicas, Educação Inclusiva e Formação de Professores.



# SUMÁRIO

|                                       |    |
|---------------------------------------|----|
| 1 - Introdução .....                  | 8  |
| 2 - Ponto de desempenho .....         | 9  |
| 3 - Ferramentas digitais .....        | 10 |
| 4 - Gamificação como Estratégia ..... | 11 |
| 5 - HABITICA .....                    | 12 |
| 6 - EduEdu .....                      | 20 |
| 7 - Graphogame Brasil .....           | 21 |
| REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....      | 22 |
| APÊNDICE A .....                      | 23 |



A educação de crianças com Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH) apresenta desafios únicos que exigem abordagens específicas para maximizar seu potencial de aprendizado. Utilizar estratégias e jogos educacionais adaptados pode ser uma forma eficaz de envolver essas crianças, promovendo um ambiente de aprendizado mais dinâmico e inclusivo.

Jogos educacionais, em particular, têm se mostrado uma ferramenta poderosa, pois combinam elementos de diversão e interação com objetivos pedagógicos, ajudando a manter o foco e a motivação dos alunos. Este texto explorará diversas estratégias e jogos que podem ser utilizados para apoiar o desenvolvimento cognitivo e comportamental de crianças com TDAH, proporcionando-lhes uma experiência educacional mais rica e significativa.

A finalidade deste material didático é fornecer recursos práticos e eficazes para educadores e pais que buscam apoiar o desenvolvimento de crianças com TDAH. Especificamente, plataformas como o Habitica e o EduEdu são destacadas por sua abordagem inovadora.

O Habitica transforma tarefas e responsabilidades diárias em um jogo, onde as crianças podem ganhar recompensas por completar atividades, incentivando a organização e o cumprimento de metas. Já o EduEdu se concentra em adaptar conteúdos e experiências de aprendizado às necessidades individuais de cada aluno, utilizando a diferenciação do ensino para garantir que cada criança, independentemente de suas habilidades, receba o suporte necessário para progredir em seu próprio ritmo. Ambos os recursos visam criar um ambiente de aprendizado mais envolvente e motivador, promovendo não apenas o desenvolvimento acadêmico, mas também habilidades de vida essenciais.

A gamificação, que é a aplicação de elementos de design de jogos em contextos não relacionados a jogos, tem se mostrado uma estratégia poderosa para engajar crianças com TDAH no dia a dia. Ao transformar tarefas cotidianas e responsabilidades em desafios lúdicos, a gamificação torna atividades que poderiam ser monótonas ou frustrantes em oportunidades de diversão e realização pessoal.

Por exemplo, o uso de pontos, níveis, recompensas e avatares personalizados pode ajudar a manter o interesse e a motivação das crianças, incentivando-as a completar suas tarefas e a se comportar de maneira adequada. Além disso, a gamificação pode ajudar a desenvolver habilidades importantes, como a gestão do tempo, a resolução de problemas e a colaboração.

Ferramentas como o Habitica permitem que os usuários criem listas de tarefas que, ao serem concluídas, resultam em recompensas virtuais, como novos itens para seus avatares ou avanço de nível. Esse sistema de recompensas instantâneas e tangíveis é especialmente eficaz para crianças com TDAH, que frequentemente lutam com a motivação e a organização.

Em suma, a gamificação no dia a dia não só facilita o engajamento e a motivação das crianças com TDAH, mas também promove um aprendizado mais profundo e significativo, ajudando-as a desenvolver competências essenciais para a vida acadêmica e pessoal.



## 2 - PONTO DE DESEMPENHO

Barkley(2020) enfatiza que as crianças com TDAH têm dificuldade em regular seu comportamento em função de metas futuras ou consequências que estão distantes no tempo. Isso significa que elas tendem a responder melhor quando há feedback imediato sobre suas ações.

O conceito de "ponto de desempenho" surge como uma ideia-chave para ajudar pais e educadores a entenderem que o comportamento de uma criança com TDAH depende do ambiente imediato. Barkley sugere que a criação de um ambiente que forneça consequências rápidas e consistentes para o comportamento — seja positivo ou negativo — ajuda a criança a melhorar o autocontrole e a aderir a tarefas que exigem foco e organização.

Na prática, os pontos de desempenho são utilizados em programas de modificação de comportamento, onde cada ação da criança é ligada a um sistema de recompensas ou consequências. Um exemplo de recompensa sugerida por Barkley(2020) , seria um sistema de fichas ou estrelas, no qual a criança ganha pontos imediatamente ao completar uma tarefa ou demonstra bom comportamento. Esses pontos podem ser trocados por recompensas desejadas, incentivando a continuidade do comportamento positivo.

Em resumo, o ponto de desempenho é um princípio central na abordagem comportamental de Barkley(2020) para o TDAH, focado na necessidade de consequências imediatas e reforço positivo para ajudar na regulação do comportamento da criança.

### 3 - FERRAMENTAS DIGITAIS

Embora existam vantagens no uso da tecnologia, é necessário um uso controlado para não comprometer o desenvolvimento cognitivo dessas crianças. A Sociedade Brasileira de Pediatria (2019) alerta que, apesar do prazer que as crianças experimentam ao usar tecnologias, é importante respeitar o tempo recomendado de uso de telas, que não deve exceder duas horas diárias para crianças com mais de 5 anos, incluindo videogames, televisão, celulares e tablets.

Exceder o tempo recomendado de exposição a telas pode trazer consequências negativas. Pesquisas de Tana e Amâncio (2023) indicam que o uso excessivo de dispositivos eletrônicos pode ter efeitos adversos sobre o desenvolvimento infantil, além de aumentar o risco de depressão e ansiedade em crianças e adolescentes.

Tendo os devidos cuidados para não exceder o tempo recomendado, deve se reconhecer os benefícios da gamificação e dos jogos digitais como parte de estratégias educacionais para crianças com TDAH. Segundo Oliveira, Lima e Couto (2019), os jogos digitais podem auxiliar na melhora das funções executivas em alunos com TDAH, principalmente no que diz respeito à memória operacional, que é crucial para a compreensão de textos e retenção de informações.

A plataforma Habitica, conforme descrito por Sanches (2021). Esta plataforma promove a gamificação das atividades diárias de crianças, incentivando-as a desenvolver bons hábitos e eliminar comportamentos indesejáveis. Através da criação de um avatar e da atribuição de tarefas, a criança ganha pontos ao concluir atividades e perde pontos ao realizar ações indesejadas, recebendo feedback imediato sobre seu progresso.

É nitida a relevância do GraphoGame e do EduEdu como ferramentas essenciais no desenvolvimento das habilidades de leitura de alunos com deficiência intelectual no contexto de ensino especializado (Xavier e Souza, 2023).

Fadel et al. (2014) sugerem que a inclusão de jogos no contexto escolar pode aumentar o engajamento e o entusiasmo dos alunos, tornando o processo de aprendizagem mais dinâmico e interativo. Em apoio a essa perspectiva, Nunes et al. (2024) destacam que os jogos podem ser utilizados como ferramentas pedagógicas eficazes para promover comportamentos positivos em estudantes da educação básica.

A gamificação envolve a integração de elementos e mecânicas de jogos em contextos que não são originalmente relacionados a jogos, preservando algumas de suas características únicas. O objetivo é motivar e engajar os participantes (Sanches, 2021).

A gamificação pode ser uma aliada poderosa para ajudar crianças com TDAH a completar tarefas escolares e deveres de casa, transformando essas atividades em experiências mais envolventes e motivadoras.

A aplicação da gamificação pode ser um recurso valioso no apoio ao aprendizado. Conforme destacado por Carvalho e Paz (2021), essa estratégia pode ser implementada de várias maneiras, englobando o uso de uma diversidade de jogos eletrônicos educativos elaborados com o propósito de facilitar a alfabetização, sobretudo para crianças que enfrentam desafios educacionais especiais. Essa iniciativa tem como objetivo principal tornar o processo de alfabetização mais eficaz e acessível para esse grupo específico de estudantes.

Foi elaborada e compartilhada no Apêndice A uma cartilha para gamificar as tarefas de casa enviadas pela escola para crianças com TDAH, essa cartilha oferece orientações práticas e estratégias para integrar elementos de jogos nas tarefas enviadas pela escola. Ela inclui a utilização da plataforma Habitica ao qual possui um sistema de pontos e recompensas, estabelecer metas alcançáveis. Ao seguir essas diretrizes, pais e educadores podem transformar o dever de casa em uma série de desafios divertidos e recompensadores.

A estratégia gamificada proposta utiliza jogos educativos como recompensas e recompensas especiais ao quais é passar tempo de qualidade com os membros da família.

Ao aplicar essas técnicas de gamificação, as crianças com TDAH podem encontrar mais prazer e satisfação em completar suas tarefas escolares. O uso de recompensas imediatas e tangíveis, juntamente com o feedback visual do progresso, pode ajudar a manter seu interesse e motivação. Isso não apenas melhora seu desempenho acadêmico, mas também fortalece habilidades importantes, como a disciplina, a organização e a capacidade de trabalhar de forma independente.

A gamificação é uma abordagem eficaz para aumentar o engajamento de crianças com TDAH em atividades educacionais e rotineiras. Ao incorporar elementos de jogos, como desafios, recompensas e metas, a gamificação transforma tarefas que poderiam ser tediosas em experiências envolventes e motivadoras. Isso não apenas ajuda a capturar e manter a atenção das crianças com TDAH, mas também promove o desenvolvimento de habilidades cognitivas e comportamentais, criando um ambiente de aprendizado mais dinâmico e estimulante (PAIM; GRECCO; SODRÉ, 2024).

Em resumo, a gamificação, apoiada por uma cartilha detalhada, oferece uma abordagem inovadora para ajudar crianças com TDAH a fazerem o dever de casa. Transformando tarefas escolares em atividades envolventes e recompensadoras, a gamificação pode facilitar um aprendizado mais efetivo e tornar a experiência educacional mais agradável e produtiva para essas crianças.

No fim desse manual no Apêndice A, você pode utilizar a cartilha para gamificar os deveres de casa enviados pela escola de crianças com TDAH.

# 3 - INÍCIO DA GAMIFICAÇÃO

A estratégia gamificada desenvolvida tem como base o framework Octalysis, foi utilizado o Painel de Controle da estratégia Octalysis, que organiza diversas estratégias e elementos de gamificação. Juntamente com o processo de ideação do nível 1 de Octalysis, foram criados os elementos necessários para aumentar o engajamento.

A seguir, pode ser visto o resultado da estratégia gamificada, destinada a ser usada por pais durante a realização de tarefas enviadas pela escola para crianças com TDAH em idade de alfabetização.

## 1. ENTENDENDO OS OBJETIVOS

### O OBJETIVO DESTA ESTRATÉGIA É:

- Ajudar a criança a se concentrar melhor nos deveres de casa.
- Incentivar a autonomia e responsabilidade.
- Criar um ambiente de estudo positivo e motivador.
- Facilitar a comunicação entre pais, professores e a criança sobre o progresso.

## 2. DEFININDO OS PAPÉIS

- Moderadores (Pais ou responsáveis): Supervisionam e ajudam a criança nas tarefas.
- Líderes (Professores ou psicopedagogos): Fornecem orientações educacionais.
- Jogador (A criança): Realiza os deveres de casa com foco e engajamento.

## 3. PREPARANDO O AMBIENTE

Antes de começar, organize um ambiente tranquilo para a criança estudar, com poucos estímulos que possam distrair.

## 4. ESTABELECENDO AS REGRAS E AÇÕES (PONTO DE DESEMPENHO)

Para ajudar a criança a se concentrar:

- Ela deve evitar se levantar durante o tempo de estudo.
- Focar na tarefa por um tempo determinado (use um cronômetro, por exemplo).
- Pedir ajuda aos pais quando tiver dúvidas, ao invés de desistir ou se distrair.

## 5. CRIANDO MECANISMOS DE FEEDBACK

O feedback positivo é essencial para manter a criança engajada. Aqui estão algumas ideias:

- Feedback visual: Use um quadro ou aplicativo com estrelas, barras de progresso ou adesivos para marcar quando a criança completar uma tarefa.
- Feedback auditivo: Elogie com palavras ("Muito bem!" ou "Você está indo ótimo!") ou use sons agradáveis para marcar o sucesso.
- Se a plataforma Habitica for escolhida para esse fim, ela já possui mecanismos de feedback, como a evolução do personagem por meio de ganho de experiência.

Comunicação entre pais e professores: Informe regularmente o progresso da criança para garantir que todos estejam alinhados.

## 6. ESTABELECENDO AS RECOMPENSAS

Agora, você vai motivar a criança com um sistema de recompensas. Veja como configurá-lo:

- Habitica (Aplicativo de Gamificação): Cadastre as tarefas de casa no Habitica. A criança ganha pontos ao concluir as tarefas e pode trocar por prêmios virtuais, como customizar seu avatar.
- Tempo de Jogo Eletrônico: Quando a criança terminar os deveres, ofereça um tempo pré-definido para ela jogar um jogo educativo, sugerimos o jogo educativo EduEdu e/ou GraphoGame.
- O tempo de uso de jogos eletrônicos não deve ultrapassar 30 minutos, conforme a recomendação da Sociedade Brasileira de Pediatria, que estipula um tempo máximo de 2 hora para essa faixa etária.

Quando a criança terminar um quantidade de tarefas, pode ser oferecido uma recompensa especial:

- Momentos Especiais em Família: Proponha atividades em família, como assistir a um filme ou passear, como recompensa por completar as tarefas.
- Atividades Especiais: Deixe a criança escolher uma recompensa maior, como uma ida ao parque ou um passeio, se ela mantiver o bom comportamento e foco nas tarefas.
- Privilégios Extras: Ofereça pequenas escolhas, como o que comer no jantar ou uma hora extra de brincadeira, como incentivo adicional.

## 7. APLICANDO A IDEIA DE MISSÃO E JORNADA

Explique à criança que fazer os deveres de casa não é apenas uma obrigação, mas uma missão importante para seu crescimento. Mostre que, ao completar as tarefas, ela se torna mais independente e capaz de fazer coisas incríveis.

## 8. REVISANDO E AJUSTANDO

Sempre que necessário, faça ajustes no sistema de recompensas e nas regras de estudo, conforme você perceber o que funciona melhor para a criança. Este é um processo contínuo de aprendizado e adaptação.

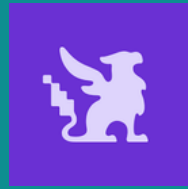
## 9. MANTENHA O AMBIENTE POSITIVO

Lembre-se, o mais importante é manter um ambiente positivo e acolhedor. Reforce as conquistas, celebre o esforço e esteja sempre disponível para apoiar a criança durante as dificuldades.

NO APÊNDICE DESSE MANUAL, FOI ELABORADO UMA CARTILHA RESUMIDA DA APLICAÇÃO DA ESTRATÉGIA GAMIFICADA.



## 4 - HABITICA



Habitica é um jogo que te ajuda a melhorar hábitos da vida real. Ele "gamifica" sua vida ao tornar todas suas tarefas (Hábitos, Diárias e Afazeres) em pequenos monstros que você precisa derrotar. Quanto melhor for nisso, mais você avança no jogo. Se você deslizar na vida real, seu personagem começa a retroceder no jogo.

Segundo Sanches (2021), Uma das funcionalidades mais distintas do Habitica é o seu sistema de feedback em tempo real. Nele, os usuários têm acesso constante a informações como seu nível atual, a barra de experiência que indica o progresso alcançado e a quantidade de "vida" restante, permitindo um acompanhamento minucioso do desempenho e da evolução ao longo do tempo. Essa abordagem oferece aos usuários uma sensação de controle e motivação contínuos em relação às suas metas e atividades.

Não é objetivo deste manual mostrar todas as funcionalidades desta plataforma, mas apenas as necessárias para auxiliar crianças com TDAH a realizarem suas tarefas enviadas pela escola em casa.

### PASSO 1 - BAIXAR O HABITICA

Acesse o site: Vá para [Habitica.com](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.habitrpg.android.habitica) ou baixe o aplicativo Habitica na App Store (iOS) ou Google Play (Android).



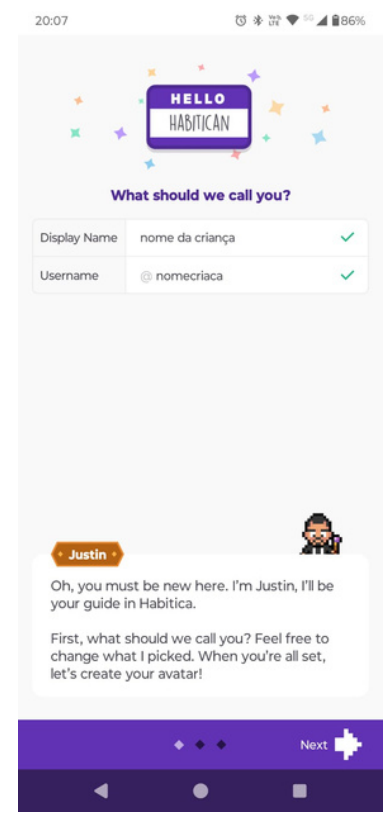
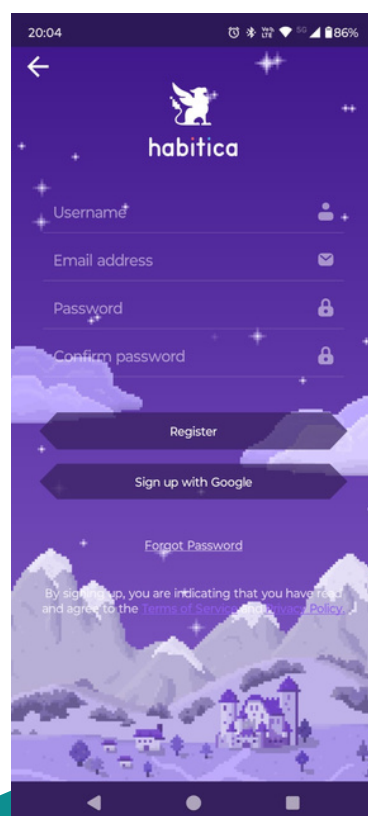
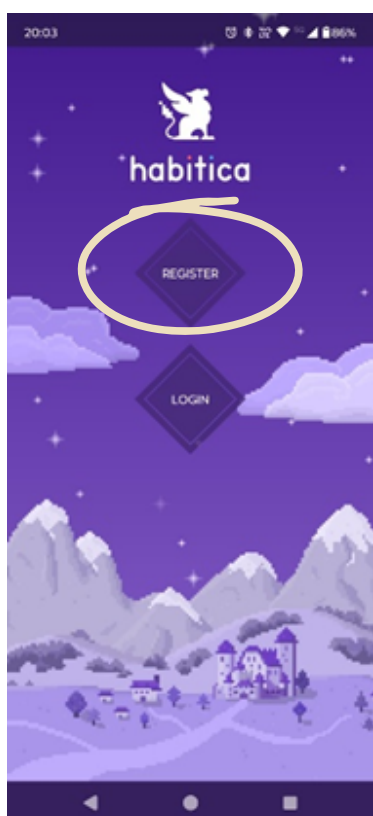
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.habitrpg.android.habitica>



<https://apps.apple.com/us/app/habitica-gamified-taskmanager/id994882113>

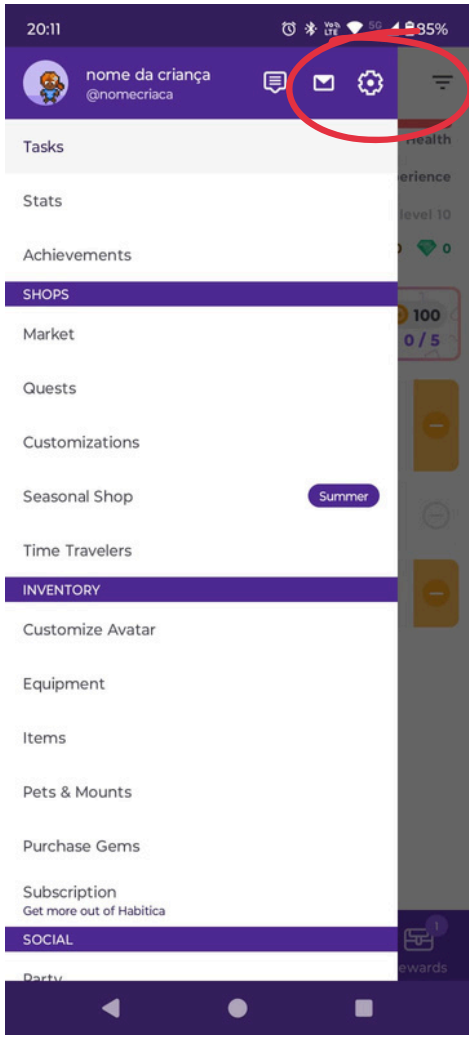
### PASSO 2 - CRIAÇÃO DE CONTA

Abra o aplicativo e inscreva-se: Register (Inscrever-se) e siga as instruções para criar uma nova conta. Você pode se inscrever usando seu endereço de e-mail ou uma conta de rede social.



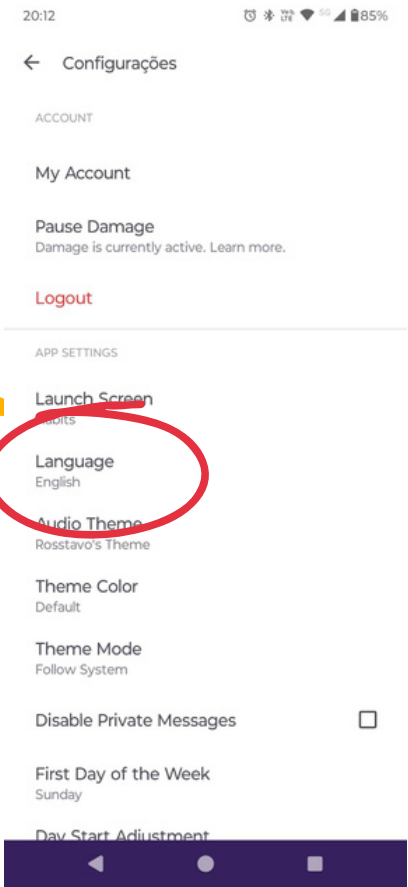
### PASSO 3 - MUDAR O IDIOMA NO HABITICA

Habituca oferece suporte a vários idiomas, permitindo que você use a plataforma no idioma de sua preferência. Siga os passos abaixo para alterar o idioma no Habituca:

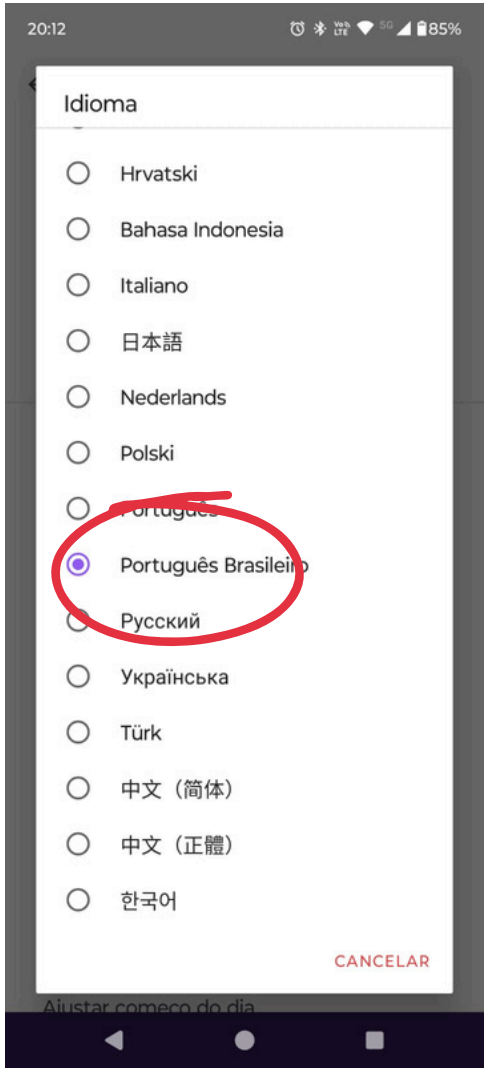


Abrir Configurações de Conta  
Navegue até o menu: No canto superior direito da tela, clique no ícone do seu avatar para abrir o menu de usuário.

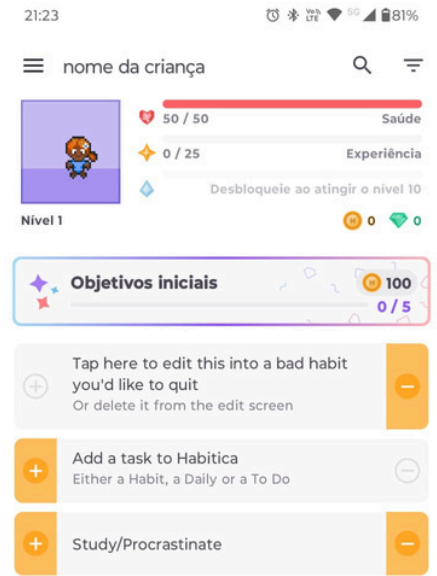
Selecione Configurações: No menu suspenso, clique em "Settings" (Configurações).



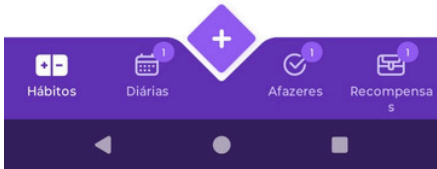
Selecione o idioma desejado:  
Na opção "Language" (Idioma), clique no menu suspenso para ver os idiomas disponíveis.



Selecione "Português Brasileiro"



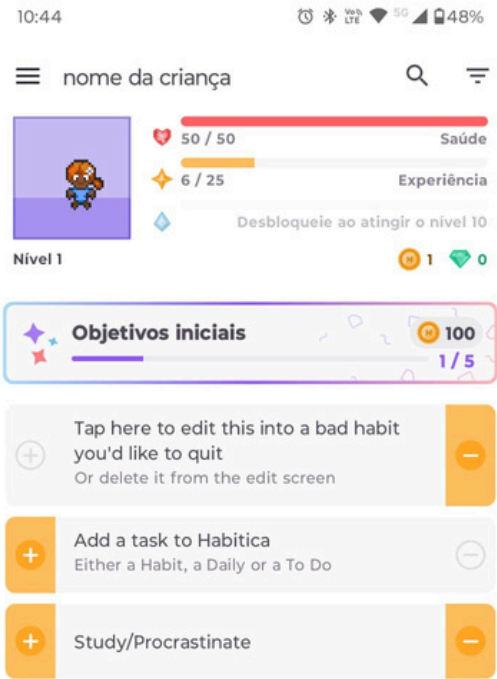
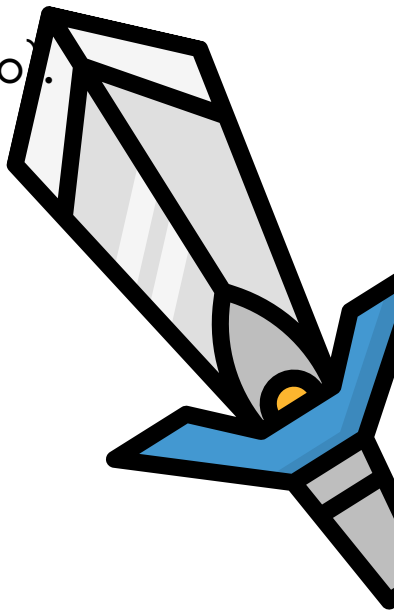
Agora o Habituca esta em "Português Brasileiro"



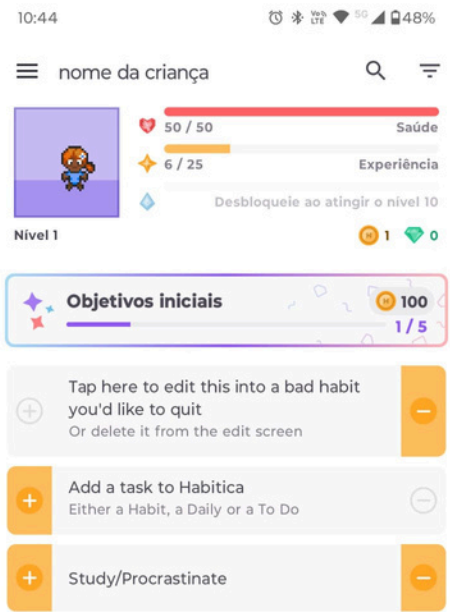


# PASSO 4 - ADICIONAR HÁBITOS

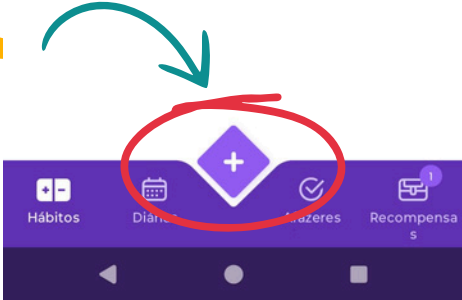
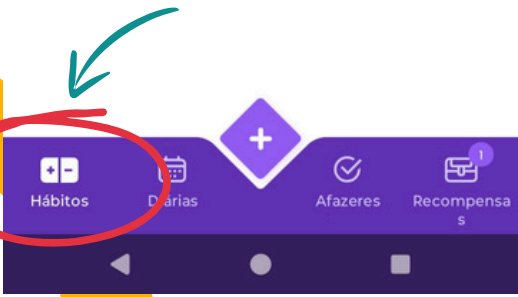
Adicione hábitos positivos (coisas que você quer fazer com mais frequência) ou negativos (comportamentos que você quer evitar).  
Exemplos: "Estudar por 30 minutos" (positivo) ou "Procrastinar" (negativo).



Navegar até a Seção de Hábitos  
Localize a seção "Hábitos": No painel principal, você verá uma coluna intitulada "Hábitos" à esquerda. Como mostrado na figura e com a seta indicadora.



Na seção "Hábitos", clique no botão com o símbolo de "+" ou "Adicionar um Hábito" para começar a criar um novo hábito.

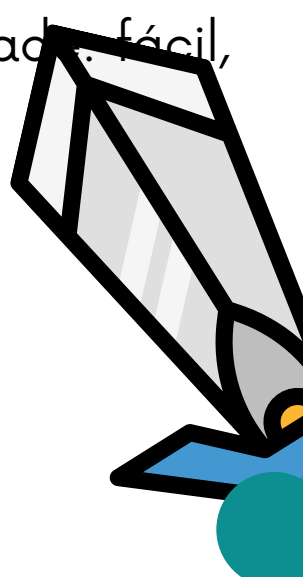


## Configurar o Hábito

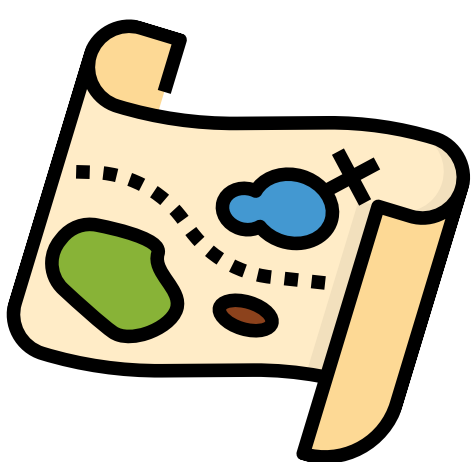
- Título do Hábito:
  - No campo "Título", insira o nome do hábito que deseja criar. Escolha um título claro e específico.
- Descrição (Opcional):
  - Deixe em branco.
- Configuração do Hábito:
  - Hábitos Positivos e Negativos:
  - Você pode escolher se o hábito será positivo (+), negativo (-) ou ambos (+/-). Use a seta verde para indicar um hábito positivo e a seta vermelha para indicar um hábito negativo.
- Dificuldade:
  - Selecione a dificuldade do hábito (Fácil, Médio ou Difícil). Hábitos mais difíceis concedem mais recompensas, mas também são mais desafiadores.
- Criar o Hábito
  - Após configurar o hábito, clique em "Criar" para finalizar a criação do hábito, como demonstrado na seta na figura.

# PASSO 5 - LISTA DE HÁBITOS

Esta lista de hábitos foi criada para ajudar uma criança com TDAH a desenvolver uma rotina de estudos eficaz e organizada durante o tempo destinado ao dever de casa. Os hábitos são classificados em três níveis de dificuldade: fácil, médio e difícil.



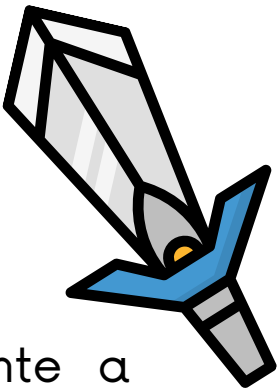
Inclua todos esses itens na categoria de hábitos para que possamos ajudar a criança com TDAH a realizar seu dever de casa.



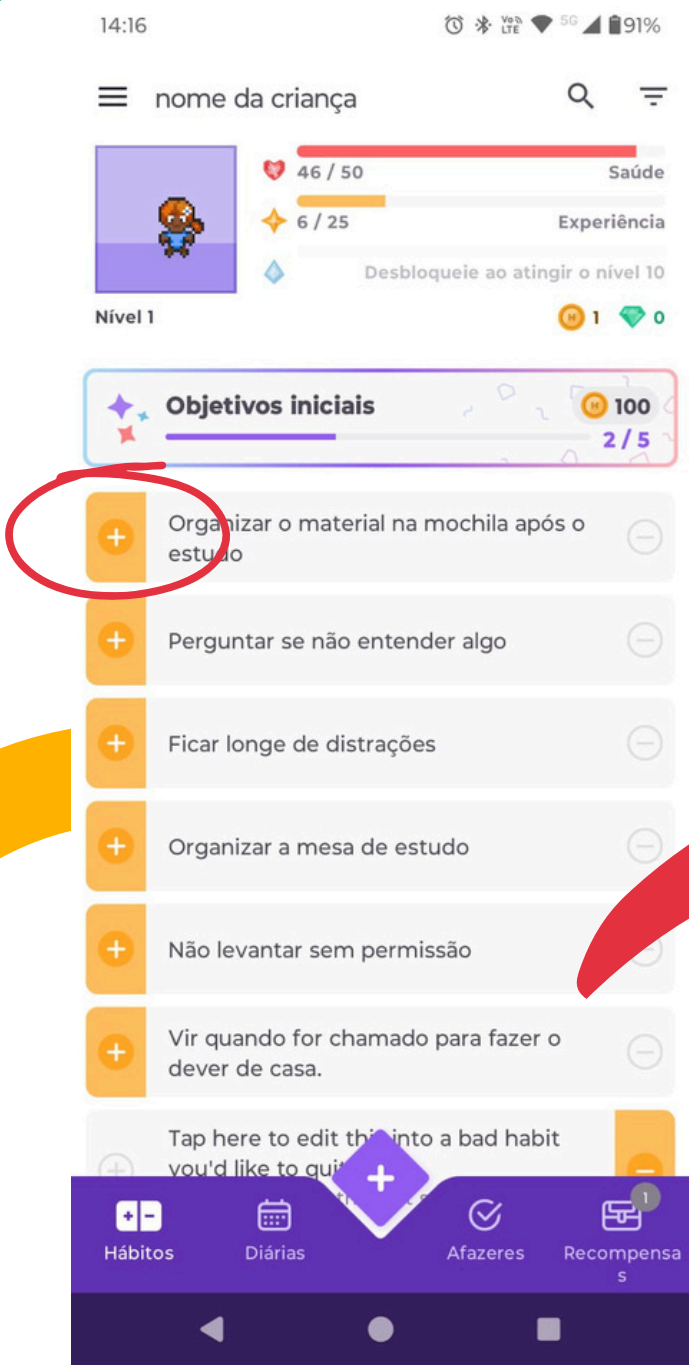
PASSO 6 - APLICANDO

Com o Habitica configurado, vamos começar a utilizá-lo durante a realização das tarefas enviadas pela escola.

Explique para a criança tudo o que ela precisa fazer para ganhar experiência e moedas virtuais no Habitica, e o que ela pode trocar por itens.

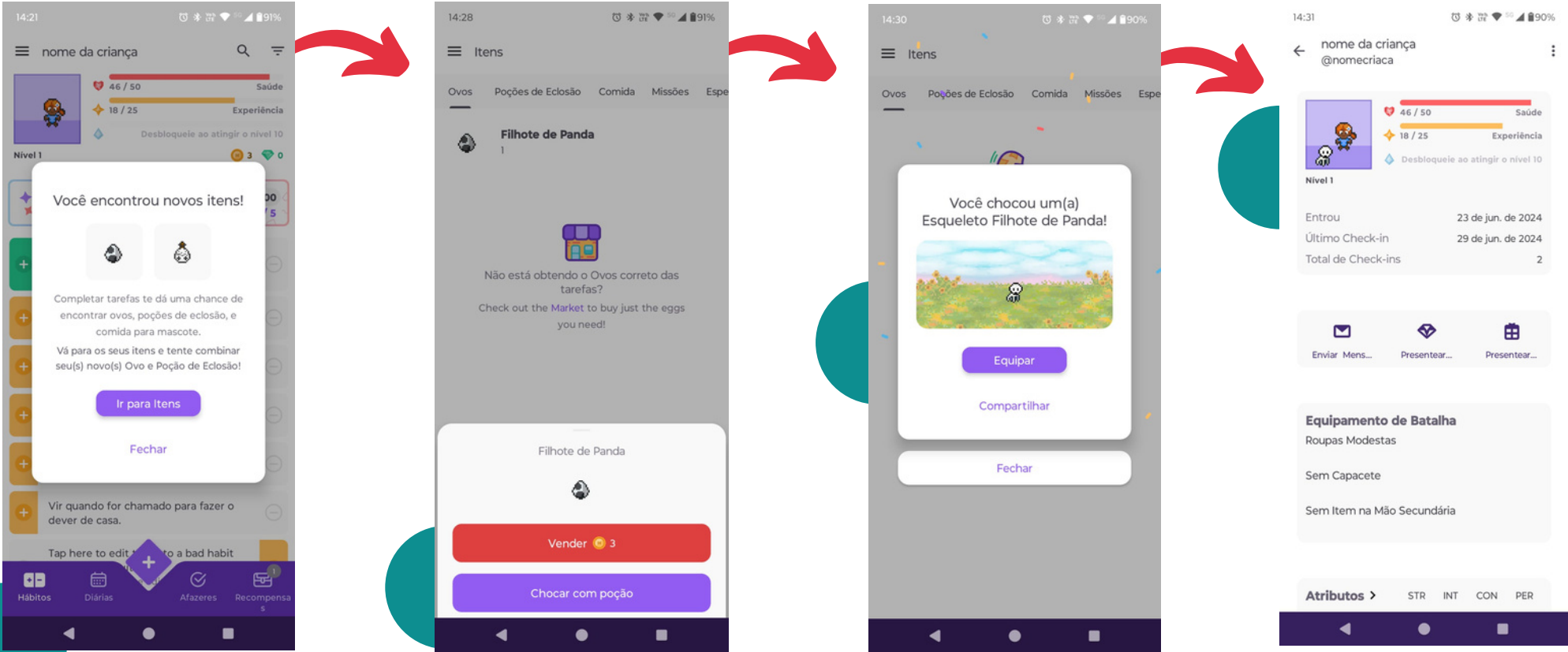


Para cada realização durante a execução do dever de casa, você deve clicar no '+' para encerrar de forma positiva.



PASSO 7 - PREMIO ESPECIAL

Em algumas ocasiões, ao completar um hábito e clicar no "+", um prêmio especial aparecerá. No exemplo, foi um ovo de panda que a criança poderá escolher 'chocar' e 'equipar'. Com isso, o 'bichinho de estimação' ficará disponível junto ao avatar da criança.



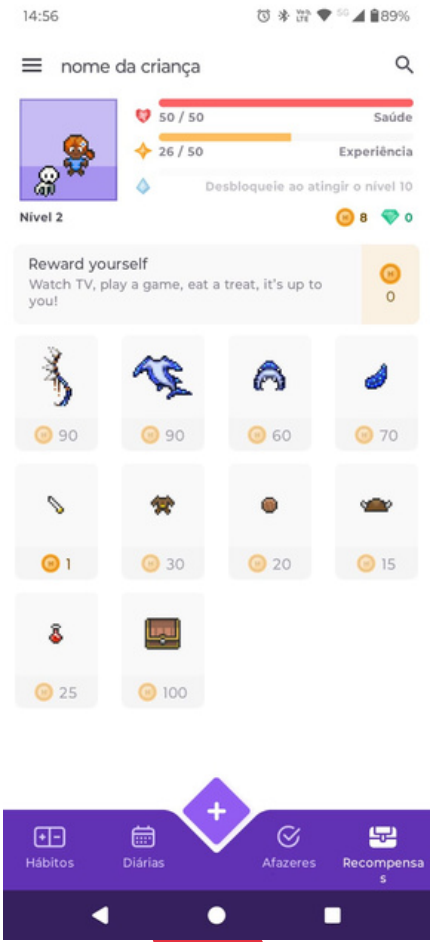


PASSO 8 - RECOMPENSAS

Explique para a criança tudo o que ela precisa fazer para ganhar experiência e moedas virtuais no Habitica e o que ela pode trocar por itens.

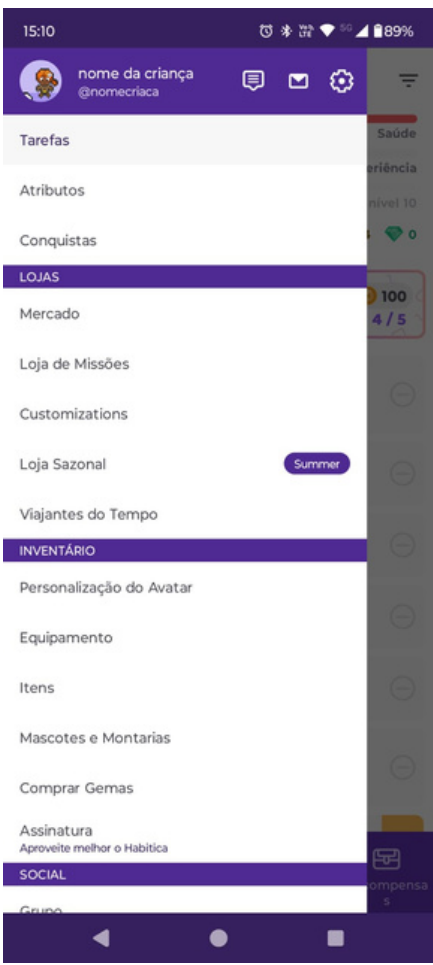


Ao clicar em 'Recompensas', você poderá acessar os itens que podem ser comprados com moedas virtuais. Incentive a criança a realizar mais tarefas para ganhar mais moedas e comprar itens melhores.



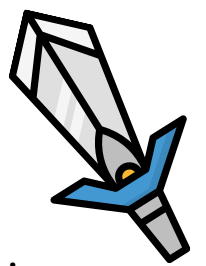
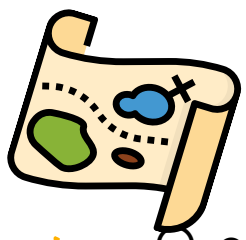
PASSO 9 - NÃO SEI O QUE FAZER, E AGORA?

Pode chegar o momento em que você fique perdido ao utilizar o Habitica. Não se desespere, siga as imagens que eu vou te dar uma explicação de como se orientar. Clique como está mostrado na primeira imagem onde está marcado.



Este é o menu principal da plataforma Habitica. Você pode navegar por todos esses itens, mas o mais importante é 'Tarefas'. Nesse item, você pode voltar a 'pontuar' as atividades da criança e prosseguir.

## 5 - EDUEDU



O objetivo deste manual não é mostrar todas as funcionalidades do jogo educativo EduEdu, mas sim apresentá-lo como um recurso eficaz para a alfabetização e como uma recompensa pelas tarefas realizadas.

Conforme discutido por Soledade et al. (2021), o jogo educacional EduEdu adota uma abordagem que provê atividades personalizadas, ajustadas de acordo com as necessidades específicas de cada aluno. A ferramenta também oferece aos pais a possibilidade de acompanhar o progresso de seus filhos ao longo do tempo, através do próprio aplicativo.

O EduEdu é uma plataforma educacional inovadora dedicada a personalizar a experiência de aprendizado para alunos de todas as idades e habilidades. Com foco na diferenciação do ensino, o EduEdu oferece conteúdos e práticas adaptadas às necessidades individuais de cada aluno, garantindo que cada um receba a atenção e os recursos necessários para alcançar seu pleno potencial. A plataforma utiliza tecnologias avançadas e métodos pedagógicos eficazes para criar um ambiente de aprendizado envolvente e inclusivo, tornando a educação mais acessível e eficaz para todos.

Com o objetivo de apoiar alunos com dificuldades na alfabetização, o EduEdu se propõe a diferenciar o ensino, oferecendo conteúdos e experiências de aprendizagem que atendam às necessidades específicas de cada criança (GEMIO; BRAGA; BORGES, 2022).

Para apoiar alunos com diferentes habilidades e conhecimentos, o EduEdu utiliza a diferenciação do ensino. Esse processo envolve a adaptação de conteúdos e práticas para atender às necessidades individuais. Dessa forma, é possível proporcionar atividades mais adequadas para cada aluno, evitando que suas experiências de aprendizagem sejam muito fáceis ou muito difíceis (GEMIO; BRAGA; BORGES, 2022).

### PASSO 1 - BAIXAR O EDUEDU

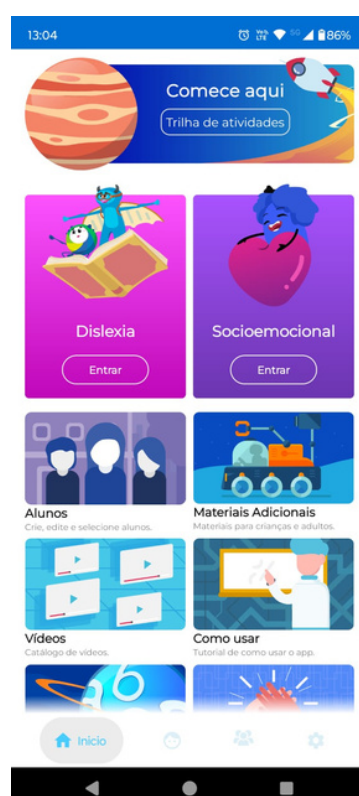
Acesse o site: Vá para [eduedu.com.br/](https://eduedu.com.br/) ou baixe o aplicativo EduEdu no Google Play (Android).



[https://play.google.com/store/apps/details?id=br.org.institutoabcd.edu&referrer=utm\\_source%3DEduEduWebsite](https://play.google.com/store/apps/details?id=br.org.institutoabcd.edu&referrer=utm_source%3DEduEduWebsite)

### PASSO 2 - TUTORIAL EDUEDU

Depois do aplicativo instalado, navegue pelas opções e escolha a opção de “Como usar”, você terá acesso a um tutorial bem completo de como utilizar o EduEdu.



## 6 - GRAPHOGAME BRASIL

O Graphogame Brasil é uma ferramenta educacional inovadora que pode ser particularmente benéfica para crianças com TDAH. Este jogo foi desenvolvido para ajudar na alfabetização, utilizando técnicas baseadas em evidências científicas para ensinar habilidades fonológicas de maneira lúdica e interativa. Para crianças com TDAH, que frequentemente enfrentam desafios na manutenção da atenção e no engajamento com métodos tradicionais de ensino, o Graphogame Brasil oferece uma abordagem mais envolvente. Ao transformar o aprendizado em uma experiência de jogo, o Graphogame Brasil consegue captar o interesse das crianças e mantê-las motivadas, facilitando o desenvolvimento de suas habilidades de leitura e escrita (PAIM; GRECCO; SODRÉ, 2024).

### PASSO 1 - BAIXAR O GRAPHOGAME BRASIL

Acesse o site: Vá para <https://alfabetizacao.mec.gov.br/grapho-game> ou baixe o aplicativo Graphogame Brasil no Google Play (Android).



[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.graphogame.gg\\_brazil\\_free&hl=pt\\_BR](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.graphogame.gg_brazil_free&hl=pt_BR)

# REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARKLEY, R. A. TDAH - Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade. 1. ed. São Paulo: Autêntica, 2020. 574 p.

CARVALHO, G. dos S. B.; PAZ, C. T. do N. O processo de aprendizagem da leitura e da escrita em alunos com transtorno do déficit de atenção e hiperatividade: As contribuições de recursos tecnológicos facilitadores. Brazilian Journal of Development, [S. l.], v. 7, n. 8, p. 78647–78663, 2021. DOI: 10.34117/bjdv7n8-200. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/34151>. Acesso em: 08 ago. 2024.

FADEL, L.M.; ULBRICHT, V. R., BATISTA, C.R.B.; VANZIN, T. Gamificação na educação. 1. ed. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. 302 p.

GEMIO, A. B; BRAGA, J. A.; BORGES, J. P. A. B. EduEdu: Proposta Pedagógica. São Paulo: Instituto ABCD, 2022. 29 p. E-book. Disponível em: [https://assets-global.website-files.com/5f2ed5eb5b821ca29e97f5f6/64c00a004d29e6e0cd4521fd\\_E-Book-PropostaEduEdu.pdf](https://assets-global.website-files.com/5f2ed5eb5b821ca29e97f5f6/64c00a004d29e6e0cd4521fd_E-Book-PropostaEduEdu.pdf). Acesso em: 06 out. 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.

PAIM, I. M.; GRECCO, C. H. S.; SODRÉ, M. S. O. Utilização da gamificação e tecnologias digitais no suporte a crianças com transtorno do déficit de atenção com hiperatividade (TDAH). In: ARANTES, S.; MANSUR, J.; GRECCO, C. Explorando Caminhos: Pesquisa em Desenvolvimento sobre Tecnologias Digitais na Educação. Rio de Janeiro: Editora dos Autores, 2024. Cap. 10, p. 129-143.

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

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, On-line. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2021. p. 267-274. DOI: 10.5753/wie.2021.218495.

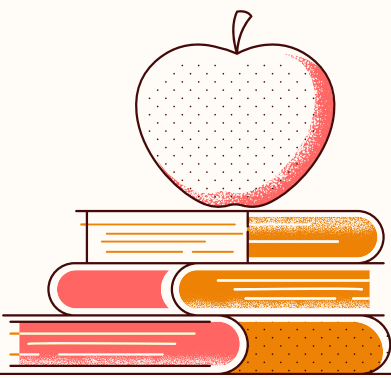
SBP-SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA. Uso saudável de telas, tecnologias e mídias nas creches, berçários e escolas. N° 6,2019. Disponível em: [https://www.sbp.com.br/fileadmin/user\\_upload/21511d-MO\\_-\\_UsoSaudavel\\_TelasTecnolMidias\\_na\\_SaudeEscolar.pdf](https://www.sbp.com.br/fileadmin/user_upload/21511d-MO_-_UsoSaudavel_TelasTecnolMidias_na_SaudeEscolar.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.

XAVIER, E. M.; SOUZA, A. M. Softwares educativos e a aprendizagem da leitura de estudante com deficiência intelectual no AEE. Revista Tecnia, [S. l.], v. 8, n. 2, 2023. Disponível em: <https://periodicos.ifg.edu.br/tecnia/article/view/45>. Acesso em: 6 abr. 2024.

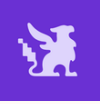



# ESTRATÉGIA DE GAMIFICAÇÃO DOS DEVERES DE CASA DE CRIANÇAS COM TDAH




## O método deve se adaptado ao perfil da criança POR ONDE COMEÇAR?

Instale os programas Habitica, EduEdu e GraphoGame Brasil em seu celular, o Habitica será usado desde o início da tarefa, os demais como recompensas na realização da mesma por 30 minutos.

 O Habitica é um aplicativo que usa gamificação para ajudar as pessoas a desenvolverem hábitos positivos, crie o perfil junto com a criança e inclua 3(três) atividades: finalizar dever de casa, permanecer sentado(a) e não olhar para os lados. Essas atividades devem ser cadastradas como difíceis e diárias.

 O EduEdu é uma plataforma de educação online que oferece conteúdos educativos interativos.

 O GraphoGame Brasil é um jogo educativo voltado para o aprendizado da leitura e escrita.

Pergunte a criança o que ela gostaria de fazer junto de sua família e diga que isso será feito depois que ela realizar 10 dias de tarefas, esse passeio em família será o prêmio especiais.



### A preparação

Estabeleça pontos de desempenho isso é, o que é esperado da criança durante a realização do dever de casa, como por exemplo: não levantar sem permissão, não virar para o lado, permanecer sentada, ou qualquer outra ação desejada ou indesejada.

### Estabelecer Metas

Diga a criança que é esperado que ela termine a lição. Pergunte para ela, qual jogo educativo ela deseja jogar no final da tarefa e informe o tempo. Diga que ao terminar uma quantidade específica de tarefas ela poderá escolher uma recompensa especial.



### Introduzindo à Gamificação

Mostrar a plataforma Habitica para a criança. Diga que a cada tarefa de casa realizada, seu personagem vai evoluir cada vez mais e ganhar moedas virtuais para comprar itens no jogo. Além disso, informe que a criança pode buscar outros jogadores para realizar aventuras.

## Iniciando as Tarefas

Ajude a criança a iniciar suas tarefas, fornecendo orientações e esclarecendo dúvidas conforme necessário. Utilize técnicas de reforço positivo, como elogios verbais, quando ela demonstrar concentração e esforço..



## Monitoramento e Apoio

Durante o período de estudo, esteja presente para oferecer suporte e incentivo à criança. Observe seu progresso e forneça feedback construtivo, reconhecendo suas realizações. Encoraje-a a utilizar as estratégias de gamificação, como acompanhar seu progresso no Habitica, para manter-se motivada e focada.

## Revisão e Encerramento

Ao finalizar os deveres de casa, reserve um tempo para revisar o trabalho realizado e discutir qualquer dúvida ou dificuldade encontrada. Celebre as conquistas da criança e reforce o quanto ela se esforçou e progrediu durante a sessão de estudo.



## Intervalos e Recompensas

Junto da Criança, marque no Habitica o item da tarefa de casa como realizada para conseguir experiência e moedas virtuais. Mostre na plataforma Habitica a evolução do personagem. Encoraje a criança a buscar um grupo de aventura no Habitica. Use o jogo educacional EduEdu como recompensa por um período pré-determinado de no máximo 30 minutos.

## Recompensas Especiais

Após a conclusão de determinada quantidade de tarefas, uma recompensa especial será escolhida. Recomendamos a cada 10 dias de tarefas realizadas. Lembrar a criança que essa recompensa é pelo trabalho duro nas tarefas de casa.



**REPITA TODAS AS ETAPAS PARA CADA TAREFA DIARIA**