

Jogos sérios na conscientização e no tratamento do TDAH: um levantamento nos anais do SBGames

Title: Serious games for ADHD awareness and treatment: a survey in the proceedings of SBGames

Juliana Silva Souza, Andreza Costa dos Santos, Victor André Pinho de Oliveira

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba (IFPB) - Campina Grande – PB – Brasil

{juliana.souza, andreza-santos.as}@academico.ifpb.edu.br,
victor.oliveira@ifpb.edu.br

Abstract. *Introduction:* ADHD is a challenging neuropsychiatric disorder, and digital games have gained prominence as a promising tool to aid in the treatment and development of affected cognitive skills. **Objective:** In this sense, the aim was to analyze and discuss the potential of digital games in supporting the treatment and development of individuals with ADHD in Brazil.

Methodology: An exploratory study of a qualitative nature was conducted, based on a bibliographic survey in the proceedings of SBGames (2019-2024), relating serious games and ADHD. **Results:** The analyzed works demonstrate the use of serious games as a support tool in the awareness and treatment of ADHD. Games focused on improving cognitive skills (attention, focus, self-regulation) through neurofeedback and brain-computer interfaces were identified. The results indicate the potential of games as allies in teaching and learning, in the assessment of development, and in the exploration and management of ADHD symptoms.

Keywords: Serious games, Digital games, ADHD, Diagnosis, Treatment.

Resumo: *Introdução:* O TDAH é um transtorno neuropsiquiátrico desafiador, e os jogos digitais têm ganhado proeminência como ferramenta promissora para auxiliar no tratamento e desenvolvimento das habilidades cognitivas afetadas. **Objetivo:** Nesse sentido, buscou-se analisar e discutir o potencial dos jogos digitais no apoio ao tratamento e ao desenvolvimento de pessoas com TDAH no Brasil. **Metodologia:** Foi realizado um estudo exploratório de natureza qualitativa, baseado em levantamento bibliográfico nos anais do SBGames (2019-2024), relacionando jogos sérios e TDAH. **Resultados:** Os trabalhos analisados demonstram o uso de jogos sérios como ferramenta de apoio na conscientização e no tratamento do TDAH. Foram identificados jogos com foco na melhora de habilidades cognitivas (atenção, foco, autorregulação) através de neurofeedback e interfaces cérebro-computador. Os resultados indicam o potencial dos jogos como aliados no ensino e aprendizagem, na avaliação do desenvolvimento e na exploração e manejo dos sintomas do TDAH.

Palavras-chave: Jogos sérios, Jogos digitais, TDAH, Diagnóstico, Tratamento.

1. Introdução

O Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH) é uma condição neuropsiquiátrica crônica que se manifesta, principalmente, durante a infância, caracterizada por sintomas persistentes de desatenção, hiperatividade e impulsividade

[American Psychiatric Association 2023], [Rohde *et al.* 2000]. O diagnóstico ainda enfrenta desafios, como a desinformação, o preconceito e a dificuldade de acesso a serviços especializados, especialmente em regiões mais vulneráveis socialmente [Fernandes e Marcondes 2017], [Maia e Confortin 2015].

Diante desse cenário, torna-se essencial buscar alternativas e estratégias complementares que auxiliem no acompanhamento e no desenvolvimento de pessoas com TDAH. Entre essas estratégias, o uso de jogos digitais tem ganhado destaque como uma ferramenta promissora no contexto educacional e terapêutico [SILVA 2016], [Cardoso *et al.* 2021]. Com características interativas, lúdicas e adaptativas, os jogos digitais oferecem um ambiente motivador e engajador, favorecendo o desenvolvimento de habilidades cognitivas como atenção sustentada, memória de trabalho e controle inibitório — áreas frequentemente afetadas em indivíduos com TDAH [Theodório e Scardovelli 2020].

No Brasil, pesquisas sobre o uso de tecnologias digitais, especialmente jogos sérios, voltados ao público com TDAH ainda são incipientes, mas apontam para resultados positivos [Cardoso *et al.* 2021]. Esses jogos, quando bem planejados, podem atuar como ferramentas auxiliares no processo de aprendizagem, promovendo não apenas o engajamento, mas também a melhora gradual de comportamentos desafiadores por meio de reforços positivos e feedbacks em tempo real [Doulou *et al.* 2025]. Além disso, o formato digital permite a personalização da experiência, respeitando o ritmo e as necessidades individuais de cada usuário, o que é especialmente relevante no caso do TDAH, cujas manifestações variam de pessoa para pessoa [Theodório e Scardovelli 2020].

Assim, o presente trabalho busca discutir e analisar o potencial dos jogos digitais no apoio ao tratamento e ao desenvolvimento de crianças e adolescentes com TDAH no Brasil a partir de um levantamento bibliográfico realizado no Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames), destacando as oportunidades, os desafios e a importância de integrar práticas com soluções tecnológicas inovadoras. O estudo propõe responder às seguintes questões de pesquisa: **Q1)** Existem jogos que possuem como público alvo pessoas com TDAH?; **Q2)** Quais são os objetivos dos trabalhos encontrados?; **Q3)** Os jogos são aliados no processo de ensino e aprendizagem dos alunos com TDAH?; **Q4)** Quais os tipos de jogos que podem ser usados para avaliar o desenvolvimento de aprendizagem das pessoas com TDAH?; **Q5)** Os jogos podem ser usados para explorar as habilidades de quem tem TDAH? e **Q6)** Os jogos podem auxiliar no processo de identificação e manejo com os sintomas e características das pessoas com TDAH?.

2. Trabalhos relacionados

Peñuelas-Calvo *et al.* (2022) em revisão sistemática a respeito do uso de videogames como ferramentas de avaliação e intervenção terapêutica para crianças com TDAH, destaca que, apesar do crescente interesse sobre o assunto, não havia revisões anteriores. A pesquisa identificou 22 estudos relevantes, principalmente com uso de PCs como plataforma. Chegaram à conclusão de que os videogames são eficazes para crianças com TDAH, e que intervenções baseadas em jogos foram bem aceitas e ajudaram na melhora

de funções cognitivas e redução de sintomas. A gamificação e o treinamento cognitivo aparecem como elementos essenciais para estas abordagens. O estudo ainda sugere que sejam feitas parcerias entre desenvolvedores e profissionais da saúde, além de ajustes nos softwares, que são essenciais para avanços futuros na área.

Doulou *et al.* (2025) em seu trabalho de revisão sistemática sobre o uso de jogos sérios e tecnologias digitais no desenvolvimento cognitivo e competências emocionais em crianças com TDAH, ressalta o fato de que essas crianças enfrentam dificuldades de atenção, concentração e controle emocional, e que diversas tecnologias como PCs, aplicativos móveis, realidade aumentada (RA), realidade virtual (RV), interfaces cérebro-computador (ICC), entre outras têm sido usadas para diagnóstico e tratamento. A Revisão analisou 30 estudos entre 784 registros. Concluiu-se que jogos sérios somados às tecnologias podem melhorar significativamente habilidades como memória de trabalho visual, atenção, inibição, flexibilidade cognitiva, organização, resolução de problemas, comunicação social e regulação emocional. Ademais, o trabalho mostra que essas ferramentas podem contribuir para a criação de ambientes digitais mais inclusivos e eficientes no tratamento do TDAH infantil.

A gamificação vem se mostrando ser uma estratégia promissora para tornar as tarefas de avaliação e treinamento cognitivo mais atrativas e efetivas [Lumsden *et al.* 2016]. Em uma revisão sistemática de estudos publicados entre 2007 e 2015, Lumsden *et al.* (2016) analisaram 33 trabalhos que incorporaram elementos de jogos em 31 tarefas cognitivas. Os resultados revelaram que a gamificação é frequentemente utilizada para aumentar o engajamento e a motivação dos participantes, especialmente em atividades voltadas para a memória de trabalho e as funções executivas. Apesar dos desafios relatados, como a dificuldade de domínios cognitivos mistos e os efeitos variados no desempenho, os testes gamificados se mostraram bastante promissores. Por fim concluiu-se que, embora haja diversas alternativas metodológicas e ainda pouca aplicação da gamificação, pode-se afirmar que sua contribuição é significativa para o desenvolvimento de avaliações cognitivas envolventes, reforçando a necessidade de mais pesquisas nessa área.

O trabalho de Moura *et al.* (2022) tem como foco explorar o transtorno de déficit de atenção e hiperatividade (TDAH), analisando as implicações do uso da gamificação em contextos que visam ao desenvolvimento de habilidades e à promoção do engajamento de indivíduos com esse transtorno. A pesquisa, de natureza bibliográfica e qualitativa, baseou-se em outros estudos já publicados sobre o tema, buscando compreender a relação do TDAH com dificuldades no aprendizado. Observou-se que o transtorno não se restringe à infância, podendo ser diagnosticado também na vida adulta. Além disso, constatou-se que alunos com esses transtornos enfrentam obstáculos no processo de aprendizagem devido a fatores como desatenção, impulsividade e inquietação. No entanto, de acordo com Silva (2016), isso não implica que esses alunos tenham menor capacidade intelectual em comparação com seus colegas.

3. Metodologia

Este estudo seguiu uma abordagem exploratória de natureza qualitativa, com foco na análise de publicações científicas relacionadas ao emprego de jogos sérios na conscientização e no tratamento do TDAH.

A pesquisa foi conduzida por meio de um levantamento nos anais do SBGames, abrangendo os últimos seis anos (2019-2024). Por meio de uma análise manual nos anais do evento, ou seja, foram buscados trabalhos através do título e resumos que tivessem os objetos de estudos da pesquisa, jogos digitais relacionados ao TDAH. Assim, buscou-se trabalhos publicados em português, inglês ou espanhol, utilizando-se a seguinte *string* de busca: (jogo sério OR jogo digital) AND (Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade OR TDAH), bem como suas variantes em inglês e espanhol. Nessa primeira etapa foram encontrados um total de 5 artigos.

Os critérios de inclusão foram: trabalhos de natureza primária, trabalhos que versavam sobre diagnóstico e tratamento; sendo excluídos os que não atenderam essas premissas. Após esse processo, a base final de artigos ficou constituída por 4 artigos que atenderam todos os critérios, conforme apresentado na Tabela 1.

Tabela 1. Banco de dados final com trabalhos incluídos

Título/ano	Objetivo	Tipo de estudo, Público-alvo e Plataforma de jogo
"Desenvolvimento de um Jogo Sério controlado por Neurofeedback para auxílio no tratamento de pessoas com TDAH" / 2021	O trabalho apresenta o desenvolvimento de um Jogo Sério aliado a Interface Cérebro-Computador (ICC) baseado no gênero "corrida infinita", buscando o aprimoramento da atenção em pessoas com TDAH, podendo ser usado como uma ferramenta de apoio para a reabilitação neuropsicológica.	Estudo de desenvolvimento com abordagem aplicada para o tratamento de pessoas com TDAH. Funciona por meio de um sistema de Interface Cérebro-Computador que utiliza um dispositivo capaz de captar impulsos nervosos.
"Desatentos: Uma Proposta de Jogo Digital para Conscientização de Sintomas Presentes em Portadores do TDAH" / 2022	O objetivo deste trabalho é criar um jogo para ensinar e conversar de maneira lúdica sobre o que é o TDAH.	Pesquisa de desenvolvimento direcionada para aqueles que tenham interesse em saber mais a respeito do TDAH, como identificar e seus sintomas. Desenvolvido no Godot 3.
"Wild jumper: um jogo para análise do estado mental do jogador e tratamento do transtorno	O objetivo deste trabalho é desenvolver um Jogo Sério alinhando a Interface Cérebro-Computador (ICC) que seja capaz de identificar o estado	Este trabalho é uma pesquisa de desenvolvimento, o jogo foi testado por seis participantes do sexo masculinio com idades

de Déficit de atenção e hiperatividade" / 2023	mental do jogador e aplicá-lo em forma de controle para o jogo.	entre 19 e 26 anos. Desenvolvido no Unity.
"Development of Serious Games for Neurorehabilitation of Children with Attention-Deficit/Hyperactivity Disorder through Neurofeedback" / 2019	Este trabalho apresenta o desenvolvimento de um jogo sério como estratégia de neuroreabilitação de crianças com TDAH por meio de um sistema de <i>neurofeedback</i> .	Esta é uma pesquisa de desenvolvimento direcionada para crianças com TDAH. Utiliza um dispositivo apresentado como capacete espacial que usa o sistema de Interface cérebro-computador.

4. Resultados

4.1 Respostas às questões de pesquisa

A seguir, encontram-se as respostas para as questões de pesquisa.

Q1) Existem jogos que possuem como público alvo pessoas com TDAH?

Sim, nos trabalhos analisados foram encontrados jogos desenvolvidos com o intuito de melhorar o entendimento e o tratamento de pessoas com TDAH, os quais buscam melhorar as habilidades e capacidade cognitiva dos jogadores.

Q2) Quais são os objetivos dos trabalhos encontrados?

O artigo de Gonçalves *et al.* (2023) tem como objetivo desenvolver o Wild Jumper, um jogo digital para avaliar o estado mental dos jogadores e auxiliar no tratamento de TDAH. Ele promove o foco e a atenção por meio de atividades que exigem concentração e respostas rápidas, ajustando a dificuldade com base no desempenho e fornecendo feedback contínuo.

Os estudos de Machado *et al.* (2019) e Monteiro e Adamatti (2021) têm objetivos semelhantes, explorando jogos sérios que utilizam *neurofeedback* e interfaces cérebro-computador para melhorar o desempenho cognitivo dos jogadores, integrando atividades lúdicas a tratamentos terapêuticos e educativos.

Por sua vez, o jogo digital Desatentos, de Maciel e Sarinho (2019), tem como propósito principal a conscientização sobre o TDAH por meio de uma experiência interativa em que o jogador, no papel de orientador escolar, identifica sintomas do transtorno em alunos e os encaminha para tratamento. Com atividades como organização de materiais e resolução de tarefas, o jogo promove o aprendizado sobre os sinais do TDAH, voltando-se para a educação de profissionais e responsáveis, sem substituir avaliações médicas.

Q3) Os jogos são aliados no processo de ensino e aprendizagem dos alunos com TDAH?

Os jogos apresentados nos estudos demonstram potencial como ferramentas auxiliares no processo de ensino e aprendizagem de indivíduos com TDAH. As pesquisas enfatizam que jogos sérios, especialmente aqueles que utilizam *neurofeedback*, contribuem para o desenvolvimento de habilidades cognitivas essenciais, como foco,

autorregulação e atenção, que são fundamentais para o aprendizado. Além disso, a incorporação de elementos lúdicos e interativos torna o processo mais envolvente e acessível, proporcionando um ambiente favorável ao desenvolvimento educacional.

Q4) Quais os tipos de jogos que podem ser usados para avaliar o desenvolvimento de aprendizagem das pessoas com TDAH?

Os jogos digitais têm se mostrado ferramentas eficazes para avaliar e estimular a aprendizagem em indivíduos com TDAH, especialmente quando projetados para atender às suas necessidades cognitivas e comportamentais. Machado *et al.* (2019) destacam que jogos com *neurofeedback*, integrando sensores que captam a atividade cerebral em tempo real, promovem autorregulação e concentração por meio de desafios cognitivos e feedback imediato. Esses jogos, como *puzzles* educativos, fortalecem o foco e a atenção ao engajarem os jogadores com estímulos visuais e auditivos dinâmicos.

O Wild Jumper [Gonçalves *et al.* 2023], desenvolvido como um jogo de plataforma que utiliza mecânicas gamificadas, como desafios progressivos e recompensas imediatas, usa sensores embutidos que coletam dados sobre o nível de atenção do jogador, ajustando a dificuldade em tempo real. Seu *design* visual e auditivo do jogo evita estímulos excessivos, criando um ambiente controlado para o aprendizado.

Os estudos reforçam que a escolha do gênero e da dinâmica do jogo é crucial para atender às demandas de jogadores com TDAH. Jogos com *neurofeedback* focam na autorregulação cognitiva, enquanto os de plataforma estimulam habilidades motoras e estratégicas, ambos sendo eficazes quando integrados a programas terapêuticos ou educacionais.

Q5) Os jogos podem ser usados para explorar as habilidades de quem tem TDAH?

Os jogos digitais podem potencializar as habilidades de pessoas com TDAH, especialmente quando associados a tecnologias como *neurofeedback* e interfaces cérebro-computador (ICC). Monteiro e Adamatti (2021) destacam que jogos sérios baseados em *neurofeedback* ajudam a melhorar o foco e a autorregulação, ajustando a jogabilidade com base na atividade cerebral do jogador.

O Wild Jumper [Gonçalves *et al.* 2023], por exemplo, ajusta sua dificuldade de acordo com os níveis de atenção e relaxamento do jogador, promovendo maior concentração e autorregulação. Testes confirmaram sua eficácia no monitoramento e no aprimoramento da atenção ao longo do uso.

Tanto os jogos mencionados por Monteiro e Adamatti (2021) quanto o Wild Jumper mostram que tecnologias avançadas podem ser usadas para melhorar habilidades cognitivas de pessoas com TDAH, oferecendo uma abordagem interativa e eficaz para a gestão dos sintomas.

Q6) Os jogos podem auxiliar no processo de identificação e manejo com os sintomas e características das pessoas com TDAH?

Os jogos digitais podem ser ferramentas úteis na identificação e manejo dos sintomas do TDAH, como mostra o estudo de Maciel e Sarinho (2019). O jogo Desatentos tem como objetivo conscientizar sobre o transtorno, permitindo que o jogador, no papel de orientador escolar, identifique sintomas em alunos e os encaminhe para tratamento.

A mecânica do jogo envolve observar comportamentos em atividades cotidianas, como organização e execução de tarefas, que refletem características do TDAH, como desatenção e dificuldade de organização. Dessa forma, o jogo promove aprendizado prático e acessível sobre os sintomas, sem substituir o diagnóstico profissional.

Jogos como o Desatentos contribuem para conscientizar e educar, oferecendo uma abordagem interativa e envolvente para profissionais e responsáveis que lidam com crianças com TDAH.

4.2. Análise e discussão

Os resultados obtidos a partir da revisão dos trabalhos indicam que os jogos sérios têm sido utilizados como ferramenta de apoio na conscientização e no tratamento de pessoas com TDAH. A existência de jogos voltados para esse público fomenta o potencial dos jogos digitais na promoção de habilidades cognitivas e na melhoria da atenção e do foco.

Os trabalhos analisados mostram que existem jogos específicos voltados para pessoas com TDAH, com o intuito de auxiliar no tratamento e também como formação preparatória na conscientização sobre identificação dos sintomas. Esses jogos são projetados para melhorar a capacidade de concentração e promover a regulação cognitiva por meio de desafios estruturados e feedback imediato. Cada um dos trabalhos apresenta um tipo de abordagem diferente. O artigo de Gonçalves *et al.* (2023) apresenta o jogo Wild Jumper, que emprega o *neurofeedback* para monitorar o estado mental dos jogadores e auxiliar na melhoria do foco e da atenção. Já outros estudos, como os de Machado *et al.* (2019) e Monteiro e Adamatti (2021), seguem uma abordagem que destaca o uso de interfaces cérebro-computador e jogos sérios para promover o desenvolvimento cognitivo e terapêutico.

Por outro lado, o jogo Desatentos [Maciel e Sarinho, 2019] segue uma abordagem diferente, sendo voltado para a conscientização sobre o TDAH. Sua mecânica permite que os jogadores assumam o papel de orientadores escolares e identifiquem sintomas do transtorno em alunos fictícios. Essa abordagem não apenas educa os jogadores sobre o TDAH, mas também oferece uma maneira interativa de promover a identificação de sinais do transtorno.

Desse modo pode-se dizer que os estudos já existentes estão caminhando para um grande avanço tanto com relação à inclusão daqueles que têm o TDAH quanto para a conscientização dos que estão inseridos no mesmo ambiente.

5. Considerações finais

Este trabalho analisou como o uso de jogos sérios vêm sendo utilizados no diagnóstico e no tratamento de pessoas com TDAH no Brasil, a fim de ressaltar seus impactos na contribuição do desenvolvimento cognitivo e de habilidades de pessoas com o transtorno.

Os resultados da análise reforçam que os jogos sérios podem ser uma ferramenta promissora no tratamento de indivíduos com TDAH, oferecendo abordagens interativas e eficazes para o desenvolvimento de habilidades cognitivas. No entanto, é essencial que

esses jogos sejam projetados considerando as necessidades específicas desse público, garantindo um equilíbrio entre estímulos e controle cognitivo.

Por fim, ressalta-se que essa é uma área ainda pouco explorada, mas com grande potencial nas áreas da saúde, educação e social. Nesse sentido, este trabalho poderá servir como base para futuras contribuições.

Como proposta de trabalhos futuros, considera-se a realização de uma revisão de literatura mais abrangente, envolvendo outras bases de dados.

Referências

- American Psychiatric Association. (2023). Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais: DSM-5-TR (5^a ed.). Artmed.
- Cardoso, A., Pimentel, F., Rocha, J., Silva, A., & Silva Júnior, L. (2021). A relação entre jogos digitais e TDAH: um mapeamento sistemático dos estudos nas línguas portuguesa e espanhola. In Anais Estendidos do XX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (pp. 354-362). SBC. <https://doi.org/10.5753/sbgames.estendido.2021.19667>
- Doulou, A., Pergantis, P., Drigas, A., & Skianis, C. (2025). Managing ADHD Symptoms in Children Through the Use of Various Technology-Based Serious Games: A Systematic Review. *Multimodal Technology and Interaction*, 9(1), 8. <https://doi.org/10.3390/mti9010008>
- Fernandes, C. T., & Marcondes, J. F. (2017). TDAH: Transtorno, Causa, Efeito e Circunstância. *Revista de Ensino, Educação e Ciências Humanas*, 18(1), 48–52. <https://doi.org/10.17921/2447-8733.2017v18n1p48-52>
- Gonçalves, A. M., Soares, B. G., Adamatti, D. F., & Guimarães, E. S. (2023). Wild Jumper: um Jogo para Análise do Estado Mental do Jogador e Tratamento do Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade. In Anais do XXII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames): Trilha de Saúde – Artigos Completos (pp. 1260-1269). Sociedade Brasileira de Computação. <https://doi.org/10.5753/sbgames.estendido.2023.234174>
- Lumsden, J., Edwards, E. A., Lawrence, N. S., Coyle, D., & Munafò, M. R. (2016). Gamification of Cognitive Assessment and Cognitive Training: A Systematic Review of Applications and Efficacy. *JMIR Serious Games*, 4(2), e11. <https://doi.org/10.2196/games.5888>
- Maciel, V. D. J., & Sarinho, V. T. (2019). “Desatentos”: Uma Proposta de Jogo Digital para Conscientização de Sintomas Presentes em Portadores do TDAH. In Anais do XVIII SBGames – Games and Health Workshop (pp. 1396-1397). SBC. Recuperado de <https://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/WorkshopJogosSaude/198160.pdf>
- Machado, F. S. V., Casagrande, W. D., & Rocha, F. E. (2019). Development of Serious Games for Neurorehabilitation of Children with Attention-Deficit/Hyperactivity

- Disorder through Neurofeedback. In Proceedings of SBGames 2019: Computing Track – Full Papers (pp. 453-459). Recuperado de <https://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/ComputacaoFull/197933.pdf>
- Maia, M. I., & Confortin, H. (2015). TDAH E APRENDIZAGEM: UM DESAFIO PARA A EDUCAÇÃO. Perspectiva: Revista de Educação, 39(148), 535–554. Recuperado de https://www.uricer.edu.br/site/pdfs/perspectiva/148_535.pdf
- Monteiro, G. T., & Adamatti, D. F. (2021). Desenvolvimento de um Jogo Sério controlado por Neurofeedback para auxílio no tratamento de pessoas com TDAH. In Anais do XX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames): Trilha de Saúde – Artigos Completos (pp. 867-876). Sociedade Brasileira de Computação. https://doi.org/10.5753/sbgames_estendido.2021.19725
- Moura, J. D.; Oliveira, D. P. de; Monteiro, E. L. GAMIFICAÇÃO E A MOTIVAÇÃO: UM RECURSO PEDAGÓGICO COM FOCO EM ESTUDANTES COM TDAH. Fap Apucarana – Pr 2022. Recuperado de: <https://www.fap.com.br/banco-tc/pedagogia/2022/PED2022011.pdf>
- Peñuelas-Calvo, I., Jiang-Lin, L. K., Girela-Serrano, B., Delgado-Gomez, D., Navarro-Jimenez, R., Baca-Garcia, E., & Porras-Segovia, A. (2022). Video games for the assessment and treatment of attention-deficit/hyperactivity disorder: a systematic review. European Child & Adolescent Psychiatry, 31(1), 5–20. <https://doi.org/10.1007/s00787-020-01557-w>
- Rohde, L. A., Szobot, C. M., & Polanczyk, G. (2000). Transtorno de déficit de atenção/hiperatividade no Brasil: uma revisão dos estudos epidemiológicos. Revista Brasileira de Psiquiatria, 22(2), 83–87. <https://doi.org/10.1590/S1516-4446200000600003>
- Silva, M. das G. de M. (2016). Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade e o uso dos jogos educativos (Trabalho de Conclusão de Curso, Licenciatura em Pedagogia a Distância). Centro de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal. Recuperado de <https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/42113>
- Theodório, D. P., da Silva, A. P., & Scardovelli, T. A. (2020). Jogos sérios brasileiros para auxílio do diagnóstico e tratamento de TDAH: revisão integrativa. Interfaces da Educação, 11(32), 60–78. <https://doi.org/10.26514/inter.v11i32.4298>