



# III SEMPED

FORMAÇÃO DOCENTE: COMPLEXIDADES,  
PERSPECTIVAS E (DES)VALORIZAÇÃO.

15 A 19 DE SETEMBRO DE 2025



CCP  
Colegiado de Pedagogia  
Vitória da Conquista

## GAMIFICAÇÃO E HIPERFOCO: Estratégias Inclusivas na Aprendizagem de Estudantes com TDAH

ALINE SOUSA SANTOS<sup>1</sup>

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO SUDOESTE DA BAHIA (UESB)

### Resumo

Este trabalho tem como objetivo discutir o papel do hiperfoco como potencialidade no processo de ensino-aprendizagem de educandos com Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH), a partir de experiências práticas em aulas de reforço escolar de Língua Portuguesa. Observou-se que o uso da gamificação, por meio do aplicativo Kahoot, possibilitou o engajamento contínuo de uma educanda com TDAH, cujo hiperfoco se manifestava em jogos digitais. Durante a realização de quizzes, cada acerto contribuía para a construção de uma "ilha virtual" com novos elementos, estimulando a motivação e o aprofundamento dos estudos. Os avanços no aprendizado foram evidentes durante a aplicação da atividade, mas cessaram quando o processo foi interrompido, evidenciando a relevância de metodologias que dialoguem com os interesses específicos dos alunos. Assim, a gamificação se mostra como recurso pedagógico inclusivo capaz de transformar o hiperfoco em ferramenta de aprendizagem significativa.

**Palavras-chave:** Gamificação. Hiperfoco. Inclusão.

### Introdução

A pesquisa foi desenvolvida a partir da observação direta das aulas de reforço escolar de uma aluna com Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH), durante atividades de Reforço Escolar de Língua Portuguesa. A partir dessa observação empírica inicial, foram identificados elementos relevantes sobre o comportamento da estudante no processo de aprendizagem, o que possibilitou o direcionamento da investigação para um estudo bibliográfico. Tal percurso metodológico permitiu refletir sobre a prática e, ao mesmo tempo, *linkar* a aos estudos especializados, construindo assim conclusões próprias sobre o tema.

Nesse sentido, a proposta insere-se no campo da pesquisa qualitativa, visto que, conforme destaca Minayo (2013, p. 21), “a pesquisa qualitativa trabalha com o universo dos significados, dos motivos, das aspirações, das crenças, dos valores e das atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos”. Dessa forma, a combinação entre a observação em contexto real e a análise bibliográfica

<sup>1</sup>Graduada em Pedagogia pela Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB). E-mail: [alinesousasantos09@gmail.com](mailto:alinesousasantos09@gmail.com)



# III SEMPED

FORMAÇÃO DOCENTE: COMPLEXIDADES,  
PERSPECTIVAS E (DES)VALORIZAÇÃO.

15 A 19 DE SETEMBRO DE 2025



CCP  
Colegiado de Pedagogia  
Vitória da Conquista

proporcionou uma compreensão ampliada sobre as especificidades do TDAH no ambiente escolar

A educação inclusiva é um princípio que reconhece a diversidade dos sujeitos como elemento central do processo de ensino e aprendizagem. Nesse sentido, torna-se urgente refletir sobre as práticas pedagógicas voltadas a estudantes neuro divergentes, como aqueles diagnosticados com TDAH. O desafio para os docentes está em compreender as especificidades desses alunos, de forma a transformar características frequentemente vistas como barreiras em potencialidades para o aprendizado.

Como afirma Santos (2019), a tríade entre pais, escola e equipe multidisciplinar são fatores determinantes no desenvolvimento da criança com TDAH. A terapia, aliada a um bom convívio familiar e práticas pedagógicas adequadas, proporciona aos educandos a base necessária para eludir os diversos aspectos do transtorno caracterizados como barreiras no desenvolvimento. De acordo com Miranda, Muszkat e Mello (2013), a Terapia Cognitivo-Comportamental (TCC) é um dos recursos mais eficazes, pois atua não apenas sobre os déficits cognitivos, mas também auxilia na criação de estratégias compensatórias para a vida cotidiana.

Um desses aspectos é o hiperfoco, fenômeno que, embora comum em pessoas com TDAH e Transtorno do Espectro Autista (TEA), manifesta-se de formas distintas em cada condição. No TEA, trata-se de uma imersão profunda e prolongada em áreas de interesse, podendo favorecer o desenvolvimento de habilidades específicas. Já no TDAH, o hiperfoco se caracteriza por uma atenção intensa a atividades prazerosas, que muitas vezes dificultam a alternância entre tarefas ou responsabilidades (A.M. PSIQUIATRIA, s.d.). Assim, compreender suas particularidades é fundamental para a construção de práticas pedagógicas inclusivas.

Nesse contexto, a gamificação surge como metodologia ativa capaz de potencializar o engajamento e transformar o hiperfoco em ferramenta pedagógica. Ao empregar elementos dos jogos em ambientes educacionais, promove-se uma experiência lúdica que favorece a motivação e a aprendizagem significativa. Portanto, observou-se que é egrégio discutir o papel do hiperfoco como potencialidade no processo de ensino-aprendizagem de estudantes com TDAH.



# III SEMPED

FORMAÇÃO DOCENTE: COMPLEXIDADES,  
PERSPECTIVAS E (DES)VALORIZAÇÃO.

15 A 19 DE SETEMBRO DE 2025



CCP  
Colegiado de Pedagogia  
Vitória da Conquista

## Hiperfoco, Gamificação e Inclusão: uma articulação teórico-prática

O termo inclusão possui diversos significados, de acordo com o dicionário Silveira Bueno (2004) inclusão significa: Ação ou efeito de incluir, compreender, envolver. Assim, se torna fundamental a compreensão da concepção de educação inclusiva, para que toda comunidade escolar, contribua para garantir que os estudantes tenham equidade no seu processo de aprendizagem e para que tenham suas potencialidades valorizadas. Para isso, é importante que os educadores compreendam o TDAH em todos os seus aspectos e busque mecanismos que possibilitem aos alunos conhecer suas potencialidades.

O hiperfoco, definido como uma fixação intensa em determinada atividade ou interesse, pode ser visto tanto como obstáculo quanto como oportunidade pedagógica, a depender da ação dos educadores perante ao ensino dos alunos com TDAH. O especialista em TDAH Russell Barkley (apud GUIA TDAH, 2024) afirma que pessoas com esse transtorno, especialmente crianças e jovens, tendem a se engajar intensamente em atividades que oferecem feedback imediato, o que explica a motivação em jogos digitais e outras práticas que estimulam respostas rápidas. No entanto, pode se tornar um desafio ao equilíbrio entre diferentes tarefas, levando à procrastinação e à desorganização. Como aponta um estudo do *site* A. M. Psiquiatria:

No TDAH, o hiperfoco pode ser um desafio ao equilíbrio entre diferentes tarefas e responsabilidades” (A.M. PSIQUIATRIA, s.d., p. 1).

Por essa razão, o trabalho pedagógico deve se concentrar não em combater o hiperfoco, mas em direcioná-lo para atividades significativas. Quando o ambiente escolar é estruturado de modo estimulante, ele pode atrair o foco do estudante com TDAH da mesma forma que um jogo digital ou uma atividade recreativa. Diversos estudos ressaltam que o progresso dos estudantes com TDAH depende de uma rede de apoio que envolve família, escola e equipe multidisciplinar. Miranda, Muszkat e Mello (2013) defendem que o uso de treinos cognitivos, como da memória operacional e da atenção, deve estar aliado a estratégias que fortaleçam a autonomia e ofereçam suporte constante às dificuldades apresentadas.

Dessa forma, Querino, Tokuda e Silva (2019) apontam a necessidade de formação inicial e continuada dos docentes, de forma a capacitá-los para lidar com transtornos e



# III SEMPED

FORMAÇÃO DOCENTE: COMPLEXIDADES,  
PERSPECTIVAS E (DES)VALORIZAÇÃO.

15 A 19 DE SETEMBRO DE 2025



CCP  
Colegiado de Pedagogia  
Vitória da Conquista

dificuldades de aprendizagem. Essa formação deve incluir estratégias pedagógicas que favoreçam a motivação, a autonomia e a participação ativa dos estudantes, considerando suas singularidades.

Visto isso, durante o acompanhamento de uma estudante com TDAH em aulas de reforço de Língua Portuguesa foi observado que métodos tradicionais de ensino não despertavam nela motivação ou constância nos estudos. No entanto, ao introduzir o aplicativo Kahoot, foi possível observar uma mudança significativa. Foi estruturada uma atividade de forma que cada acerto nos quizzes possibilitava adicionar novos elementos a uma ilha virtual que a estudante estava construindo no aplicativo. A cada conquista, a mesma demonstrava entusiasmo e concentração, permanecendo atenta por mais tempo e estudando previamente para alcançar melhor desempenho no jogo. Essa dinâmica favoreceu não apenas a aprendizagem dos conteúdos, mas também o fortalecimento da autoestima, autonomia e autoconfiança.

Contudo, ao interromper a sequência de atividades, observou-se a interrupção dos progressos, o que confirma a necessidade de continuidade e acompanhamento constante no trabalho com hiperfoco. Esse dado enfatiza a importância da consistência no uso de estratégias pedagógicas voltadas a alunos com TDAH. Além disso, Silva (2014) lembra que não se pode esperar mudanças imediatas de comportamento em crianças com TDAH, pois suas características de impulsividade e desatenção demandam processos contínuos de estímulo e celebração das conquistas. Assim, compreender o ritmo desses alunos é essencial para evitar rótulos de desobediência ou

As metodologias ativas representam uma mudança de paradigma em relação ao ensino tradicional, ao colocar o aluno como protagonista do processo de aprendizagem. No caso da gamificação – que significa utilizar elementos dos games (mecânicas, estratégia, pensamentos) com o intuito de motivar a ação, solucionar problemas e desenvolver aprendizagens – elementos como pontuação, desafios, níveis e narrativas são adaptados ao ambiente educacional, promovendo engajamento e aprendizagem significativa. No campo da inclusão, a gamificação permite valorizar as potencialidades de cada estudante, criando um ambiente colaborativo e motivador. Em consonância com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017), que recomenda o uso de metodologias que favoreçam protagonismo, autonomia e reflexão crítica, aspectos diretamente relacionados às dinâmicas gamificadas.



# III SEMPED

FORMAÇÃO DOCENTE: COMPLEXIDADES,  
PERSPECTIVAS E (DES)VALORIZAÇÃO.

15 A 19 DE SETEMBRO DE 2025



CCP  
Colegiado de Pedagogia  
Vitória da Conquista

É importante salientar que, a gamificação não depende exclusivamente do uso de tecnologias digitais. Como ressalta Alves (2015, p. 35), “gamificação não ocorre apenas quando é possível o uso de tecnologia. O que conta é como você desenha e não qual será o meio de entrega do seu projeto”. Portanto, mesmo em contextos de recursos limitados, é possível estruturar atividades gamificadas que mobilizem os interesses dos alunos com TDAH. Destacando que as atividades gamificadas podem ser empregadas em toda a sala de aula, com educandos de diversas especificidades, proporcionando, de fato, um ambiente inclusivo.

Na experiência prática da pesquisa, o uso do aplicativo Kahoot em aulas de reforço escolar permitiu transformar o hiperfoco da educanda em jogos digitais em uma ferramenta pedagógica. Cada acerto nos quizzes possibilitava a construção aprendizado, e conseqüentemente, avanço no jogo virtual, estimulando a motivação e o empenho nos estudos. Os resultados mostraram-se positivos: a estudante manteve a atenção por períodos prolongados, buscou se preparar previamente para as atividades e demonstrou avanços acadêmicos significativos. Além disso, a prática fortaleceu sua autoestima, autonomia e confiança, ao perceber-se capaz de alcançar bons resultados.

## Considerações Finais

A experiência relatada demonstra que compreender e utilizar o hiperfoco dos estudantes com TDAH pode ser uma via promissora para a construção de uma educação inclusiva e significativa. O uso da gamificação, ao dialogar com interesses específicos como os jogos digitais, contribui para engajar, motivar e consolidar aprendizagens. Contudo, evidencia-se a necessidade de formação docente para que estratégias semelhantes possam ser replicadas e adaptadas em diferentes contextos escolares. Assim, o hiperfoco, longe de ser apenas um desafio, pode ser reconhecido como recurso pedagógico de inclusão e transformação no processo educativo. Ao mesmo tempo, o estudo evidencia que a aprendizagem de educandos com o transtorno abordado exige práticas pedagógicas contínuas e sustentadas, além de mediação familiar e apoio de equipes multidisciplinares.

Para que tais estratégias sejam aplicadas de modo efetivo, é imprescindível investir na formação inicial e continuada de professores, garantindo que estejam preparados para lidar



# III SEMPER

FORMAÇÃO DOCENTE: COMPLEXIDADES,  
PERSPECTIVAS E (DES)VALORIZAÇÃO.

15 A 19 DE SETEMBRO DE 2025



CCP  
Colegiado de Pedagogia  
Vitória da Conquista

com a diversidade presente em sala de aula. Assim, a experiência relatada reforça a importância de compreender o hiperfoco não apenas como um desafio, mas como uma potencialidade que, aliada à gamificação, pode transformar os processos educativos e promover uma escola mais inclusiva e significativa para os educandos.

## Referências

ALVES, FLORA. **Gamificação**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo do conceito à prática / Flora Alves. -- 1. ed. São Paulo: DVS Editora, 2015.

A.M. PSIQUIATRIA. **TDAH X TEA**: Hiperfoco, quais as diferenças? Blog AMPsIquiatria, [S.l.], s data. Disponível em: <https://ampsiquiatria.com.br/blog/tdah-x-tea-hiperfoco-quais-as-diferencas/>. Acesso em: 18 ago. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular- BNCC**. Secretaria da Educação Fundamental. Brasília, 2017.

BUENO, SILVEIRA. **Minidicionário da língua portuguesa**. 2 ed. São Paulo: Editora FTD S.A., 2004.

GUIA TDAH. **O que é hiperfoco no TDAH?** Guia TDAH, [S.l.], 31 dez. 2024. Disponível em: <https://guiatdah.com.br/o-que-e-hiperfoco-no-tdah/>. Acesso em: 18 ago. 2025.

MINAYO, M. C. S. **Pesquisa social**: teoria, método e criatividade. 37. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013

MIRANDA, M.C., MUSZKAT, M., & MELLO, C.B. **Transtornos de Déficit de Atenção e Hiperatividade**. In: Neuropsicologia do Desenvolvimento-Transtornos do Neurodesenvolvimento. (p. 251). Rio de Janeiro: Rubio, 2013.

QUERINO, A. C. A.; TOKUDA, L. H. P.; SILVA, R. F. **Transtorno do déficit de atenção e hiperatividade e ensino por professores**: percepções e saberes docentes. Revista Contemporânea de Educação, Rio de Janeiro, v. 14, n. 29, p. 235-250, 2019. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/rce/article/view/24822> Acesso em: 18 ago. 2025.

SANTOS, R. O.; OLIVEIRA, G. C. **TDAH: um olhar voltado para os pais**. Revista Psicopedagogia, São Paulo, v. 36, n. 111, p. 211-220, 2019. Disponível em: [https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1413-03942019000200006&script=sci\\_arttext](https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1413-03942019000200006&script=sci_arttext) Acesso em: 18 ago. 2025.

SILVA, A. B. B. **Mentes Inquietas - TDAH: Desatenção, Hiperatividade e Impulsividade**. Rio de Janeiro: Principium Editora, 2014.