

Aprendizagem Significativa e Jogos Educativos Digitais: Contribuições para o Desenvolvimento Cognitivo e Engajamento Escolar

Meaningful Learning and Digital Educational Games: Contributions to Cognitive Development and School Engagement

Priscila Monteiro Nogueira Paim

Instituto Prisara
São Gonçalo, BRASIL

Igor de Moraes Paim

Instituto Prisara
São Gonçalo, BRASIL

Resumo. O presente estudo analisa o papel dos recursos digitais, com ênfase nos jogos educacionais, no processo de alfabetização de crianças, à luz da Teoria da Aprendizagem Significativa. O objetivo consiste em compreender de que forma essas ferramentas podem contribuir para a construção do conhecimento, promovendo uma aprendizagem mais significativa, engajadora e inclusiva. Trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa, de natureza exploratória e descritiva, desenvolvida por meio de revisão bibliográfica, com base em produções científicas relevantes na área da educação e tecnologias digitais aplicadas ao ensino. Os resultados indicam que os jogos educacionais digitais favorecem o engajamento, a motivação e a participação ativa dos estudantes, além de contribuírem para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, como a memória operacional e a consciência fonológica. Contudo, evidenciam também que a eficácia desses recursos depende da mediação pedagógica e da articulação com os conhecimentos prévios dos alunos, condição essencial para a aprendizagem significativa. Verifica-se ainda que o uso dessas tecnologias deve ser equilibrado, considerando possíveis impactos negativos decorrentes da exposição excessiva a dispositivos digitais. Conclui-se que os jogos educacionais digitais possuem potencial relevante para apoiar a alfabetização, desde que utilizados de forma intencional, crítica e alinhada a fundamentos teóricos consistentes, sendo necessária a ampliação de pesquisas que aprofundem a compreensão dos processos cognitivos envolvidos e das práticas pedagógicas que potencializam sua efetividade.

Palavras-chave: *Educação. Tecnologias Digitais. Jogos Educacionais. Alfabetização. Aprendizagem Significativa.*

Abstract. This study analyzes the role of digital resources, with an emphasis on educational games, in the process of children's literacy, in light of the Theory of Meaningful Learning. The objective is to understand how these tools can contribute to knowledge construction, promoting more meaningful, engaging, and inclusive learning. This is a qualitative study of an exploratory and descriptive nature, developed through a literature review based on relevant scientific productions in the field of education and digital technologies applied to teaching. The results indicate that digital educational games enhance student engagement, motivation, and active participation, as well as contribute to the development of cognitive skills, such as working memory and phonological awareness. However, they also demonstrate that the effectiveness of these resources depends on pedagogical mediation and on the articulation with students' prior knowledge, which is an essential condition for meaningful learning. It is also observed that the use of these technologies should be balanced, considering possible negative impacts resulting from excessive exposure to digital devices. It is concluded that digital educational games have significant potential to support literacy, provided they are used intentionally, critically, and aligned with solid theoretical foundations. Further research is needed to deepen the understanding of the cognitive processes involved and the pedagogical practices that enhance their effectiveness.

Keywords: *Education. Digital Technologies. Educational Games. Literacy. Meaningful Learning.*

1. Introdução

O avanço das tecnologias digitais no campo educacional tem sido amplamente discutido nas últimas décadas, especialmente no que se refere à sua potencial contribuição para os processos de alfabetização. Embora haja consenso na literatura sobre o potencial dos recursos digitais para ampliar o engajamento e diversificar práticas pedagógicas, persistem debates acerca de sua efetiva contribuição para a aprendizagem, particularmente quando se consideram as especificidades cognitivas envolvidas na aquisição da leitura e da escrita. Nesse cenário, torna-se necessário problematizar não apenas o uso dessas tecnologias, mas as condições pedagógicas e teóricas que sustentam sua incorporação no contexto escolar.

Estudos como os de Chow (2023) e Fadel et al. (2014) apontam que jogos digitais podem favorecer a motivação e a participação ativa dos estudantes, contribuindo para ambientes de aprendizagem mais interativos. No entanto, tais abordagens, frequentemente centradas no engajamento, nem sempre avançam na discussão sobre os processos cognitivos subjacentes à aprendizagem. De forma semelhante, a literatura sobre aplicativos educacionais e mobilidade tecnológica enfatiza a autonomia do aluno (CÉSAR; SANTOS; COSTA, 2020), mas ainda carece de análises mais

aprofundadas sobre como essas ferramentas se articulam com teorias consolidadas da aprendizagem.

Nesse sentido, a Teoria da Aprendizagem Significativa, proposta por Ausubel (1968), apresenta-se como um referencial teórico fundamental para compreender os processos de assimilação de novos conhecimentos. Ao destacar a importância dos conhecimentos prévios na construção de novos significados, essa teoria oferece uma base consistente para analisar criticamente o uso de jogos educacionais digitais. Entretanto, observa-se que, apesar da crescente adoção dessas tecnologias, ainda há uma lacuna na literatura quanto à sua articulação efetiva com princípios teóricos que sustentem a aprendizagem significativa em contextos de alfabetização.

Ferramentas como *EduEdu* e *GraphoGame* têm sido apontadas como promissoras no desenvolvimento de habilidades linguísticas e fonológicas, especialmente em crianças com dificuldades de aprendizagem (SOLEDADE et al., 2021; XAVIER; SOUZA, 2023). Contudo, a maior parte dos estudos concentra-se em evidências de eficácia pontual, sem aprofundar a análise sobre os mecanismos cognitivos envolvidos ou sobre as condições pedagógicas necessárias para que tais recursos promovam, de fato, uma aprendizagem significativa e duradoura. Além disso, no campo da educação inclusiva, embora haja indícios de benefícios no uso dessas tecnologias, ainda são incipientes as investigações que consideram a complexidade das necessidades educacionais específicas e as mediações pedagógicas envolvidas.

Paralelamente, cresce a preocupação com os possíveis efeitos do uso excessivo de tecnologias digitais no desenvolvimento infantil, incluindo impactos cognitivos, emocionais e comportamentais (SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA, 2019; TANA; AMÂNCIO, 2023). Esse tensionamento entre potencial pedagógico e riscos associados reforça a necessidade de abordagens mais críticas e fundamentadas, que superem perspectivas tecnicistas ou meramente instrumentais do uso de tecnologias na educação.

Diante desse contexto, este estudo parte da seguinte questão de pesquisa: em que medida os jogos educacionais digitais, quando fundamentados na Teoria da Aprendizagem Significativa, podem contribuir para o processo de alfabetização de crianças? Assim, tem-se como objetivo analisar criticamente o papel desses recursos no desenvolvimento da aprendizagem significativa, buscando compreender suas potencialidades, limites e condições de aplicação no contexto educacional, com especial atenção às práticas pedagógicas e às mediações necessárias para sua efetividade.

1.1. Recursos digitais no processo de alfabetização

Os jogos digitais têm se destacado como instrumentos relevantes no contexto educacional, especialmente por favorecerem a interação social, a criatividade e o engajamento prolongado dos

participantes. Conforme apontado por Chow (2023), essas ferramentas contribuem não apenas para o entretenimento, mas também para o desenvolvimento de competências cognitivas e sociais, ampliando as possibilidades de aprendizagem em diferentes contextos.

No ambiente escolar, a inserção de jogos educativos pode tornar o processo de ensino mais dinâmico e atrativo. De acordo com Fadel *et al.* (2014), a utilização dessas estratégias aumenta o interesse dos alunos e favorece uma participação mais ativa nas atividades propostas. Em consonância com essa perspectiva, Nunes *et al.* (2024) destacam que os jogos podem ser empregados como recursos pedagógicos capazes de estimular comportamentos positivos em estudantes da educação básica.

Além disso, o uso de dispositivos móveis, como smartphones, amplia as possibilidades de aprendizagem ao permitir maior autonomia dos estudantes. Segundo César, Santos e Costa (2020), os aplicativos educacionais associados à mobilidade tecnológica incentivam o aluno a assumir um papel ativo na construção do próprio conhecimento, promovendo interação com os conteúdos e estimulando a reflexão crítica.

Entre as ferramentas digitais disponíveis, destaca-se o aplicativo *EduEdu*, que, conforme analisado por Soledade *et al.* (2021), foi desenvolvido para apoiar a aprendizagem infantil por meio de atividades personalizadas. A plataforma oferece uma variedade de recursos interativos, como jogos, músicas e textos, possibilitando o acompanhamento contínuo do desempenho dos alunos e tornando o processo educativo mais envolvente e significativo.

Outro recurso relevante é o *GraphoGame*, um software voltado ao desenvolvimento da leitura, especialmente em crianças com dificuldades nesse processo. Xavier e Souza (2023) explicam que a ferramenta trabalha habilidades fonológicas e a associação entre fonemas e grafemas por meio de atividades lúdicas e adaptativas. Nesse sentido, Cordeiro e Cavalcanti (2023) ressaltam que o *GraphoGame* apresenta eficácia pedagógica ao alinhar-se aos princípios da teoria do flow, favorecendo a progressão do aprendizado conforme o ritmo do aluno.

Estudos também evidenciam a importância desses recursos no contexto da educação especial. Xavier e Souza (2023) demonstram que o uso planejado de jogos educativos, como *EduEdu* e *GraphoGame*, contribui significativamente para o desenvolvimento da leitura em alunos com deficiência intelectual, sobretudo quando aliado a práticas pedagógicas motivadoras.

No âmbito da gamificação aplicada ao cotidiano, a plataforma *Habitica* constitui um exemplo relevante. Conforme Sanches (2021), essa ferramenta permite transformar atividades diárias em desafios gamificados, incentivando a formação de hábitos positivos. Por meio da criação de avatares, atribuição de tarefas e sistemas de recompensas, o aplicativo promove engajamento contínuo e oferece feedback imediato ao usuário.

No caso específico de crianças, a utilização de jogos digitais pode trazer benefícios importantes para o desenvolvimento das funções executivas. Oliveira, Lima e Couto (2019) destacam que essas ferramentas contribuem especialmente para o aprimoramento da memória operacional, elemento essencial para a compreensão textual e retenção de informações.

Entretanto, é fundamental que o uso das tecnologias ocorra de forma equilibrada. A Sociedade Brasileira de Pediatria (2019) recomenda que o tempo de exposição a telas seja controlado, não ultrapassando duas horas diárias para crianças acima de cinco anos, a fim de evitar impactos negativos no desenvolvimento cognitivo.

Corroborando essa preocupação, Tana e Amâncio (2023) apontam que o uso excessivo de dispositivos digitais pode acarretar prejuízos ao desenvolvimento infantil, além de estar associado ao aumento de quadros de ansiedade e depressão em crianças e adolescentes. Dessa forma, torna-se essencial que a utilização de recursos digitais no processo educacional seja mediada e orientada, garantindo seus benefícios sem comprometer o bem-estar dos estudantes.

1.2. Jogos educacionais e aprendizagem significativa na alfabetização de crianças

A Teoria da Aprendizagem Significativa, proposta por Ausubel (1968), destaca que a assimilação de novos conhecimentos ocorre a partir da incorporação desses conteúdos à estrutura cognitiva já existente no indivíduo. Nesse processo, a organização dessa estrutura exerce papel central, sendo determinante tanto para a qualidade da aprendizagem quanto para a retenção das informações. Assim, novos conteúdos adquirem sentido quando estabelecem relações com conhecimentos prévios relevantes, possibilitando a construção de novos significados.

Nessa perspectiva, Silva (2020) aprofunda a compreensão do processo cognitivo ao enfatizar que a aprendizagem está diretamente vinculada ao raciocínio dedutivo do sujeito, sustentado por seu repertório de experiências e saberes anteriormente adquiridos. De forma complementar, Parreira et al. (2023) argumentam que a aprendizagem se torna efetivamente significativa quando o estudante consegue articular novos conhecimentos às suas vivências e à sua interpretação de mundo, favorecendo não apenas a retenção, mas também a aplicação desses conhecimentos em diferentes contextos.

Ainda nesse sentido, Silva (2020) ressalta que o estabelecimento de conexões entre símbolos e conhecimentos previamente consolidados é essencial para que o aprendizado ocorra de maneira significativa. Para isso, é necessário que o processo de ensino desperte o interesse do aluno, tornando-o ativo na construção do conhecimento. Corroborando essa ideia, Arantes (2022) enfatiza que o conhecimento prévio desempenha papel fundamental na aprendizagem, não apenas influenciando a assimilação de novos conteúdos, mas também promovendo transformações na própria estrutura cognitiva do indivíduo. Dessa forma, a consolidação de uma base de conhecimentos consistente é indispensável para a aquisição de novos saberes.

Em contrapartida, a aprendizagem mecânica caracteriza-se pela memorização isolada de informações, sem que haja compreensão ou estabelecimento de relações significativas. Parreira et al. (2023) destacam que essa forma de aprendizagem limita a construção de conexões cognitivas mais elaboradas, comprometendo a transferência e a durabilidade do conhecimento.

De maneira semelhante, Arantes (2022) observa que, diferentemente da aprendizagem significativa, a aprendizagem mecânica ocorre sem a atribuição de sentido pessoal e sem integração com conhecimentos prévios.

Nesse contexto, Batista et al. (2023) ressaltam que a compreensão dos fundamentos da Teoria da Aprendizagem Significativa é essencial para a implementação de metodologias ativas, uma vez que tais abordagens favorecem maior retenção e aprofundamento do conhecimento. Assim, os princípios formulados por Ausubel (1968) constituem uma base teórica consistente para o desenvolvimento de práticas pedagógicas mais eficazes.

A incorporação de jogos educativos digitais apresenta-se como uma estratégia promissora para promover a aprendizagem significativa. Conforme apontam Silva-Pires, Trajano e Araújo-Jorge (2020), esses recursos possuem relevância tanto no campo educacional quanto em pesquisas sobre ensino, por proporcionarem ambientes interativos e motivadores que facilitam a assimilação de novos conteúdos.

De acordo com Batista et al. (2023), a aplicação da aprendizagem significativa em contextos educacionais pode ser potencializada pelo uso de tecnologias digitais, incluindo jogos educativos, que ampliam o engajamento dos alunos e favorecem uma compreensão mais aprofundada dos conteúdos trabalhados. Nesse sentido, os jogos educativos se articulam diretamente com os princípios da teoria de Ausubel, ao possibilitarem a construção de significados por meio de múltiplas linguagens, como a visual, a escrita e a verbal.

Além disso, Silva-Pires, Trajano e Araújo-Jorge (2020) destacam que os jogos educacionais contribuem para a retenção do conhecimento ao promoverem experiências de aprendizagem mais dinâmicas e contextualizadas. Dessa forma, o conteúdo aprendido deixa de ser apenas memorizado e passa a ser integrado à estrutura cognitiva do aluno, servindo como base para a construção de novos conhecimentos.

2. Metodologia

O presente estudo caracteriza-se como uma pesquisa de abordagem qualitativa, de natureza exploratória e descritiva, fundamentada em revisão bibliográfica e análise teórico-conceitual. A escolha por esse delineamento metodológico justifica-se pela necessidade de compreender, de forma aprofundada, as relações entre o uso de recursos digitais, especialmente jogos educacionais, e os princípios da Teoria da Aprendizagem Significativa no contexto da alfabetização infantil.

A pesquisa foi desenvolvida a partir do levantamento e análise de produções científicas relevantes na área da educação, com ênfase em estudos que abordam tecnologias digitais aplicadas à alfabetização, jogos educacionais e fundamentos teóricos da aprendizagem significativa. Para a

composição do corpus teórico, foram consultadas bases de dados acadêmicas nacionais e internacionais, priorizando artigos publicados em periódicos científicos, livros e documentos institucionais. Os critérios de seleção incluíram: pertinência temática, atualidade das publicações e relevância científica dos estudos.

A análise dos dados foi conduzida por meio de abordagem interpretativa, buscando identificar convergências, lacunas e contribuições teóricas presentes na literatura. Nesse processo, procurou-se estabelecer relações entre os estudos analisados e o referencial teórico adotado, especialmente no que se refere à articulação entre jogos digitais e os princípios da aprendizagem significativa, tais como a valorização dos conhecimentos prévios, a construção de significados e o papel ativo do sujeito no processo de aprendizagem.

Além da revisão bibliográfica, foram considerados estudos que investigam o uso de ferramentas digitais específicas, como os aplicativos *EduEdu* e *GraphoGame*, com o intuito de compreender suas contribuições para o desenvolvimento de habilidades linguísticas e cognitivas na alfabetização. A análise desses recursos foi realizada de forma indireta, a partir dos resultados e discussões apresentados nos estudos selecionados, não envolvendo aplicação prática ou intervenção direta com participantes.

3. Resultados e Discussão

A análise da literatura evidencia que o uso de recursos digitais, especialmente jogos educacionais, apresenta potencial significativo para contribuir com o processo de alfabetização, desde que sua aplicação esteja articulada a fundamentos teóricos consistentes. Os estudos revisados convergem ao apontar que tais ferramentas favorecem o engajamento dos estudantes, ampliam a motivação e promovem maior interação com os conteúdos, elementos considerados relevantes para a aprendizagem em contextos escolares (CHOW, 2023; FADEL *et al.*, 2014).

Entretanto, os resultados indicam que o engajamento, embora importante, não constitui condição suficiente para a promoção de aprendizagem significativa. À luz da Teoria da Aprendizagem Significativa (AUSUBEL, 1968), observa-se que a efetividade dos jogos educacionais depende da capacidade de estabelecer relações entre os conteúdos apresentados e os conhecimentos prévios dos alunos. Nesse sentido, estudos como os de Silva-Pires, Trajano e Araújo-Jorge (2020) demonstram que ambientes digitais interativos podem favorecer a construção de significados, desde que estruturados de forma a possibilitar conexões cognitivas relevantes.

No caso de ferramentas específicas, como o *EduEdu* e o *GraphoGame*, os resultados apontam contribuições importantes para o desenvolvimento de habilidades linguísticas, especialmente no

que se refere à consciência fonológica e à associação entre fonemas e grafemas (SOLEDADE et al., 2021; XAVIER; SOUZA, 2023). Tais achados corroboram a literatura que defende a utilização de estratégias lúdicas e adaptativas no processo de alfabetização. Além disso, a característica de personalização dessas plataformas favorece o respeito ao ritmo de aprendizagem do estudante, aspecto alinhado aos princípios da aprendizagem significativa.

Por outro lado, a análise crítica dos estudos revela uma limitação recorrente: a predominância de investigações centradas na eficácia imediata das ferramentas, com menor aprofundamento sobre os processos cognitivos envolvidos. Batista et al. (2023) destacam que a incorporação de tecnologias digitais deve estar vinculada a metodologias ativas e a uma intencionalidade pedagógica clara, sob risco de se restringir a uma abordagem tecnicista. Essa constatação reforça a necessidade de compreender os jogos educacionais não como soluções isoladas, mas como parte de um ecossistema pedagógico mais amplo.

No campo da educação inclusiva, os resultados analisados indicam que os jogos digitais podem desempenhar papel relevante na mediação da aprendizagem de alunos com necessidades educacionais específicas, incluindo aqueles com deficiência intelectual. Xavier e Souza (2023) evidenciam que o uso planejado dessas ferramentas contribui para o desenvolvimento da leitura, especialmente quando associado a práticas pedagógicas mediadas e contextualizadas. No entanto, também se observa a carência de estudos que explorem, de forma mais aprofundada, as adaptações necessárias para atender à diversidade de perfis dos estudantes, o que aponta para uma lacuna importante na literatura.

Outro aspecto relevante refere-se às funções executivas, particularmente à memória operacional, que desempenha papel central no processo de alfabetização. Oliveira, Lima e Couto (2019) indicam que jogos digitais podem contribuir para o desenvolvimento dessas funções, favorecendo a retenção e a compreensão de informações. Esse resultado dialoga diretamente com os pressupostos de Ausubel (1968), ao reforçar a importância da estrutura cognitiva prévia na assimilação de novos conteúdos.

Por outro lado, os estudos também alertam para os riscos associados ao uso excessivo de tecnologias digitais. A Sociedade Brasileira de Pediatria (2019) recomenda a limitação do tempo de exposição a telas, enquanto Tana e Amâncio (2023) apontam possíveis impactos negativos no desenvolvimento cognitivo e emocional de crianças e adolescentes. Esses achados tensionam a discussão, evidenciando que o uso de recursos digitais na educação deve ser pautado pelo equilíbrio e pela mediação pedagógica qualificada.

Dessa forma, os resultados deste estudo indicam que os jogos educacionais digitais possuem potencial relevante para promover a aprendizagem significativa na alfabetização, desde que utilizados de maneira intencional, crítica e alinhada a fundamentos teóricos sólidos. A ausência dessa articulação pode reduzir tais ferramentas a meros recursos de entretenimento, sem

impacto efetivo na construção do conhecimento. Assim, reforça-se a necessidade de formação docente para o uso pedagógico das tecnologias e de novas pesquisas que aprofundem a compreensão dos processos cognitivos envolvidos na aprendizagem mediada por recursos digitais.

4. Conclusão

A análise desenvolvida neste estudo permite evidenciar que os jogos educacionais digitais, quando fundamentados em referenciais teóricos consistentes, apresentam potencial significativo para contribuir com o processo de alfabetização, especialmente no que se refere à promoção de uma aprendizagem mais ativa, contextualizada e significativa. No entanto, os resultados também indicam que a simples inserção de tecnologias no ambiente educacional não garante, por si só, avanços qualitativos na aprendizagem, sendo imprescindível a mediação pedagógica intencional e o alinhamento com teorias que sustentem a construção do conhecimento.

Nesse sentido, a Teoria da Aprendizagem Significativa mostrou-se um referencial relevante para compreender as condições em que os recursos digitais podem favorecer a aprendizagem, destacando a importância da articulação entre novos conteúdos e os conhecimentos prévios dos estudantes. A ausência dessa articulação pode comprometer a eficácia das ferramentas digitais, reduzindo-as a instrumentos de caráter meramente motivacional, sem impacto duradouro na estrutura cognitiva do aluno.

Adicionalmente, o estudo evidencia a necessidade de superar abordagens tecnocêntricas no uso de tecnologias educacionais, deslocando o foco do recurso em si para as práticas pedagógicas que o integram. Tal perspectiva implica reconhecer que o potencial dos jogos educacionais digitais está diretamente relacionado às estratégias didáticas adotadas, à formação docente e à capacidade de adaptação às diferentes realidades educacionais, especialmente no contexto da educação inclusiva.

Outro aspecto relevante refere-se à necessidade de equilíbrio no uso das tecnologias, considerando os possíveis impactos negativos associados ao uso excessivo de dispositivos digitais. Esse fator reforça a importância de práticas pedagógicas mediadas, que utilizem os recursos digitais de forma consciente, crítica e alinhada ao desenvolvimento integral dos estudantes.

Como contribuição, este estudo reforça a importância de integrar tecnologias digitais a fundamentos teóricos sólidos, oferecendo subsídios para a reflexão sobre práticas pedagógicas mais eficazes no processo de alfabetização. Além disso, aponta para a necessidade de ampliação de pesquisas empíricas que investiguem, de forma mais aprofundada, os efeitos dos jogos

educacionais digitais em diferentes contextos e perfis de estudantes, bem como as condições pedagógicas que potencializam sua eficácia.

Por fim, sugere-se que estudos futuros explorem a articulação entre jogos digitais, aprendizagem significativa e educação inclusiva, considerando não apenas os resultados de desempenho, mas também os processos cognitivos e sociais envolvidos. Investigações que integrem abordagens qualitativas e quantitativas poderão contribuir para uma compreensão mais abrangente do fenômeno, fortalecendo a produção científica na área e subsidiando práticas educacionais mais fundamentadas e efetivas.

Biodados e contatos dos autores

Igor de Moraes Paim é professor de cursos livres nas áreas de Tecnologia, Gestão e Educação no Instituto Prisara. É mestre em Novas Tecnologias Digitais na Educação, com formação em Ciência da Computação e especialização em Engenharia de Software. Seus interesses de pesquisa incluem tecnologias digitais na educação, educação inclusiva, tecnologias assistivas e metodologias inovadoras de ensino, com destaque para a aplicação de tecnologias digitais no processo de aprendizagem significativa.

Atuou na concepção do estudo, análise teórica, organização metodológica e redação final deste artigo.

ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-3349-7734>

E-mail: igorpaim@institutoprisara.com.br

Priscila Monteiro Nogueira Paim é psicóloga, com atuação nas áreas de neuropsicologia, aprendizagem e desenvolvimento humano. Possui especialização em Neuropsicologia, em Transtornos de Aprendizagem e em Terapia Cognitivo-Comportamental. Atua como professora de cursos na área de Psicologia no Instituto Prisara. Seus interesses de pesquisa incluem neuropsicologia, transtornos do neurodesenvolvimento, processos de aprendizagem e intervenções psicopedagógicas, com destaque para a interface entre psicologia e educação inclusiva.

Atuou na análise teórica, revisão da literatura e contribuição na redação científica deste artigo.

ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-1691-4484>

E-mail: psi.priscilapaim@gmail.com

Referências Bibliográficas

- ARANTES, S. D. S. F. **Sequência didática: fundamentada na aprendizagem significativa como facilitadora no processo de alfabetização e letramento mediada pelas novas tecnologias digitais**. Rio de Janeiro: Appris, 2022. 111 p.
- AUSUBEL, D. P. **Educational psychology: a cognitive view**. New York: Holt, Rinehart and Winston, 1968. 663 p.
- BATISTA, M. C.; REINISZ, I. K. C.; GOMES, E. C. G.; FERNANDO BLANCO, D. F. **Ensino de astronomia e aprendizagem significativa: um estado de conhecimento**. Vitruvian Cogitationes, v. 4, n. extra, p. 202–221, 21 dez. 2023. Disponível em: <https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/revisvitruscogitationes/article/view/70798>. Acesso em: 21 jan. 2026.
- CÉSAR, R. V. M.; SANTOS, S. V. C. de A.; COSTA, R. V. C. S. **Dispositivos móveis na educação: tecendo aprendizagens dentro-fora da escola**. II Encontro Regional Norte-Nordeste da ABCIBER, 2, 2020. Disponível em: <https://eventos.set.edu.br/abciber/article/view/12250>. Acesso em: 18 fev. 2026.
- CHOW, Y. **O Método Octalysis – gamificação: para além dos pontos, medalhas e rankings**. 23. ed. Veranópolis: Diálogo Freiriano, 2023. 470 p.
- 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 jan. 2026.
- FADEL, L. M.; ULBRICHT, V. R.; BATISTA, C. R. B.; VANZIN, T. **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. 302 p.
- 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 dez. 2025.
- 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 jan. 2026.

PARREIRA, D. C.; BARROS, A. M. R.; SANTOS, D. S.; COSTA, J. W. M.; SALES, R. S. **A metodologia ativa, a aprendizagem significativa e sala de aula invertida**. Revista Ilustração, [S. l.], v. 4, n. 2, p. 9–14, 2023. DOI: 10.46550/ilustracao.v4i2.148. Disponível em: <https://journal.editorailustracao.com.br/index.php/ilustracao/article/view/148>. Acesso em: 20 jan. 2026.

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

SILVA, J. B. da. **A teoria da aprendizagem significativa de David Ausubel: uma análise das condições necessárias**. Research, Society and Development, [S. l.], v. 9, n. 4, p. e09932803, 2020. DOI: 10.33448/rsd-v9i4.2803. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/2803>. Acesso em: 16 jan. 2026.

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: 18 jan. 2026.

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 mar. 2026.

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. Acesso em: 03 jan. 2026.

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 fev. 2026.

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/tecnica/article/view/45>. Acesso em: 6 fev. 2026.