

Jogos pedagógicos e suas características: “Taco gato cabra queijo pizza” para pessoas com TDAH

Campos, Flávia Maria Gomes¹; Felix, Carlos Eduardo
Trigo Nasser^{2*}; Leite, Flávia Piva Almeida³

1 – Departamento de Direito Público, UNESP FCHS, flavia.mg.campos@unesp.br

2 – Departamento de Direito Público, UNESP FCHS, carlos.nasser-felix@unesp.br

3 – Departamento de Direito Público, UNESP FCHS, flavia.leite@unesp.br. *

-Correspondência: Rua Jupira Cunha Marcondes, 2090 Prolongamento Jardim
Dr. Antônio Petraglia, Franca, São Paulo, Brasil, CEP - 14409-192.

DOI 10.52050/9788579177132-12

RESUMO

Com o aprofundamento de pesquisas sobre o TDAH e a educação inclusiva, urgiu-se a necessidade de ferramentas pedagógicas que favorecessem a aprendizagem no ambiente escolar, nessa dinâmica os jogos educativos se mostraram significativos. Neste contexto, a presente pesquisa propõe identificar os critérios que caracterizam um jogo como pedagógico, e aplicá-los a um caso concreto. Emprega-se o método dedutivo, com objetivos exploratórios e descritivos, utilizando análise qualitativa bibliográfica e documental. Explicita-se que os parâmetros caracterizadores são os seguintes: acessibilidade, inventividade e sociabilidade. É demonstrado que o jogo estudado atende às exigências pedagógicas e pode servir de exemplo para futuras produções.

Palavras-chave: educação inclusiva, jogos pedagógicos, TDAH

ABSTRACT

With the advancement of research on ADHD and inclusive education, the need for pedagogical tools that support learning in the school environment has become urgent. In this context, educational games have proven to be significant. This study aims to identify the criteria that characterize a game as pedagogical and apply them to a concrete case. The research adopts the deductive method, with exploratory and descriptive objectives, employing a qualitative analysis based on bibliographic and documentary sources. The identified criteria are: accessibility,

inventiveness, and sociability. The study demonstrates that the analyzed game meets pedagogical requirements and may serve as a model for future developments.

Keywords: ADHD, educational games, inclusive education.

1. INTRODUÇÃO

O Transtorno do Déficit de Atenção/Hiperatividade (TDAH) tem uma história marcada por uma diversidade de sintomas e diagnósticos divergentes que chamaram atenção ao final do século XIX e início do século XX. Desde suas primeiras descrições, o TDAH foi caracterizado por uma “pletora de sintomas diferenciados”, que envolvem desatenção, hiperatividade e impulsividade. Historicamente, o transtorno foi descrito com ênfases variadas em cada um desses sintomas dependendo do viés médico, político e social em voga, o que dificultou sua definição e contribuiu para a multiplicidade de classificações (CALIMAN, 2010, pp. 46-50).

O diagnóstico formal do TDAH teve suas bases clínicas inicialmente estabelecidas pelo médico inglês George Still, em 1902, durante conferências no Royal College of Physicians, posteriormente publicadas no *The Lancet*. Still foi pioneiro ao associar o transtorno a um defeito da vontade inibitória, lançando os fundamentos clínicos para o diagnóstico do TDAH. Contudo, sua análise era permeada por questões morais, políticas e legais da época, sem uma definição precisa do transtorno. Posteriormente, o diagnóstico evoluiu e se consolidou por pesquisadores como Virgínia Douglas, na década de 1970, e Russell A. Barkley, na década de 1990. (CALIMAN, 2010, p. 51-54). Porém, mudanças paradigmáticas somente ocorreram em decorrência da luta coletiva das pessoas com deficiência, inclusive aquelas com TDAH, em relação a sua inclusão e reconhecimento que acabaram por impactar em como o diagnóstico era visto socialmente.

Uma das grandes representações dessa mudança de paradigma foi a Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência que reforçou a promoção da dignidade, autonomia e igualdade de oportunidades para as pessoas com deficiência. Nacionalmente o diploma foi incorporado ao ordenamento jurídico por meio do Decreto Legislativo nº 186/2008 e do Decreto nº 6.949/2009, deslocando o foco do modelo tradicional de integração para um modelo de inclusão, procurando eliminar as barreiras físicas, atitudinais e sociais que impedem a plena participação das pessoas na sociedade (BRASIL, 2016, pp. 17-22).

Contudo, a proibição de práticas excludentes e a previsão de políticas de inclusão não resultaram automaticamente na igualdade material prevista constitucionalmente (LEITE, 2025, p.25), as pessoas com TDAH ainda sofrem discriminação no ambiente escolar, especialmente aquelas com predomínio

de sintomas hiperativos/impulsivos (ROHDE et al., 2004, p.128). O sintoma da desatenção, característico nesse grupo, pode causar lapsos de memória e dificuldades para acompanhar o ritmo das atividades escolares, o que pode vir a gerar frustração e baixa autoestima, fatores que influenciam negativamente suas relações interpessoais e acadêmicas (SILVEIRA, et al., 2023, p.541-542).

Nesse contexto, os jogos pedagógicos vêm se consolidando como instrumentos eficazes no apoio ao processo de aprendizagem de estudantes com diagnóstico de TDAH, contribuindo para o aumento do engajamento e para a melhoria do desempenho escolar. Nesse sentido, a utilização de jogos digitais e atividades lúdicas favorece o desenvolvimento de competências socioeducacionais, como foco, concentração e planejamento de tarefas, as quais se mostram fundamentais para a superação das dificuldades inerentes ao transtorno. Ademais, a ludicidade, ao oferecer uma experiência educativa imersiva e motivadora, potencializa a atenção sustentada e o controle inibitório, ampliando as possibilidades de intervenção pedagógica junto a esse público (SANTOS et al., 2024, p. 6; OLIVEIRA et al., 2024, p. 6-7).

Estudos empíricos corroboram a eficácia dos jogos pedagógicos na estimulação cognitiva e comportamental desses alunos. Por exemplo, pesquisas indicam que o uso de jogos digitais como “Voo Educativo”, “Mestre da Tabuada” e “Dino Tim” resultam em um aumento significativo da atenção e redução de comportamentos impulsivos (NUNES; ANDRADE, 2024, p. 5-6).

Estudos demonstram que aproximadamente 30% a 40% das crianças com TDAH repetem de ano, e pelo menos 35% não concluem o ensino médio, evidenciando a urgência de estratégias inclusivas eficazes (BARKLEY, 2023, p. 371). A aplicação de jogos pedagógicos têm mostrado a capacidade de atenuar tais prejuízos, proporcionando maior engajamento e melhores resultados acadêmicos. Observou-se que o jogo “Candy Night” promoveu melhorias na atenção e controle inibitório em crianças com TDAH, com avaliações positivas em níveis de atenção, relevância, confiança e satisfação durante as sessões de jogo. (RODRIGUES, A. N., et al, 2019, p. 2, 4, 13, 14, 15)

Nesse panorama, o jogo “Taco Gato Cabra Queijo Pizza” adentrou o Brasil através da empresa *PaperGames* afirmando que jogos de cartas e tabuleiro podem desempenhar um papel significativo no desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais em crianças e adolescentes (PAPERGAMES, 2022, s/p).

“Taco Gato Cabra Queijo Pizza” é um jogo de cartas com mecânicas de reconhecimento de padrão e tempo real, recomendado para maiores de 6 anos, e que, apesar de não ser rotulado expressamente como educativo, é dito favorecer o desenvolvimento de competências como atenção, agilidade e coordenação motora em um contexto lúdico. (PAPERGAMES, 2020, s/p).

A edição brasileira do jogo inclui 64 cartas ilustradas e um manual de regras, apresentando partidas com duração média de dez minutos, e de dois a oito participantes e baseia-se em mecânicas de reconhecimento de padrões e ação simultânea. Durante a partida, os jogadores jogam cartas em sequência enquanto repetem, em ordem fixa, as palavras “Taco”, “Gato”, “Cabra”, “Queijo” e “Pizza”. Quando a carta jogada coincide com a palavra pronunciada, todos devem rapidamente bater a mão no monte central, sendo que o último a o fazer recolhe todas as cartas. O vencedor é aquele que se livra de todas as cartas primeiro (PAPERGAMES, 2022, s/p).

Apresentado todas suas regras e possíveis benefícios indaga-se a possibilidade de considerá-lo como uma ferramenta educativa inferindo até que ponto seus materiais e sua dinâmica podem contribuir para o desenvolvimento do autocontrole e da concentração em contextos educativos para pessoas com TDAH e o que ainda pode ser aperfeiçoado para melhor aperfeiçoar sua efetividade.

Nesse sentido, o presente trabalho procura encontrar através da bibliografia especializada características definidoras ou em comum de um jogo pedagógico e identificar se elas se apresentam, ou como poderiam se apresentar, no jogo “Taco Gato Cabra Queijo Pizza”.

Com isso, procura-se estudar um jogo amplamente distribuído no Brasil e verificar seus possíveis benefícios com o intento de utilizá-lo no ambiente escolar e favorecer o aprendizado de pessoas com TDAH, como também, almeja-se explicitar critérios sólidos para a criação ou adaptação de jogos educativos efetivos.

2. MATERIAIS E MÉTODOS

Quanto à classificação metodológica baseada em seus objetivos gerais, o projeto adotou uma abordagem mista, com aspectos exploratórios e descritivos, com o intuito de proporcionar uma revisão geral das características de um jogo pedagógico e verificar se os achados se apresentam em “Taco Gato Cabra Queijo Pizza”.

Em consonância, utilizou-se a abordagem dedutiva, com o intuito de observar as premissas encontradas para se chegar a uma conclusão quanto a um caso particular (MARCONI, LAKATOS, 2003, p.92). Para isso foram utilizados os procedimentos técnicos de documentação indireta para a coleta de dados, com aspectos qualitativos, utilizando-se a análise teórica e documental.

Os materiais estudados foram obtidos por meio de exemplares concedidos pela empresa *Paper Games* e por plataformas virtuais de indexação e disseminação de produções científicas.

Para a identificação das obras a serem estudadas, foi utilizado o site *Google Scholar*, empregando-se, de forma concomitante, as palavras-chave “JOGOS EDUCATIVOS” e “TDAH”, por meio do operador booleano “AND”, de modo que ambos os termos estivessem presentes nos resultados da busca. Também foram utilizados os filtros “Desde 2025”; “ordenar por relevância”; “pesquisar páginas em português”; “qualquer tipo”, para se realizar uma pesquisa abrangente focada no âmbito nacional e atualizada. Os dados obtidos tiveram demarcação temporal de 1 de janeiro de 2025 até 9 de maio de 2025¹.

Ainda na fase de triagem, foram excluídos os resultados que não estivessem apropriadamente armazenados na plataforma de pesquisa. Após, foram retirados da amostragem os trabalhos que não condiziam com o objetivo da pesquisa por meio dos seguintes critérios de exclusão: tratar o tema “jogos educativos” de forma tangencial; o arquivo armazenado não retornar nenhum resultado. Os artigos, para a facilitação de observação na tabela, foram numerados de acordo com a ordem apresentada na página de busca, do número 1 até 30².

1 Último dia que foi realizada a coleta de dados.

2 Sua identificação por nome com a numeração utilizada neste artigo: **1-** DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO SÉRIO PARA O AUXÍLIO NA APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS COM TDAH; **2-** TDAH e tecnologia na educação: uma revisão de estudos brasileiros; **3-** Processo de inclusão de crianças diagnosticadas com TDAH; **4-** O BIBLIOTECÁRIO ESCOLAR NA INCLUSÃO DE CRIANÇAS DIAGNOSTICADAS COM TRANSTORNO DE DÉFICIT DE ATENÇÃO E HIPERATIVIDADE (TDAH); **5-** A conexão entre desenvolvimento cerebral e habilidades cognitivas: implicações para a educação infantil; **6-** O impacto do TDAH nos processos de leitura e escrita: fatores intervenientes e estratégias de intervenção **7-** ESTADO DA ARTE SOBRE TRANSTORNO DO DÉFICIT DE ATENÇÃO E HIPERATIVIDADE (TDAH) NA APRENDIZAGEM: DUAS CARTOGRAFIAS INTERATIVAS; **8-** DIFICULDADES DE APRENDIZAGEM EM LEITURA E ESCRITA: DESAFIOS E ESTRATÉGIAS DENTRO DA SALA DE AULA; **9-** Jogando pela Inclusão: Gamificação como Ferramenta para Ensinar os ODS a Crianças Autistas; **10-** JOGOS COMO MEIO DE SOCIALIZAÇÃO EQUITATIVA; **11-** A distância entre o direito e a prática: a inclusão no ensino da matemática; **12-** Impacto do tempo de tela na cognição de adolescentes; **13-** O ensino de matemática para estudantes com transtorno do espectro autista: os repositórios PROFMAT e UTFPR; **14-** Jogos matemáticos: Utilização e Contribuição no Processo de Aprendizagem no Ensino Infantil; **15-** A utilização de jogos educacionais e materiais pedagógicos com crianças do 1º ao 5º Ano: uma ferramenta auxiliar no ensino da matemática; **16-** LUDICIDADE E APRENDIZAGEM DE GEOMETRIA ESPACIAL NO 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL; **17-** O repensar indispensável na formação de professores de Geografia para atender alunos com necessidades especiais; **18-** Uso de jogos como ferramenta de inclusão nas escolas **19-** Crianças com TEA na educação infantil e a afetividade: um estudo em escola do município de Oeiras Piauí. **20-** A concepção de professores a respeito de transtornos mentais na infância: uma revisão sistemática; **21-** Pedagogia, Neurociência e Processos de Aprendizagem; **22-** Projeto de livro de atividades inclusivo: possibilidades editoriais para crianças com Transtorno do Espectro Autista; **23-** Experiências de inclusão escolar de crian-

Menciona-se, que para a presente pesquisa o aspecto “pedagógico” possui mais importância que o aspecto “jogo” de tal forma que também foram consideradas pesquisas que atendem as palavras-chave com exemplos concretos cujo objeto de estudo não fosse apropriadamente um jogo. Também, artigos que apareceram que trataram a temática aplicando seus jogos em indivíduos com outras deficiências com foco em seu caráter pedagógico foram mantidos.

Adotou-se como marco teórico as contribuições do autor Luís Augusto Rohde para a caracterização da TDAH, dado seu histórico e carreira profissional, com ênfase em sua obra “Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade: o que é? Como ajudar?”.

Como método de análise, foram adotados os parâmetros estabelecidos pela bibliografia especializada em seus casos concretos, a fim de verificar se o caso aqui estudado também os contempla.

Os dados obtidos foram organizados em uma tabela de critérios (ver Tabela 1), onde são assinalados os parâmetros considerados pedagógicos em cada obra. A relação entre esses critérios e o jogo estudado foi organizado em uma tabela de relação (Ver Tabela 2) onde se indica a presença ou ausência de cada elemento pedagógico no exemplo concreto.

Na tabela de critérios, obras que não tem nenhum elemento assinalado são aquelas que foram excluídas na fase de exigibilidade, mas que estão presentes para não modificar a ordem numérica dos artigos.

Na tabela de relação foi utilizado a sigla N/C para referenciar critérios não conclusivos, a sigla foi utilizada para situações em que a conclusão de sua observância dependeria da aplicação empírica do jogo “Taco Gato Cabra Queijo Pizza”.

ças com Transtorno do Espectro Autista (TEA) por meio da política de Atendimento Educacional Especializado (AEE) em uma escola pública de Oeiras-PI; **24-** O uso do software Scratch no atendimento educacional especializado para o ensino de estudantes com Transtorno do Espectro Autista; **25-** *Dengue Attack*: Aprendendo a combater o *Aedes aegypti* por meio de um jogo sério; **26-** Educação geográfica inclusiva: a ação pedagógica do professor no processo educativo de alunos com necessidades educacionais específicas; **27-** AVALIAÇÃO EM LARGA ESCALA E ALUNOS COM NECESSIDADES EDUCATIVAS ESPECÍFICAS: UM DIÁLOGO POSSÍVEL? **28-** Tabuada nas Práticas Pedagógicas de Professores que Ensinam Matemática nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental; **29-** Concepções de adolescência, saúde mental e bem-estar: um estudo com adolescentes de diferentes contextos; **30-** O uso de recurso didático concreto, aplicado no ensino de Neurociência Cognitiva para grupo de professores de apoio e sala de recurso, atuantes na rede estadual de Minas Gerais em 2022: pesquisa e avaliação.

3. RESULTADOS

A pesquisa bibliográfica retornou um total de nove elementos principais em um jogo considerado pedagógico: C1) não depender exclusivamente da memorização; C2) apresentar novas perspectivas a temas educacionais tradicionais; C3) utilizar recursos visuais; C4) trazer uma aprendizagem prazerosa; C5) ter material acessível; C6) utilizar os conceitos do desenho universal de aprendizagem (DUA³); C7) estimular a socialização/pensamento coletivo; C8) ter regras claras e objetivas; C9) apresentar um sistema de feedback positivo para estimular a interação com o jogo.

A relação das características que cada artigo apresenta e quantas vezes cada uma foi mencionada segue na tabela:

3 O DUA é uma abordagem pedagógica que visa maximizar as oportunidades de aprendizagem para todos os estudantes por meio do desenvolvimento de currículos inclusivos que eliminem barreiras metodológicas e promovam o engajamento, a representação e a expressão diversificada do conhecimento. Conforme delineado por CAST (2019), o DUA se baseia em três princípios fundamentais: o princípio do engajamento, que favorece a motivação e a participação ativa dos alunos no processo de aprendizagem; o princípio da representação, que oferece múltiplas formas de apresentação dos conteúdos para favorecer a compreensão; e o princípio da ação e expressão, que proporciona flexibilidade na forma como os estudantes demonstram o que aprenderam, promovendo a autonomia e a diversidade de respostas. Esses princípios orientam a criação de ambientes e materiais didáticos que atendam às necessidades de todos os alunos, promovendo uma educação inclusiva e equitativa (GOÉS, da COSTA, 2022, p. 2, 5, 6-7).

Tabela 01 - tabela de critérios associados a um jogo pedagógico com indicação de quais trabalhos os comentaram e quantas vezes foram mencionados

	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
21									
22									
23									
24									
25									
26									
27									
28									
29									
30									
Total de vezes mencionada	23	23	23	22	21	20	22	19	17

Fonte: produção dos autores

Em relação a compatibilidade do jogo “Taco Gato Cabra Queijo Pizza” com os nove critérios temos a representação trazida pela seguinte tabela:

Tabela 02 - tabela de ocorrência das características encontradas pela bibliografia especializada e o “Taco Gato Cabra Queijo Pizza”

Não depende exclusivamente da memorização	
Apresenta novas perspectivas a temas educacionais tradicionais	
Utiliza recursos visuais	
Traz uma aprendizagem prazerosa	N/C
Possui material acessível	
Utiliza os conceitos do DUA	
Estimula a socialização	
Possui regras claras e acessíveis	
Apresenta um sistema de feedback positivo	

Fonte: produção dos autores

A adequação ao tema C1 se deve ao fato de que em seu manual⁴ é indicado ser um jogo dependente de reflexo e interação, utilizando somente de forma residual a capacidade cognitiva da memória, dado ao fato de que é necessário memorizar os nomes dos principais elementos do jogo, o “taco”, o “gato”, a “cabra”, o “queijo” e a “pizza” (PAPERGAMES, 2013, p.2-3).

Quanto ao tema C2, o jogo em questão o cumpre apropriadamente, ele utiliza sua dinâmica como meio para relacionar imagens a nomes e atitudes de animais tanto cotidianos quanto exóticos, auxiliando para o ensino introdutório da zoologia de maneira lúdica (PAPERGAMES, 2013, p.2-3).

A utilização de recursos visuais é constante desde o manual até os seus componentes físicos, cumprido com a característica C3 em plenitude.

Quanto ao jogo ser prazeroso é utilizado a sigla N/C, pois depende de um critério subjetivo cujo indícios dependem de um estudo realizado após a aplicação empírica do jogo. O tema C5 foi assinalado com ressalvas, dado o recorte desta pesquisa, os indivíduos com TDAH. Em acordo com a bibliografia de Luís Augusto Rohde, não há entraves para que pessoas com o transtorno utilizem e se beneficiem do jogo, contudo o mesmo não pode ser dito para outros tipos de deficiência.

O objeto estudado segue com os preceitos da DUA, pelo menos teoricamente⁵, já que pretende o engajamento e a motivação de seus jogadores além de suportar uma multiplicidade de interações e dinâmicas flexíveis, cumprindo com as delimitações do tema C6.

Trata-se de um jogo em grupo com interação direta e constante cuja interação social é um dos principais coordenadores da dinâmica de jogo⁶, de tal forma que foi assinalado o critério de número C7.

O manual se mostrou preciso, objetivo e com linguagem clara e simples, sendo categórico ao cumprimento do tema C8.

Por fim, não há uma mecânica de feedback positivo como descrito pelos artigos estudados, razão pela qual a característica C9 não foi demarcada.

4 Para o presente estudo foi utilizado o manual do jogo físico, contudo o mesmo produto pode ser encontrado no seguinte link: <https://onedrive.live.com/?authkey=%21AKqLYl6x1sXAK5Y&id=-C904BC258D7022E4%21728777&cid=C904BC258D7022E4&parId=root&parQt=sharedby&o=OneUp>. Último acesso em: 10 de maio de 2025.

5 Ainda que tenha sido verificado a utilização do DUA, para uma resposta mais certa quanto a efetiva aplicabilidade de seus preceitos depende de um levantamento de dados empírico.

6 Vide manual de regras.

4. DISCUSSÃO

Ao se comparar os estudos aqui catalogados, que possuem metodologias e fatores de análise similares ao presente artigo, é possível indicar que há grande probabilidade do jogo “Taco Gato Cabra Queijo Pizza” ser um jogo pedagógico, ainda que tal afirmação tenha certo grau de limitação pela ausência de uma aplicação empírica do jogo.

A característica de número 9 “apresentar um sistema de *feedback* positivo ao interagir com o jogo” foi o tema menos implementado nos trabalhos analisados, também não se mostrando presente no exemplo concreto aqui estudado. Mesmo nos artigos que optaram por mencioná-lo afirmaram que a efetividade do jogo seria maior caso o sistema de *feedback* fosse implementado. Assim, é possível inferir que o tema 9 não se trata de uma característica que define um jogo como pedagógico, mas que pode aumentar a efetividade de um jogo que já o é.

Enfatiza-se que a DUA foi amplamente utilizada para a construção e avaliação de jogos pedagógicos nos artigos estudados, sendo possível concluir que seus princípios apresentam uma base estruturada para o desenvolvimento de um jogo educativo.

Encontrou-se que os nove quesitos apresentados podem ser resumidos em três categorias abrangentes: inventividade⁷; acessibilidade⁸; e sociabilidade⁹, para representar os maiores benefícios que os jogos devem promover para possuírem uma natureza pedagógica.

Dessa forma, é possível evidenciar possibilidades de melhoramento no jogo “Taco Gato Cabra Queijo Pizza”, especialmente no que tange à sua adaptação prática ao público com TDAH. A ausência de mecanismos de *feedback* positivo, por exemplo, pode ser suprida com a introdução de estímulos visuais ou sonoros que reforcem comportamentos adequados durante a partida, promovendo maior engajamento e motivação. Além disso, ajustes nas regras, como a flexibilização do tempo de resposta e a introdução de modos cooperativos, poderiam tornar o jogo mais acessível a diferentes perfis de atenção e impulsividade. Ressalta-se, ainda, a oportunidade de diversificar os elementos gráficos e sensoriais do jogo, como através de texturas diferenciadas nas cartas (SILVA, 2009), alinhando-os aos princípios do DUA e às demandas específicas de aprendizagem de crianças com TDAH. A partir dessas intervenções, o jogo não apenas manteria seu caráter pedagógico, como avançaria em direção a uma proposta verdadeiramente

7 Relativos às características de número: 1,2,3,4 e 9.

8 Relativo às características de número: 5, 6 e 8.

9 Relativo à característica 6 e 7.

assistiva, capaz de atuar como recurso inclusivo no contexto educacional e clínico.

5. CONCLUSÕES

Assim, é possível concluir que o propósito do presente estudo foi concluído. É confirmado características definidoras de um jogo educativo, como também o aspecto pedagógico do caso concreto estudado “Taco Gato Cabra Queijo Pizza”, ainda que haja espaço para melhoras, principalmente no que tange sua acessibilidade a diferentes necessidades do TDAH.

Encontra-se que a literatura especializada define os elementos de um jogo pedagógico em nove temas explicitando a necessidade de a ferramenta influenciar positivamente na inventividade, acessibilidade e sociabilidade. Dentro dessa categorização o exemplo estudado mostrou adequar-se em oito delas, demonstrando uma grande aderência aos pressupostos encontrados. Quanto a categoria não observada no jogo, referente à existência de um sistema de feedback positivo (C9), denota-se ser mais um aconselhamento para um aprimoramento do conceito do que uma característica definidora, demonstrando uma oportunidade para aprimoramento do objeto de estudo, mas sem retirar as considerações acerca de sua aderência ao grupo analisado e de seus efeitos benéficos.

Ainda sobre a categoria de número nove, foi encontrado ser um achado recente que necessita de mais estudos para ter suas vantagens verificadas e para se ter um melhor entendimento de sua aplicação.

Enfatiza-se a necessidade do DUA e de elementos visuais para a construção de uma ferramenta educativa efetiva ao público com TDAH. Não só foram um dos elementos mais comentados pela bibliografia especializada, como também quando sinalizados o foram de forma enfática. Os indivíduos com o transtorno se demonstram mais aptos a aprender quando há a utilização de elementos gráficos constantemente, e os preceitos do DUA aparentam fornecer uma base sólida para a criação de jogos pedagógicos.

O presente trabalho pretende contribuir com a explicitação das características essenciais de um jogo pedagógico, como também servir para explicar o motivo pelo qual “Taco Gato Cabra Queijo Pizza” adentra essa categoria, demonstrando também onde pode melhorar. Com isso procura-se estabelecer uma base sólida dos conceitos e benefícios de um material educativo, como também esclarecer a efetividade do jogo estudado para a população com TDAH. Espera-se que novos exemplares sejam criados ou adaptados levando em consideração os conceitos apresentados aqui, como também ambientes educacionais adotem o “Taco Gato Cabra Queijo Pizza” como material de ensino,

tudo com o intuito de melhor incluir os indivíduos com o transtorno no ambiente escolar. Como sugestão para estudos futuros, recomenda-se a realização de pesquisas empíricas que avaliem a aplicação prática do jogo “Taco Gato Cabra Queijo Pizza” em contextos escolares e clínicos, assim como a realização de adaptações e estudos que ampliem a acessibilidade do material analisado para outras deficiências.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos à Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” por proporcionar o ambiente e o material acadêmico necessários, e à empresa *Paper Games* por disponibilizar os exemplares do jogo “Taco Gato Cabra Queijo Pizza”. Por fim, um agradecimento a CAPES por apoiar a presente investigação por meio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

REFERÊNCIAS

ALVES, L.; BONFIM, C. *Gamebook e a estimulação de funções executivas em crianças com indicação de diagnóstico de TDAH: processo de pré-produção, produção e avaliação do software*. Salvador: FAEEBA, 2016.

ANDRADE, Cristiane Ruth Mendonça de et al. Transtorno de déficit de atenção e hiperatividade (TDAH). *Revista Médica de Minas Gerais*, Itabira, v. 21, n. 4, p. 455-464, fev. 2011. Disponível em: <https://www.rmmg.org/artigo/detalhes/165>. Acesso em: 6 maio 2025.

BARKLEY, R. A. *TDAH: Transtorno do Déficit de Atenção e Hiperatividade*. Belo Horizonte: Autêntica, 2023.

BRASIL. Ministério do Desenvolvimento e Assistência Social, Família e Combate à Fome. *Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência e seu Protocolo Facultativo*. Brasília: MDS, [2016]. Disponível em: <https://www.mds.gov.br/webarquivos/Oficina%20PCF/JUSTI%C3%87A%20E%20CIDADANIA/convencao-e-lbi-pdf.pdf>. Acesso em: 1 maio 2025.

CALIMAN, Luciana Vieira. Notas sobre a história oficial do transtorno do déficit de atenção/hiperatividade TDAH. *Psicologia: Ciência e Profissão*, Vitória, v. 30, n. 1, p. 46-61, 2010. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/s1414-98932010000100005>.

CARVALHO, Aline dos Santos Moreira de, et al. Pacífico Ferraz. A História do TDAH - Evolução. *Research, Society And Development*, [S.L.], v. 11, n. 2, p. 1-7, 18 jan. 2022. *Research, Society and Development*. <http://dx.doi.org/10.33448/rsd-v11i2.25604>. Acesso em: 09 maio 2025.

COSTA, K. G.; DIAS, M. E. C.; SANTOS, P. B. Tecnologias e ferramentas educacionais: uso de jogos digitais com alunos diagnosticados com TDAH – revisão de literatura. *Research, Society and Development*, v. 11, n. 13, p. 1-13, 2022.

COUTINHO, Angela Scalabrin et al (org.). *Práticas pedagógicas na educação infantil: diálogos possíveis a partir da formação profissional*. São Leopoldo, Nova Petrópolis: Oikos, Nova Harmonia, 2012.

GÓES, Anderson Roges Teixeira; COSTA, Priscila Kabbaz Alves da. Do Desenho Universal Ao Desenho Universal para Aprendizagem. In: GÓES, Anderson Roges Teixeira; COSTA, Priscila Kabbaz Alves da. (org.). *Desenho Universal e Desenho Universal para Aprendizagem: fundamentos, práticas e propostas para Educação Inclusiva*. v. 1. São Carlos: Pedro & João Editores, 2022. p. 25-33. 172 p. ISBN 978-65-5869-750-3.

HINSHAW, Stephen P. *Straight talk about ADHD in girls: how to help your daughter thrive*. The Guilford Press, 2022.

LEITE, Flávia Piva Almeida. *Agenda 2030 da ONU e pessoas com deficiência: perspectivas jurídicas sobre o direito à educação inclusiva no Brasil*. 1. ed. Bauru, SP: DRS Serviços Editoriais, 2025. ISBN 978-65-986038-0-9. Disponível em: <https://diariopcd.com.br/wp-content/uploads/2025/01/Agenda-ONU-2030.pdf>. Acesso em: 17 de abril de 2025.

NUNES, K. S.; ANDRADE, G. O. Jogos digitais e atividades gamificadas na aprendizagem de alunos com TDAH. *Revista Interdisciplinar Parcerias Digitais*, v. 7, p. 1-7, 2024.

OLIVEIRA, E. C. S. et al. Estimulação com jogos e cores para o desenvolvimento da atenção das crianças com TDAH na aprendizagem. *Cuadernos de Educación y Desarrollo*, v. 16, n. 13, p. 1-21, 2024.

PAPERGAMES. *Taco Gato Cabra Queijo Pizza*: manual de regras. São Paulo: PaperGames, 2023. PAPERGAMES. *Taco Gato Cabra Queijo Pizza* (Família Taco Gato). São Paulo: PaperGames, 2022. Disponível em: <https://papergames.com.br/taco-gato-cabra-queijo-pizza/>. Acesso em: 14 maio 2025.

PAPERGAMES. *Taco Gato Cabra Queijo Pizza*: regras do jogo. Versão brasileira. [S.l.]: PaperGames, 2020. Disponível em: <https://encr.pw/p8d9d> Acesso em: 14 de mai. de 25.

RODRIGUES, A. N.; TORCATE, A. S.; SANTOS, C. C. *A avaliação do jogo Candy Night sob perspectivas do usuário e a estimulação do controle inibitório*. Tecnologias na Educação, 2019.

ROHDE, L. A. et al. Transtorno de déficit de atenção/hiperatividade. *Revista Brasileira de Psiquiatria*, v. 22, n. 2, p. 07-11, dez. 2000.

ROHDE, L. A. et al. Transtorno de déficit de atenção/hiperatividade na infância e na adolescência: considerações clínicas e terapêuticas. *Archives of Clinical Psychiatry* (São Paulo), v. 31, n. 3, p. 124– 131, 2004.

ROHDE, L. A.; HALPERN, R. Transtorno de déficit de atenção/hiperatividade: atualização. *Jornal de Pediatria*, v. 80, n. 2, abr. 2004.

SANTOS, E. C. O. et al. Estimulação com jogos e cores para o desenvolvimento da atenção das crianças com TDAH na aprendizagem. *Cuadernos de Educación y Desarrollo*, v. 16, n. 13, p. 1-21, 2024.

SILVA, A. P. D. *Ambiente virtual para quantificação de influência dos estímulos coloridos no desempenho de tarefas que exigem atenção*. Tese (Doutorado) – Universidade de Mogi das Cruzes, 2009.

SILVA, F. J. A. et al. Práticas pedagógicas para sujeitos com diagnóstico de TDAH: uma revisão integrativa. *Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação*, v. 18, n. 00, p. 3-15, 2023.

SILVA, M. A. P. *Cartografia escolar inclusiva: um quiz como recurso pedagógico para estudantes com TDAH*. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Santa Maria, 2024.

SILVEIRA, M. et al. Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH): características, diagnóstico e tratamento com metilfenidato. *Revista Brasileira de Educação e Saúde*, v. 13, n. 3, p. 538-544, 2023.