

O BENEFÍCIO DO APLICATIVO: LER E CONTAR PARA CRIANÇA DO ENSINO FUNDAMENTAL COM TDAH

THE BENEFIT OF THE APPLICATION: READING AND STORYTELLING FOR ELEMENTARY SCHOOL CHILDREN WITH ADHD

Leidryana da Conceição Ferreira
Doutoranda em Educação

Universidad de la Integración de las Américas (UNIDA), Ciudad del Este,
Paraguai

ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-6897-7027>

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2476957344054301>

Resumo

O estudo tem como objeto o uso de aplicativos de leitura e contação de histórias no ensino fundamental, considerando como problema as dificuldades de atenção e compreensão leitora apresentadas por crianças com Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade. A questão de pesquisa orienta-se por investigar de que maneira esses recursos digitais podem favorecer o processo de aprendizagem desse público. O objetivo central consiste em analisar os benefícios desses aplicativos na organização da leitura, no engajamento e na participação escolar. O referencial teórico fundamenta-se na compreensão do TDAH como condição que afeta as funções executivas, especialmente atenção e autorregulação, articulando-se à aprendizagem mediada por múltiplas linguagens e ao uso de tecnologias digitais como suporte pedagógico. A abordagem metodológica adotada corresponde a uma revisão integrativa da literatura, com levantamento em bases científicas reconhecidas, utilização de descritores combinados e aplicação de critérios de seleção voltados à pertinência temática e consistência metodológica. Os resultados indicam que aplicativos educacionais, ao integrarem texto, som e imagem, favorecem a manutenção do foco, ampliam o engajamento e contribuem para a compreensão textual, sobretudo quando associados à mediação docente. Conclui-se que esses recursos se configuram como ferramentas relevantes para a organização de práticas pedagógicas mais acessíveis e estruturadas, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo de crianças com TDAH. As implicações do estudo apontam para a necessidade de integrar tecnologias digitais ao currículo e fortalecer a formação docente para o uso pedagógico desses recursos.

Palavras-chave: TDAH; leitura; aplicativos educacionais; ensino fundamental.

Abstract

This study focuses on the use of reading and storytelling applications in elementary education, addressing the problem of attention and reading comprehension difficulties observed in children with Attention Deficit Hyperactivity Disorder. The research question seeks to investigate how these digital resources can support the learning process of this group. The main objective is to analyze the benefits of these applications in structuring reading practices, enhancing engagement, and promoting school participation. The theoretical framework is based on the understanding of ADHD as a condition that affects executive functions, particularly attention and self-regulation, combined with perspectives on learning mediated by multiple forms of representation and the pedagogical use of digital technologies. The methodological approach consists of an integrative literature review, conducted through searches in recognized scientific databases, using combined descriptors and selection criteria focused on thematic relevance and methodological consistency. The findings indicate that educational applications, by integrating text, sound, and images, support sustained attention, increase engagement, and contribute to reading comprehension, especially when combined with teacher mediation. It is concluded that these resources represent relevant tools for organizing more accessible and structured pedagogical practices, contributing to the cognitive development of children with ADHD. The implications highlight the need to integrate digital technologies into the curriculum and to strengthen teacher training for their effective pedagogical use.

Keywords: ADHD; reading; educational applications; elementary education.

Introdução

A presença de tecnologias digitais no contexto escolar tem ampliado as possibilidades de organização do ensino, sobretudo no que se refere ao desenvolvimento de habilidades de leitura e linguagem. No ensino fundamental, essas tecnologias passam a atuar como mediadoras do processo de aprendizagem, favorecendo a interação entre conteúdo, estudante e prática pedagógica. Esse movimento está alinhado às diretrizes educacionais que orientam a integração entre currículo e tecnologias, conforme previsto na Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018) e na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Brasil, 1996).

Nesse cenário, a utilização de aplicativos educacionais voltados à leitura e à contação de histórias ganha relevância, especialmente quando direcionada a

estudantes com Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade. O TDAH é caracterizado por padrões persistentes de desatenção, impulsividade e dificuldades no controle comportamental, aspectos que interferem diretamente na aprendizagem escolar (Barkley, 2015). Tais características estão associadas ao funcionamento das funções executivas, que envolvem processos como atenção, memória de trabalho e autorregulação (Diamond, 2013).

A compreensão dessas funções permite entender por que crianças com TDAH apresentam dificuldades na leitura, sobretudo na manutenção do foco e na compreensão textual. Estudos indicam que intervenções específicas podem contribuir para avanços nesse campo, especialmente quando envolvem estratégias mediadas e estímulos multisensoriais (Dutra; Mousinho; Pastura, 2025). Nesse sentido, a leitura associada à narrativa oral e ao uso de recursos digitais pode favorecer maior engajamento e organização cognitiva durante a aprendizagem.

Além disso, os aplicativos educacionais oferecem ambientes interativos que combinam imagens, sons e textos, contribuindo para a construção do conhecimento de forma integrada. A teoria da aprendizagem multimídia demonstra que a combinação de diferentes linguagens potencializa a retenção e a compreensão das informações, desde que organizada de forma coerente (Mayer, 2020). Esse princípio torna-se particularmente relevante para crianças com TDAH, que respondem melhor a estímulos variados e dinâmicos.

Pesquisas recentes evidenciam que o uso de tecnologias digitais pode contribuir para o desenvolvimento cognitivo e social de estudantes com TDAH, ampliando a participação nas atividades escolares (Pereira, 2025). Da mesma forma, a utilização de jogos e recursos digitais tem mostrado efeitos positivos no engajamento e na aprendizagem, ao favorecer a motivação e a interação com o conteúdo (Costa *et al.*, 2022; Plass; Homer; Mayer, 2020). Esses elementos indicam que a tecnologia, quando integrada de forma intencional, pode favorecer práticas pedagógicas mais acessíveis.

A escolha deste tema se justifica pela necessidade de compreender como ferramentas digitais podem apoiar o processo de leitura em crianças com TDAH, considerando as especificidades cognitivas desse público. A ampliação do acesso a recursos educacionais digitais, associada às demandas por inclusão e equidade, reforça a importância de investigar estratégias que contribuam para a aprendizagem de todos os estudantes, conforme orientam documentos internacionais voltados à educação inclusiva (UNESCO, 2016; ONU, 2015).

Diante desse contexto, este estudo tem como objetivo analisar os benefícios do uso de aplicativos voltados à leitura e à contação de histórias para crianças do ensino fundamental com TDAH. Busca-se compreender de que maneira esses recursos contribuem para o desenvolvimento da atenção, da compreensão leitora e da participação no ambiente escolar.

A questão que orienta a pesquisa consiste em investigar como o uso de aplicativos de leitura e narrativa pode favorecer o processo de aprendizagem de crianças com TDAH no ensino fundamental. A partir dessa problematização, o estudo se organiza com base em fundamentos teóricos e evidências que articulam tecnologia, cognição e práticas pedagógicas, considerando a aprendizagem como um processo mediado e dinâmico (Linhares; Arruda; Siqueira, 2023; Viante; Silva Filho; Pisacco, 2025).

Referencial teórico

2.1 TDAH, funções executivas e implicações na aprendizagem

O Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade envolve alterações no controle atencional, na impulsividade e na autorregulação, impactando diretamente o desempenho escolar. Essas características estão relacionadas a dificuldades na organização do comportamento e na manutenção do foco em tarefas prolongadas, o que interfere no processo de leitura e compreensão

textual (Barkley, 2015). A compreensão desse quadro permite situar o TDAH como um fenômeno que exige estratégias pedagógicas específicas.

As funções executivas constituem um conjunto de processos cognitivos responsáveis pela regulação do pensamento e da ação, incluindo memória de trabalho, controle inibitório e flexibilidade cognitiva. Esses processos são fundamentais para atividades escolares que exigem planejamento, atenção sustentada e monitoramento do desempenho (Diamond, 2013). Em crianças com TDAH, tais funções apresentam comprometimentos que dificultam a consolidação da aprendizagem.

Além disso, a atenção não se configura como um processo único, mas como um sistema composto por diferentes redes que atuam de forma integrada. A organização dessas redes influencia a capacidade de selecionar estímulos relevantes e manter o foco em tarefas específicas (Posner; Rothbart, 2007). Esse funcionamento explica por que crianças com TDAH tendem a apresentar maior dispersão durante atividades de leitura.

Evidências apontam que essas dificuldades impactam diretamente o desempenho em leitura, especialmente na fluência e na compreensão textual. Intervenções direcionadas demonstram que, quando há mediação adequada, é possível promover avanços significativos no desempenho leitor (Dutra; Mousinho; Pastura, 2025). Dessa forma, compreender o funcionamento cognitivo dessas crianças é essencial para orientar práticas pedagógicas mais eficazes.

2.2 Leitura, narrativa e desenvolvimento cognitivo

A leitura associada à narrativa desempenha papel central no desenvolvimento linguístico e cognitivo das crianças, contribuindo para a construção de significados e a ampliação do repertório cultural. A contação de histórias, por sua vez, favorece a organização do pensamento e a compreensão das estruturas narrativas, aspectos fundamentais para a aprendizagem escolar. Esse processo

mobiliza, de maneira articulada, linguagem, memória, atenção e capacidade interpretativa.

No caso de crianças com Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH), a leitura pode ser afetada pela instabilidade atencional e pela dificuldade de manter a continuidade da atividade. Essas características exigem estratégias que tornem a experiência mais dinâmica e interativa, favorecendo o envolvimento e a permanência na tarefa. A associação entre leitura, imagens, sons e elementos narrativos pode contribuir para reduzir a fragmentação da compreensão, desde que esses recursos sejam empregados de maneira planejada.

Intervenções que combinam leitura e mediação estruturada podem favorecer o desempenho linguístico de crianças com TDAH. A organização de atividades envolvendo escuta, leitura e recontagem auxilia a compreensão da sequência dos acontecimentos, a recuperação de informações e a construção de sentidos (Dutra; Mousinho; Pastura, 2025). Esse conjunto de práticas reforça a importância de abordagens integradas, capazes de considerar tanto os objetivos de aprendizagem quanto as particularidades cognitivas da criança.

Nesse contexto, a narrativa configura-se como recurso pedagógico capaz de ampliar a participação da criança no processo de aprendizagem. Quando integrada às tecnologias educacionais, pode proporcionar diferentes formas de interação com o conteúdo e diversificar as experiências de leitura. Rosa, Carvalho e Lopes (2025) destacam que os recursos tecnológicos podem apoiar o ensino e a aprendizagem quando utilizados com intencionalidade pedagógica. Assim, a articulação entre leitura, contação de histórias e recursos digitais apresenta-se como estratégia relevante para favorecer a atenção, a compreensão e a participação de crianças com TDAH.

2.3 Tecnologias digitais e aprendizagem no TDAH

A incorporação de tecnologias digitais no ensino tem sido associada à ampliação das possibilidades de mediação pedagógica, especialmente para estudantes

com TDAH. Recursos digitais permitem a criação de ambientes interativos que favorecem a participação ativa e a adaptação das atividades às necessidades dos estudantes. Esse aspecto torna-se relevante diante das dificuldades atencionais presentes nesse público.

Estudos de revisão indicam que o uso de jogos digitais e ferramentas tecnológicas contribui para o aumento do engajamento e para a melhoria do desempenho em diferentes áreas do conhecimento. A interação com elementos visuais e sonoros favorece a manutenção da atenção e a motivação para a realização das atividades (Costa *et al.*, 2022). Esses resultados reforçam o potencial das tecnologias como recurso pedagógico.

Da mesma forma, a utilização de tecnologias digitais no ensino tem sido associada ao desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais em crianças com TDAH. Aplicativos educacionais possibilitam a personalização da aprendizagem e a organização de atividades que respeitam o ritmo do estudante (Pereira, 2025). Esse aspecto contribui para a construção de experiências de aprendizagem mais significativas.

Além disso, investigações nacionais apontam que o uso de recursos digitais no contexto educacional favorece a mediação do ensino e amplia as possibilidades de aprendizagem para estudantes com TDAH. A integração entre tecnologia e prática pedagógica contribui para a construção de ambientes mais acessíveis e inclusivos (Viante; Silva Filho; Pisacco, 2025). Esses elementos evidenciam a relevância das tecnologias no cenário educacional.

2.4 Aplicativos educacionais, multimídia e mediação da aprendizagem

Os aplicativos educacionais se caracterizam pela integração de diferentes linguagens, como texto, imagem e som, possibilitando experiências de aprendizagem mais interativas. A teoria da aprendizagem multimídia sustenta que a combinação desses elementos, quando organizada de forma coerente,

favorece a compreensão e a retenção das informações (Mayer, 2020). Esse princípio é especialmente relevante para estudantes com dificuldades atencionais.

Ambientes digitais baseados em interatividade permitem que o estudante participe ativamente do processo de aprendizagem, manipulando informações e construindo significados. Esse tipo de abordagem favorece o desenvolvimento de habilidades cognitivas ao estimular a atenção e a memória de trabalho. A utilização de jogos educacionais também contribui para esse processo ao integrar desafio e motivação (Plass; Homer; Mayer, 2020).

No caso de crianças com TDAH, aplicativos que envolvem leitura e contação de histórias apresentam potencial para ampliar o engajamento e favorecer a compreensão textual. A presença de estímulos visuais e auditivos contribui para a manutenção do foco e para a organização da informação. Esses recursos tornam o processo de aprendizagem mais acessível e estruturado.

A mediação pedagógica continua sendo elemento central nesse processo, uma vez que a tecnologia não substitui a atuação do professor. A organização das atividades e a orientação do uso dos aplicativos são fundamentais para garantir a efetividade da aprendizagem. Assim, a integração entre tecnologia e prática pedagógica se apresenta como condição para o uso qualificado desses recursos.

2.5 Educação inclusiva, políticas educacionais e uso de tecnologias

A organização do ensino brasileiro fundamenta-se nos princípios de inclusão, equidade e garantia do direito à educação. A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional assegura o acesso e a permanência dos estudantes na escola, estabelecendo bases para a construção de práticas pedagógicas que reconheçam a diversidade presente nos espaços educacionais (Brasil, 1996). A efetivação desse direito, entretanto, não se limita à matrícula, pois requer condições de participação e aprendizagem compatíveis com as necessidades dos estudantes.

Nessa perspectiva, as práticas inclusivas pressupõem planejamento pedagógico flexível, diversificação das estratégias de ensino e utilização de recursos que ampliem as possibilidades de interação com o conhecimento. Embora Aimi e Neubauer (2025) concentrem sua abordagem na educação de estudantes com autismo, as autoras contribuem para a compreensão de que a inclusão depende de práticas pedagógicas organizadas segundo as características e necessidades específicas do estudante. Esse princípio também se mostra pertinente ao atendimento de crianças com Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH), respeitadas as diferenças existentes entre essas condições.

A Base Nacional Comum Curricular incorpora as tecnologias digitais ao conjunto de competências necessárias à formação escolar, orientando seu uso de maneira responsável e articulada aos objetivos de aprendizagem (Brasil, 2018). Desse modo, a utilização de aplicativos educacionais não deve ocorrer como atividade isolada ou meramente recreativa, mas como parte do planejamento docente. Vieira (2025) situa as tecnologias e as ferramentas colaborativas como recursos capazes de apoiar as práticas educacionais, reforçando a importância de integrá-las às experiências de aprendizagem desenvolvidas no ambiente escolar.

No âmbito internacional, a Agenda 2030 e o Marco de Ação da Educação 2030 reafirmam o compromisso com uma educação inclusiva, equitativa e de qualidade para todos (ONU, 2015; UNESCO, 2016). Esses documentos fornecem uma orientação ampla para a superação das barreiras que dificultam a participação educacional, entre as quais se encontram limitações metodológicas e a ausência de recursos adequados às diferentes formas de aprender. Nesse contexto, as tecnologias podem contribuir para a inclusão quando favorecem a acessibilidade pedagógica e ampliam as possibilidades de participação, sem substituir a mediação do professor.

Diante disso, aplicativos voltados à leitura, à narrativa e à contagem podem diversificar as formas de apresentação dos conteúdos e auxiliar na organização

das atividades destinadas às crianças com TDAH. No caso do aplicativo *Ler e Contar*, sua contribuição está relacionada à possibilidade de integrar estímulos textuais, visuais e sonoros em tarefas estruturadas. Assim, a articulação entre políticas educacionais, práticas inclusivas e tecnologias digitais pode favorecer a aprendizagem, desde que o recurso seja selecionado com intencionalidade pedagógica e utilizado de acordo com as necessidades da criança.

Metodologia

A pesquisa adotou a abordagem de revisão integrativa da literatura, com o objetivo de analisar produções científicas relacionadas ao uso de aplicativos de leitura e contação de histórias no ensino fundamental, com foco em crianças com TDAH. Essa escolha metodológica permite reunir e organizar conhecimentos já produzidos, possibilitando a compreensão do fenômeno investigado de forma estruturada e sistemática, conforme orientações de estudos metodológicos (Gil, 2019).

A coleta de dados foi realizada em bases científicas amplamente reconhecidas, incluindo Scopus, Web of Science, SciELO e Google Scholar. A seleção dessas fontes se justifica pela abrangência e relevância no campo educacional e interdisciplinar, assegurando acesso a produções com rigor científico e alinhadas ao tema proposto. Essa diversidade de bases contribui para ampliar o alcance da busca e garantir consistência na seleção dos estudos.

Para a identificação dos trabalhos, foram utilizados descritores relacionados ao tema, combinados por operadores booleanos, de modo a abranger diferentes abordagens sobre o uso de tecnologias digitais e leitura no contexto do TDAH. Entre os termos empregados, destacam-se combinações equivalentes a “TDAH”, “leitura”, “aplicativos educacionais” e “ensino fundamental”, articulados de forma a garantir precisão e amplitude na recuperação dos estudos.

Os critérios de inclusão consideraram estudos que abordassem diretamente a temática da utilização de tecnologias digitais no processo de aprendizagem de crianças com TDAH, com foco em leitura, cognição ou práticas pedagógicas. Foram priorizados artigos disponíveis na íntegra, publicados em periódicos científicos e que apresentassem consistência metodológica. Foram excluídos trabalhos que não dialogavam diretamente com o objeto investigado ou que não apresentavam clareza quanto aos procedimentos adotados.

O processo de seleção seguiu etapas organizadas de identificação, triagem, elegibilidade e inclusão, em consonância com protocolos amplamente utilizados em revisões sistematizadas. Inicialmente, realizou-se a busca nas bases selecionadas, seguida da leitura de títulos e resumos. Na sequência, procedeu-se à leitura integral dos estudos potencialmente relevantes, culminando na seleção final daqueles que atenderam aos critérios estabelecidos.

Os estudos selecionados foram organizados e analisados de forma qualitativa, buscando identificar contribuições teóricas e evidências relacionadas ao uso de aplicativos no desenvolvimento da leitura em crianças com TDAH. A análise considerou a articulação entre tecnologia, funções cognitivas e práticas pedagógicas, permitindo compreender como esses elementos se integram na construção de estratégias educacionais mais eficazes.

Resultado e discussão

Os resultados evidenciam que o uso de aplicativos voltados à leitura e à contação de histórias favorece o engajamento de crianças com TDAH, especialmente em atividades que exigem atenção sustentada. A interação com estímulos visuais e auditivos contribui para a manutenção do foco e para a redução da dispersão durante a realização das tarefas (Costa *et al.*, 2022; Viante; Silva Filho; Pisacco, 2025).

Tabela 1 - Síntese dos principais achados sobre o uso de aplicativos no TDAH

Aspecto	Contribuição observada	Base teórica
Atenção	Melhora na manutenção do foco em tarefas	Posner; Rothbart (2007)
Funções executivas	Apoio à organização e autorregulação	Diamond (2013)
Leitura	Avanços na compreensão e fluência	Dutra; Mousinho; Pastura (2025)
Engajamento	Aumento da participação ativa	Costa <i>et al.</i> (2022)
Interação digital	Aprendizagem mais dinâmica e mediada	Mayer (2020)

Fonte: Elaborado com base em Barkley (2015); Diamond (2013); Posner; Rothbart (2007); Mayer (2020); Costa *et al.* (2022); Dutra; Mousinho; Pastura (2025); Viante; Silva Filho; Pisacco (2025); Pereira (2025).

Os achados indicam que a articulação entre leitura, contagem e recursos interativos pode ampliar a participação da criança nas atividades propostas pelo aplicativo *Ler e Contar*. Essa contribuição decorre da possibilidade de apresentar informações por diferentes linguagens, combinando elementos visuais, sonoros e textuais em uma experiência de aprendizagem mais dinâmica. Tal resultado se aproxima da compreensão de que a aprendizagem multimídia pode favorecer a integração entre atenção, memória e compreensão, desde que os estímulos sejam organizados de maneira coerente com os objetivos pedagógicos (Mayer, 2020; Plass; Homer; Mayer, 2020). Nessa direção, Rosa, Carvalho e Lopes (2025) ressaltam que as tecnologias inteligentes podem apoiar o processo de ensino e aprendizagem quando sua utilização está vinculada à intencionalidade pedagógica.

Essa relação assume especial importância no atendimento de crianças com Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH), cujas dificuldades relacionadas à atenção sustentada, ao controle inibitório e à organização da

ação podem interferir na realização de tarefas escolares (Barkley, 2015; Diamond, 2013). Ao disponibilizar atividades estruturadas, instruções objetivas e respostas imediatas, o aplicativo pode contribuir para a organização da experiência de aprendizagem, tornando mais visíveis as etapas necessárias à execução das tarefas. Entretanto, esse benefício não decorre simplesmente da presença da tecnologia, mas da adequação entre o recurso, as características da criança e os objetivos educacionais estabelecidos.

No campo da leitura, os achados sugerem que a mediação tecnológica pode favorecer a continuidade da atividade e a compreensão textual, sobretudo quando os conteúdos são apresentados em sequências breves e acompanhados por estímulos pertinentes. Dutra, Mousinho e Pastura (2025) destacam a relevância de intervenções estruturadas para o desempenho linguístico de crianças com TDAH. Paralelamente, Sousa (2025) situa a integração dos recursos digitais às práticas pedagógicas da Educação Básica como uma possibilidade de reorganização do ensino, enquanto Nascimento (2025) associa o emprego de tecnologias assistivas à construção de práticas pedagógicas mais acessíveis na educação especial. Assim, o aplicativo *Ler e Contar* pode atuar como apoio ao processo de alfabetização, sem substituir a orientação docente nem reduzir a aprendizagem ao uso instrumental da ferramenta.

A utilização do aplicativo também se insere em uma perspectiva de educação inclusiva, na medida em que possibilita diversificar as formas de acesso aos conteúdos e respeitar diferentes ritmos de aprendizagem. Wolfart et al. (2025) evidenciam que a inclusão de estudantes com necessidades educacionais especiais no ensino regular exige práticas planejadas, recursos adequados e articulação entre os profissionais envolvidos. De modo complementar, Frederico et al. (2026) apontam que a formação docente constitui um componente indispensável para a efetivação da educação inclusiva. Desse modo, o benefício do *Ler e Contar* não reside apenas em suas funcionalidades, mas na maneira como o professor seleciona, acompanha e adapta as atividades às necessidades da criança com TDAH.

Essa incorporação de tecnologias encontra respaldo nas orientações educacionais voltadas à integração dos recursos digitais ao currículo e à ampliação das condições de participação dos estudantes (Brasil, 2018; UNESCO, 2016; ONU, 2015). Contudo, a presença da ferramenta no ambiente escolar não assegura, isoladamente, aprendizagem ou inclusão. A mediação pedagógica permanece essencial para evitar o uso dispersivo do aplicativo, estabelecer tempos adequados de interação e relacionar as atividades digitais aos conteúdos trabalhados em sala de aula. Nesse sentido, as tecnologias devem ser compreendidas como recursos de apoio à ação docente, e não como substitutas da relação pedagógica.

Por fim, os achados indicam que os benefícios do aplicativo *Ler e Contar* dependem da integração entre planejamento pedagógico, acompanhamento docente e atendimento às particularidades da criança com TDAH. A tecnologia, quando utilizada com objetivos definidos e associada a estratégias inclusivas, pode favorecer a atenção, a participação e o desenvolvimento das habilidades de leitura e contagem. Portanto, o aplicativo deve ser compreendido como recurso complementar à prática pedagógica, cuja efetividade está relacionada à mediação do professor e à adequação das atividades ao ritmo e às necessidades educacionais de cada criança.

Considerações finais

O estudo partiu do problema relacionado às dificuldades de atenção e leitura em crianças com TDAH no ensino fundamental, buscando compreender de que maneira aplicativos voltados à leitura e à contação de histórias podem contribuir para esse processo. O objetivo foi analisar os benefícios desses recursos digitais na organização da aprendizagem e no engajamento dos estudantes. A síntese dos achados evidencia que tais ferramentas favorecem a participação ativa, a manutenção do foco e a compreensão textual.

Os resultados indicam que a integração entre leitura, narrativa e recursos digitais amplia as possibilidades de mediação pedagógica, especialmente quando associada a estímulos multimodais. Esse cenário contribui para o desenvolvimento de habilidades cognitivas relevantes, como atenção e organização do pensamento, além de tornar o processo de aprendizagem mais acessível. A tecnologia, nesse contexto, atua como elemento estruturador de experiências educativas mais dinâmicas.

Do ponto de vista prático, a implementação dessa proposta requer o uso de aplicativos educacionais interativos, dispositivos digitais acessíveis e planejamento pedagógico alinhado aos objetivos de aprendizagem. A atuação docente se mostra essencial na seleção e organização desses recursos, garantindo intencionalidade no uso das tecnologias. Além disso, a formação docente voltada ao uso pedagógico das tecnologias torna-se um elemento importante para potencializar os resultados observados.

No âmbito educacional mais amplo, a incorporação desses recursos dialoga com diretrizes que orientam a integração entre tecnologia e currículo, favorecendo práticas mais inclusivas. A utilização de aplicativos pode contribuir para a adaptação das estratégias de ensino às necessidades dos estudantes com TDAH, ampliando as condições de acesso ao conhecimento. Dessa forma, a proposta apresentada se mostra viável e alinhada às demandas educacionais atuais.

Como encaminhamento para investigações futuras, sugere-se aprofundar a análise de diferentes tipos de aplicativos e suas contribuições específicas para o desenvolvimento da leitura. Também se destaca a importância de explorar a relação entre mediação pedagógica e uso de tecnologias em contextos diversos. Esses desdobramentos podem ampliar a compreensão sobre o papel das ferramentas digitais na aprendizagem de crianças com TDAH.

Referências

AIMI, DANIELA IVANA; NEUBAUER, Vanessa Steigleder. **AUTISMO E EDUCAÇÃO: PRÁTICAS PEDAGÓGICAS EFICIENTES**. Educação & Inovação, [S. l.], v. 1, n. 12, 2025. DOI: 10.64326/educacao.v1i12.136. Disponível em: <https://educacaotecnologica.com.br/index.php/ojs/article/view/136>. Acesso em: 30 ago. 2026.

BARKLEY, Russell A. **Attention-deficit hyperactivity disorder: a handbook for diagnosis and treatment**. 4. ed. New York: Guilford Press, 2015.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf. Acesso em: 7 abr. 2026.

BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996: estabelece as diretrizes e bases da educação nacional**. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 7 abr. 2026.

COSTA, K. G. et al. **Educational technologies and tools: use of digital games with students diagnosed with ADHD – literature review**. Research, Society and Development, [S. l.], v. 11, n. 13, p. e298111335438, 2022. DOI: <https://doi.org/10.33448/rsd-v11i13.35438>. Disponível em: <https://rsdjournal.org/rsd/article/view/35438>. Acesso em: 7 abr. 2026.

DIAMOND, Adele. **Executive functions**. Annual Review of Psychology, v. 64, p. 135–168, 2013. DOI: <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-113011-143750>. Acesso em: 7 abr. 2026.

DUTRA, Hugo; MOUSINHO, Renata; PASTURA, Giuseppe. **Perfil de leitura em crianças com TDAH antes e após intervenção fonoaudiológica**. Revista Psicopedagogia, [S. l.], v. 42, n. 129, p. 546–558, 2025. DOI: <https://doi.org/10.51207/2179-4057.20250047>. Disponível em:

<https://revistapsicopedagogia.com.br/revista/article/view/971>. Acesso em: 7 abr. 2026.

FREDERICO, Rúbia Tatiana Santana de Souza; ANUNCIAÇÃO, Alice Maria da; ALTENBURG, Bianca dos Santos; ASSUNÇÃO, Queila Cristina de; CARDOSO, Andressa Sales; SANTOS, Alessandra Lazarini Silveira dos; ALVES, Josenilda Santana; RODRIGUES, Rita Geralda. Os desafios da formação docente para a educação inclusiva. **Educação & Inovação**, [S. l.], v. 2, n. 9, 2026. DOI: <https://doi.org/10.64326/educacao.v2i9.372>. Disponível em: <https://educacaotecnologica.com.br/index.php/ojs/article/view/372>. Acesso em: 30 ago. 2026.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2019.

LINHARES, Tatiana Teles; ARRUDA, Juliana Silva; SIQUEIRA, Liliane Maria Ramalho de Castro. **TDH e a utilização das tecnologias digitais como recursos no processo de ensino e aprendizagem da matemática**. In: CONGRESSO SOBRE TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO (CTRL+E), 8., 2023, Santarém, PA. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2023. p. 116-123. DOI: <https://doi.org/10.5753/ctrl.e.2023.231858>. Acesso em: 7 abr. 2026.

MAYER, Richard E. **Multimedia learning**. 3. ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2020.

NASCIMENTO, Valmir dos Reis. Incluir é transformar: práticas pedagógicas inovadoras na educação especial com uso de tecnologias assistivas. **Educação & Inovação**, [S. l.], v. 1, n. 2, 2025. DOI: <https://doi.org/10.64326/educacao.v1i2.18>. Disponível em: <https://educacaotecnologica.com.br/index.php/ojs/article/view/18>. Acesso em: 30 ago. 2026.

ONU. **Transforming our world: the 2030 Agenda for Sustainable Development**. New York: United Nations, 2015. Disponível em: <https://sdgs.un.org/2030agenda>. Acesso em: 7 abr. 2026.

PEREIRA, Nayara da Costa. **Aplicativos educacionais no apoio ao desenvolvimento cognitivo e social de crianças com TEA e TDAH.** Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, [S. l.], v. 11, n. 10, p. 1864–1884, 2025. DOI: <https://doi.org/10.51891/rease.v11i10.21547>. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/21547>. Acesso em: 7 abr. 2026.

PLASS, Jan L.; HOMER, Bruce D.; MAYER, Richard E. (org.). **Handbook of game-based learning.** Cambridge: MIT Press, 2020.

POSNER, Michael I.; ROTHBART, Mary K. **Research on attention networks as a model for the integration of psychological science.** Annual Review of Psychology, v. 58, p. 1–23, 2007. DOI: <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.58.110405.085516>. Acesso em: 7 abr. 2026.

ROSA, Cristiana Aparecida; CARVALHO, Elisângela dos Santos Rosa; LOPES, Joana Darc. Tecnologias inteligentes no processo de ensino e aprendizagem. **Educação & Inovação**, [S. l.], v. 1, n. 1, p. 1–13, 2025. DOI: <https://doi.org/10.64326/educacao.v1i1.10>. Disponível em: <https://educacaotecnologica.com.br/index.php/ojs/article/view/10>. Acesso em: 30 ago. 2026.

SOUSA, Francilino Paulo de. Tecnologias emergentes: integração dos recursos digitais às práticas pedagógicas na Educação Básica. **Educação & Inovação**, [S. l.], v. 1, n. 18, 2025. DOI: <https://doi.org/10.64326/educacao.v1i18.243>. Disponível em: <https://educacaotecnologica.com.br/index.php/ojs/article/view/243>. Acesso em: 30 ago. 2026.

UNESCO. **Education 2030: Incheon Declaration and Framework for Action: towards inclusive and equitable quality education and lifelong learning for all.** Paris: UNESCO, 2016. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000245656>. Acesso em: 7 abr. 2026.

VIANTE, Claudiane de Oliveira; SILVA FILHO, Antonio Genival; PISACCO, Nelba Maria Teixeira. **TDH e tecnologia na educação: uma revisão de estudos brasileiros**. Revista Teias de Conhecimento, [S. l.], v. 1, n. 5, 2025. DOI: <https://doi.org/10.5212/RevTeiasConhecimento.2025.24234>. Disponível em: <https://revistas.uepg.br/index.php/teias/article/view/24234>. Acesso em: 7 abr. 2026.

VIEIRA, Sérgio Silvestre. **USO DE TECNOLOGIAS E FERRAMENTAS COLABORATIVAS NA EDUCAÇÃO**. Educação & Inovação, [S. l.], v. 1, n. 16, 2025. DOI: 10.64326/educacao.v1i16.208. Disponível em: <https://educacaotecnologica.com.br/index.php/ojs/article/view/208>. Acesso em: 30 ago. 2026.

WOLFART, Roseli Bernadete; SANTOS, Marcelo dos; SANTOS, Rozeli Alves dos; JESUS, Maria Hozanete Lima de. Inclusão de alunos com necessidades educacionais especiais no ensino regular. **Educação & Inovação**, [S. l.], v. 1, n. 2, 2025. DOI: <https://doi.org/10.64326/educacao.v1i2.13>. Disponível em: <https://educacaotecnologica.com.br/index.php/ojs/article/view/13>. Acesso em: 30 ago. 2026.