



## ANÁLISES HISTOLÓGICAS DAS CÉLULAS DE CLORETO DE TILÁPIAS DO NILO EXPOSTAS EM DIFERENTES NÍVEIS DE SALINIDADE

Vanessa Sousa Martins  
ORCID 0009-0004-3337-1593  
Email laniusvanessa@gmail.com

Demetrio Kenned  
ORCID 0009-0001-2189-6323  
Email: demetrik46@gmail.com

Fagner  
ORCID 0000-0001-7653-4963  
Email diretor.gda@gmail.com

Jonnatas Barbosa  
ORCID 0009-0005-5669-4835  
Email jonnatas\_BBarbosa@outlook.com

Karina Magno de Aguiar  
ORCID  
Email

Lília de Jesus Oliveira Gomes  
ORCID0009-0004-5740-3094  
EmailLiliajesus4465@gmail.com

Millena Guimarães Sousa  
ORCID 0009-0000-8355-9472  
Email millenaguimaraes190@gmail.com

Pâmela Santos Matos  
ORCID0009-0001-4442-8717  
Emailpamelasantosmatos0@gmail.com

Paulo Rogério  
ORCID 0009-0002-1741-4632  
Email: paulorogério110308@gmail.com

Erik de Souza Lago  
ORCID:0009-0000-4800-7103  
Email: erik.lago@adventista.edu.br

Ellen Zoppi  
ORCID  
Email

Anselmo Cordeiro



## TÍTULO

“DESAFIOS BÍBLICOS - APRENDENDO HABILIDADES SOCIAIS COM A BÍBLIA”:  
UMA PROPOSTA DE GAMIFICAÇÃO SOBRE HABILIDADES SOCIAIS PARA  
ADOLESCENTES DE COMUNIDADES DE FÉ.

## PRODUTO

Aplicativo.

## TEMA

Habilidades sociais de solidariedade, perdão e empatia para adolescentes de  
comunidades de fé.

## PROBLEMA

- P – População: Adolescentes.
- C – Conceito/Interesse: Treinamento de habilidades sociais (solidariedade, perdão e empatia)
- C – Contexto: Comunidades de fé.

Como incentivar o desenvolvimento de habilidades sociais de solidariedade, perdão e empatia para adolescentes de comunidades de fé?

## OBJETIVO GERAL

Desenvolver um jogo educativo em formato digital (aplicativo) habilidades sociais de solidariedade, perdão e empatia para adolescentes de comunidades de fé.



## REFERENCIAL TEÓRICO

### Referencial Bíblico-Teológico

No conjunto de escritos do Velho Testamento denominado de Gênesis, é narrado a forma de como Eva foi persuadida pela serpente a fazendo ter comportamentos incoerentes com os princípios cristãos (Gn 3). Essa história nos leva a reflexão de que somos naturalmente influenciados através das relações que possuímos, desta forma, gera a necessidade de buscarmos por influências positivas levando em consideração que estamos expostos ao bem e ao mal. Nesse sentido, Prette (2011) afirma que além da família, a base de todo desenvolvimento interpessoal, somos posteriormente influenciados pelos nossos amigos mais do que qualquer outra pessoa, particularmente na adolescência.

Nesse viés, o livro "O Lar Adventista", de Ellen White, destaca a importância da família na educação dos juvenis. White afirma que "os pais devem ser os principais instrutores e companheiros de seus filhos" (p. 20). Isso significa que a família é fundamental na formação dos valores e habilidades sociais dos juvenis. Sendo assim, os jogos podem ser uma forma divertida e envolvente de promover a integração entre pais e filhos e reforçar valores como amor, respeito e cooperação tanto no meio familiar quanto nas amizades.

As práticas religiosas e habilidades sociais são temas importantes na vida dos adolescentes cristãos levando em consideração que uns exercem influência sobre os outros, a Bíblia enfatiza a importância da educação e do desenvolvimento pessoal, e as igrejas cristãs podem fornecer um ambiente positivo para o crescimento dos jovens em diferentes áreas, incluindo jogos que reforcem valores e habilidades sociais. Criando assim um convívio amigável através de um meio lúdico.

A Bíblia ensina que devemos amar ao próximo e cuidar uns dos outros, como em João 13:34-35: "Um novo mandamento vos dou: que vos ameis uns aos outros; assim como eu vos amei, que também vos ameis uns aos outros. Nisto conhecerão todos que sois meus discípulos, se tiverdes amor uns aos outros". Assim, jogos que promovam a união e o trabalho em equipe podem ajudar os juvenis a desenvolver habilidades sociais saudáveis.

O livro "Habilidades Sociais: O Modelo de Jesus", de Timothy M. Osborn (2013), também é relevante para este tema. O autor enfatiza a importância de



aprender habilidades sociais saudáveis e como Jesus é um modelo para isso. Ele escreve: "Jesus é o modelo definitivo de habilidades sociais saudáveis. Aqueles que procuram desenvolver suas próprias habilidades sociais devem estudar seu exemplo cuidadosamente" (p. 14). Levando isso em consideração, jogos que reforçam valores cristãos e promovem a interação positiva entre os adolescentes podem ajudá-los a desenvolver habilidades sociais e a se tornarem mais parecidos com Jesus em suas atitudes e comportamentos.

Em síntese, a Bíblia, "O Lar Adventista" e "Habilidades Sociais: O Modelo de Jesus" destacam a importância das práticas religiosas e habilidades sociais saudáveis para os adolescentes cristãos e jogos podem ser uma ferramenta eficaz para promover esses valores. Através de jogos que reforcem valores como amor, respeito, cooperação e outras habilidades sociais, os juvenis cristãos podem desenvolver-se integralmente como seres humanos e como discípulos de Jesus.

Segundo Donna J. Habenicht (2011, p.77), "Apresentar nossos filhos ao Deus do universo é um verdadeiro desafio. Satanás tem trabalhado diligentemente para distorcer a ideia que as pessoas têm acerca de Deus, e para pintar um quadro que leve os seres humanos a correr na direção oposta".

Conforme Donna J. Habenicht (2011), na medida que os filhos crescem, apenas ensinar histórias bíblicas de forma convencional não é suficiente. Os pais devem tornar divertido e interessante o aprendizado com a bíblia. O objetivo dos pais é criar muitas lembranças felizes associadas com a palavra de Deus. Jogos bíblicos, encenações, ferramentas de áudio e vídeo, e outros recursos ajudam a tornar atraente o aprendizado com a bíblia.

Segundo Cláudio Eckert (2013, p.81), "Buscar meios e alternativas é importante, mas dar ao adolescente conhecimento e oportunidade de relacionar-se com Deus é o mais importante. Deus, com seu amor e graça, fez muito mais ao adolescente do que ele em toda a sua vida poderá fazer por ele; contudo, mesmo assim, Deus espera ter comunhão com o adolescente".

Conforme Cláudio Eckert (2013), para desenvolver habilidades sociais, a busca de complementos entre as atividades que se realizam em uma variedade de ambientes: dentro e fora do lar; dentro e fora da igreja cristã, contribui para a formação e o desenvolvimento físico, intelectual e espiritual do adolescente. Dentro do lar, o



relacionamento dos pais com os filhos é crucial para tais desenvolvimentos. Métodos utilizados em ambientes externos (por exemplo, grupos de jovens, aulas, acampamentos, jogos bíblicos coletivos etc.), privilegia-se uma variedade de práticas como a oração, o louvor, o serviço, o estudo bíblico e o discernimento vocacional.

Na igreja cristã, aqueles encarregados do trabalho com a adolescência investem todo o tempo e as energias necessárias para desenvolver habilidades sociais e no cultivo das relações com a juventude nas tarefas de orientar, instruir, apoiar e equipar os adolescentes para a vida como discípulos de Jesus Cristo e cidadãos responsáveis. A adolescência aprecia tal dedicação e trabalho transformando-se em pessoas que também servem aos outros, amando, respeitando, perdendo etc.

Tanto os métodos de ensino, quanto os ambientes em que os adolescentes convivem, influenciam em seu desenvolvimento. Adolescentes são influenciados a todo tempo, como também são influenciadores, os pais precisam de sabedoria e discernimento espiritual para educar e terem filhos vencedores, com isso os pais glorificaram o nome de Deus através da vida de seus filhos. “Assim brilhe também a vossa luz diante dos homens, para que vejam as vossas boas obras e glorifiquem a vosso Pai que está nos céus” (Mt 5.16).

Sabemos que nos últimos anos a tecnologia tem influenciado sobremaneira a humanidade, alcançando em massa o público cristão. Por trazer a sensação de estarmos sempre conectados, a tecnologia pode resultar numa ilusão e na teoria de estar sempre perto mesmo estando longe. Por conta disto, em seu livro Fé, esperança e tecnologia, Egbert Schuurman escreveu: “A Tecnologia supervalorizada resulta num afastamento das pessoas e na desintegração social” e disse mais: “O homem se torna prisioneiro de sua própria tecnologia”. Além disso, os cristãos, em especial os adolescentes, estão tornando muito presentes em suas vidas as influências que a mídia e a internet têm oferecido, o que pode estar entrando em conflito com os ensinamentos bíblicos.

Com este pensamento, Alan dos Santos declara em seu livro TECNOLOGIA NA IGREJA- Conectando pessoas e acelerando propósitos a seguinte ideia: “Vemos um grande número de pessoas muito preocupados com os ensinamentos heréticos que são disseminados pela internet, como a pornografia e o incentivo destruição do



modelo bíblico da família. Porém esses alertas são falados apenas nos púlpitos da igreja, mas as ovelhas ficam muito mais tempo na internet do que nos cultos semanais da igreja. A importância de ter uma presença virtual relevante é gigantesca” Podemos perceber através destes, a necessidade de alguma influência virtual bíblica que traga ao público cristão, especialmente os adolescentes que representam uma das faixas etárias mais presentes na área da tecnologia que se faça presente a palavra de Deus por meio dessas vias, evitando a distração do mundo e aproximando de Deus.

## Referencial Acadêmico-Científico

De acordo com Papalia; Olds; Feldman (2009), a adolescência é o período de passagem da infância para a fase adulta onde ocorre mudanças significativas tanto físicas, quanto cognitivas e psicossociais. Entre essas mudanças podemos destacar uma transformação nas relações interpessoais, pois os pais deixam de ser vistos como verdadeiros heróis e os vínculos de amizade se fortalecem (Carvalho e Pinto, 2002). Sendo assim, é necessário que o adolescente desenvolva habilidades sociais que, segundo DEL PRETTE,Z.A.P.;DEL PRETTE,A.,2011), são um conjunto de atitudes que auxiliam o sujeito a lidar com demandas sociais de forma eficaz, gerando relacionamentos sociais positivos.

Essas são competências essenciais para o adolescente e podem ser desenvolvidas em diversas áreas de sua vida, principalmente no âmbito das práticas religiosas onde ele pode ser estimulado a praticar as habilidades sociais cristãs, que de acordo com DEL PRETTE,Z.A.P.;DEL PRETTE,A.,2011), inclui o perdão, a solidariedade, a empatia, dentre outros. É essencial, portanto, que sejam trabalhados esses pontos, tendo em vista, o crescimento integral desses jovens que são muito influenciados atualmente a percorrerem o caminho do vício em jogos que desde 2018 é considerado um distúrbio mental (WAKEFIELD, 2018)..

Em primeiro lugar, é necessário trabalhar nesse público a habilidade do perdão que segundo Carrara (2016) é um comportamento libertador que pode vir tanto de alguém como também de si mesmo e que tem o poder de dissipar mágoas e frustrações, fazendo com que o indivíduo possa viver em paz e com a consciência limpa com relação a um momento desagradável. Portanto, um adolescente que pratica



o perdão vai ter uma saúde psíquica muito melhor e dará um novo sentido para as situações difíceis, aprendendo a mudar a si mesmo ou uma situação (Carrara, 2016).

Ademais, a solidariedade é um fator crucial que todo cristão deve desenvolver, pois ela promove uma igualdade de todos perante Deus, demonstrando assim que todos possuem o mesmo valor diante Dele (PRAINSACK, 2011). Portanto, quando se trata de adolescentes se torna essencial que ele possa ser estimulado a demonstrar solidariedade, já que “a solidariedade é um instrumento de melhoria da convivência, tendo em vista que ao sermos solidários, incluímos o outro em nosso universo de valores e consideramos o seu bem” (TOGNETTA, OLIVEIRA e BONFIM, 2021, pg 103).

Por último, é necessário estabelecer nesse público a habilidade de empatia, pois conforme DEL PRETTE, Z. A. P.; DELPRETTE, A., 2011), a falta da mesma dificulta a formação de relacionamentos saudáveis e duradouros. O termo empatia possui diversos significados, mas em resumo, ela é atribuída tanto ao componente cognitivo como ao emocional, emocional-cognitivo e neuromotor (MUFATO e Gaiva, 2019). Segundo TOGNETTA, OLIVEIRA e BONFIM, 2021; autores de bullying apresentam inteligência bem desenvolvida, porém, não demonstram ser empáticos, têm capacidade de julgar, mas não conseguem ser sensíveis e nem mesmo compassivos.

Levando em conta todas as habilidades já apresentadas, Koenig e Bussing (2010) afirmam que adolescentes inseridos num ambiente religioso e participantes de uma religiosidade intrínseca em que o pessoal e o motivacional estão totalmente envolvidos com a causa, são fatores que desencadeiam benefícios nos mesmos como maior e/ou melhor sentido da vida. EDULUND et al. (2010) reforçam a ideia e afirmam que no ambiente religioso eles desfrutam de relacionamentos interpessoais saudáveis e otimismo quanto ao futuro, devido ao conjunto de crenças que é ensinado.

Sabendo disso, vale ressaltar a importância da saúde social do indivíduo dentro da igreja (THIENGO; GOMES; MERCÊS; COUTO et al, 2019) e como as habilidades sociais contribuem para tal. Elas estão presentes no nosso cotidiano e devem ser cultivadas desde a infância e aprimoradas ao longo da vida, fazem parte do repertório social de cada indivíduo (DEL PRETTE, Z.A.P.; DELPRETTE, A., 2011), . Sobre a importância de seu cultivo ainda na adolescência, Murta, et al (2006) asseguram que esse período é um fator desencadeador para assim ser aprimorado



as HS (Habilidades Sociais) que foram expostas na infância e ressaltam a importância de relacionamentos interpessoais saudáveis nesse período.

Sendo assim, Déficits em HS trazem prejuízos na vida pessoal, profissional e acadêmica, sendo apontados como contingenciais para comportamentos problemáticos em adolescentes (BAZON e ESTEVÃO, 2012). Monahan et al (2009), apontam que adolescentes que apresentam comportamentos desviantes tendem a estar em um círculo de amizade com indivíduos que apresentam comportamentos semelhantes a fim de praticarem atos maliciosos juntos.

Diante disso, adolescentes que estão inseridos em um contexto religioso podem estar desprovidos de tais comportamentos no agora e no futuro, uma vez que as práticas religiosas tendem a estar protegendo-os dessas situações degradantes. JAHN e DELL'AGLIO, 2017 consideram que a religiosidade na adolescência traz efeitos positivos e age como proteção aos mesmos contra o uso de drogas lícitas ou ilícitas e ainda de comportamentos sexuais e desviantes que podem trazer prejuízos à vida do indivíduo.

PERES; SIMÃO e NASELLO, 2007 correlacionam as práticas religiosas e os rituais religiosos como oração, experiências religiosas, leitura da bíblia com capacitação do indivíduo frente às adversidades da vida. E ainda segundo os mesmos autores citados acima, essas experiências auxiliam na formação de vínculos afetivos fortalecendo o apoio social e trazendo a noção de pertencimento e autoeficácia.

Diante do que foi exposto acima sobre a correlação entre religiosidade, espiritualidade e habilidades sociais na adolescência vale destacar que poucos estudos foram achados em relação a importância de relacionamentos interpessoais dos adolescentes no âmbito da igreja, as implicações do impacto da religião e espiritualidade na vida desses sujeitos, cabendo espaço para investigações em pesquisas principalmente nacionais a respeito do tema que se torna relevante uma vez que é importante o cuidado da saúde biopsicossocial e espiritual (OMS, 1998).





## MÉTODO

Trata-se de estudo metodológico pensado para o desenvolvimento de produto educativo (aplicativo) sobre habilidades sociais de solidariedade, perdão e empatia para adolescentes de comunidades de fé.

A produção do protótipo do aplicativo foi elaborada no método scrum de desenvolvimento de softwares de acordo a amostra abaixo.

Tabela 1 – Cronograma de trabalho.

Release / Sprints	Março	Abril	Maiο
Coleta de informações que serão contidas no aplicativo		X	
Desenvolvimento do sistema utilizando o diagrama de entidade e relacionamento.		X	X
Construção do designer e escolha do programa			X
Prototipagem			X

Fonte: Adaptação de Arrone, 2022.

A população alvo é constituída por adolescentes que buscam integrar seu conhecimento acerca de habilidades sociais baseadas em Cristo de forma ludica e divertida. Segundo Alan dos Santos declara em seu livro **TECNOLOGIA NA IGREJA- Conectando pessoas e acelerando propósitos** a seguinte ideia: “Vemos um grande número de pessoas muito preocupados com os ensinamentos heréticos que são disseminados pela internet, como a pornografia e o incentivo destruição do modelo bíblico da família. Porém esses alertas são falados apenas nos púlpitos da igreja, mas



as ovelhas ficam muito mais tempo na internet do que nos cultos semanais da igreja. A importância de ter uma presença virtual relevante é gigantesca”

Com o objetivo de melhor orientar a construção de um produto técnico incentivando o desenvolvimento social com base bíblica, em uma abordagem baseada em evidências foi pensado o check list GREET. Abaixo estão os 17 indicadores orientadores:

<b>BREVE NOME</b>	
<p><b>1. INTERVENÇÃO:</b></p> <p>Forneça uma breve descrição da intervenção educacional para todos os grupos envolvidos [por exemplo, controle e comparador(es)]</p>	<p>O desenvolvimento deste jogo, tem como objetivo desvincular os adolescentes de jogos violentos e inadequados, além de torná-los mais conectados com a palavra de Deus, e incentivar a aquisição de habilidades sociais cristãs.</p>
<b>PORQUÊ?</b> (Deste processo educacional)	
<p><b>2. TEORIA:</b></p> <p>Descreva a(s) teoria(s) educacional(is), conceito ou abordagem utilizada na intervenção.</p>	<p>Levando em consideração que a adolescência é um período em que ocorrem muitas mudanças significativas, tanto físicas cognitivas e psicossociais e além do fato de que atualmente estamos vivendo um período em que adolescentes estão expostos a muitos jogos de violência, os influenciando negativamente.</p>
<p><b>3. OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM:</b></p> <p>Descrever os objetivos de aprendizagem para todos os grupos envolvidos na intervenção educativa.</p>	<p>A aprendizagem de habilidades sociais cristãs de forma divertida e interativa.</p>



<b>4. CONTEÚDO DA EBP:</b>  Liste as etapas básicas da EBP (perguntar, adquirir, avaliar, aplicar, avaliar) incluídas na intervenção educacional.	Avaliar os usuários em relação ao seu desenvolvimento espiritual e social.
<b>O QUE?</b>	
<b>5. MATERIAIS:</b>  Descrever os materiais educativos específicos utilizados na intervenção educativa. Incluir materiais fornecidos aos alunos e aqueles usados no treinamento de provedores de intervenção educacional	Um produto realizado de forma online.
<b>6. ESTRATÉGIAS EDUCACIONAIS:</b>  Descrever as estratégias de ensino/aprendizagem (ex. tutoriais, palestras, módulos online) utilizadas na intervenção educativa.	Jogo educativo em formato de quiz com perguntas de múltipla escolha e verdadeiro ou falso.
<b>7. INCENTIVOS:</b>  Descreva quaisquer incentivos ou reembolsos fornecidos aos alunos	Não haverá incentivo financeiro, no entanto, oferecerá conhecimento, lazer e tempo de qualidade.
<b>QUEM FORNECEU?</b>	
<b>8. INSTRUTORES:</b>  Para cada instrutor(es) envolvido(s) na	Fornecido pelas discentes do 3º período noturno de psicologia da FADBA (Faculdade Adventista da Bahia): Karina Magno de Aguiar, Lilia de Jesus Oliveira Gome,



intervenção educacional, descreva sua disciplina profissional, experiência/perícia de ensino. Inclua qualquer treinamento específico relacionado à intervenção educacional fornecida ao(s) instrutor(es).	Millena Guimarães Sousa, Pâmela Santos Matos e Vanessa Sousa Martins.
<b>COMO ?</b>	
<b>9. ENTREGA:</b>  Descreva os modos de entrega (por exemplo, presencial, internet ou pacote de estudo independente) da intervenção educacional. Inclua se a intervenção foi fornecida individualmente ou em grupo e a proporção de alunos para instrutores.	Produto online fornecido individualmente.
<b>10. AMBIENTE:</b>  Descreva os espaços físicos de aprendizagem relevantes (por exemplo, conferência, auditório universitário, enfermaria de hospital, comunidade) onde ocorreu o ensino/aprendizagem.	Jogo online que pode ser usufruído entre grupos de amigos, classes bíblicas.

## PRODUTO TÉCNICO

A construção do protótipo do *jogo* foi baseada no cronograma proposto de acordo com as atividades a serem realizadas.

### Seleção e organização do conteúdo a ser inserido

O produto foi desenvolvido sob pesquisas confiáveis e informações cuidadosamente selecionadas, através de livros e artigos sobre o tema abordado.



Para a criação do jogo recebemos o apoio de estudantes do curso de Gestão da Tecnologia da Informação (GTI) que contribuíram ativamente no desenvolvimento do aplicativo. Inspirados em aplicativos já existentes e levando em consideração os conflitos recentes envolvendo adolescentes que são continuamente influenciados por conteúdos violentos e inadequados da internet.

### **Prototipagem do layout do Aplicativo.**

O layout do jogo foi construído tendo como base para inspiração outros aplicativos relacionados a jogos bíblicos e de múltipla escolha tais como: Quiz Bíblico: Bíblia online® e Jogos Bíblicos: Bom de Bíblia®, encontrados na *PlayStore*® durante as busca feitas por aplicativos relacionados a competições de conhecimento bíblico.

Para o designer das telas, foi utilizada a linguagem Kotlin, no software Android Studio. Neste software, trabalhamos tanto o layout como a lógica do jogo. A estrutura desenvolvida foi destinada a celulares com o sistema Android.

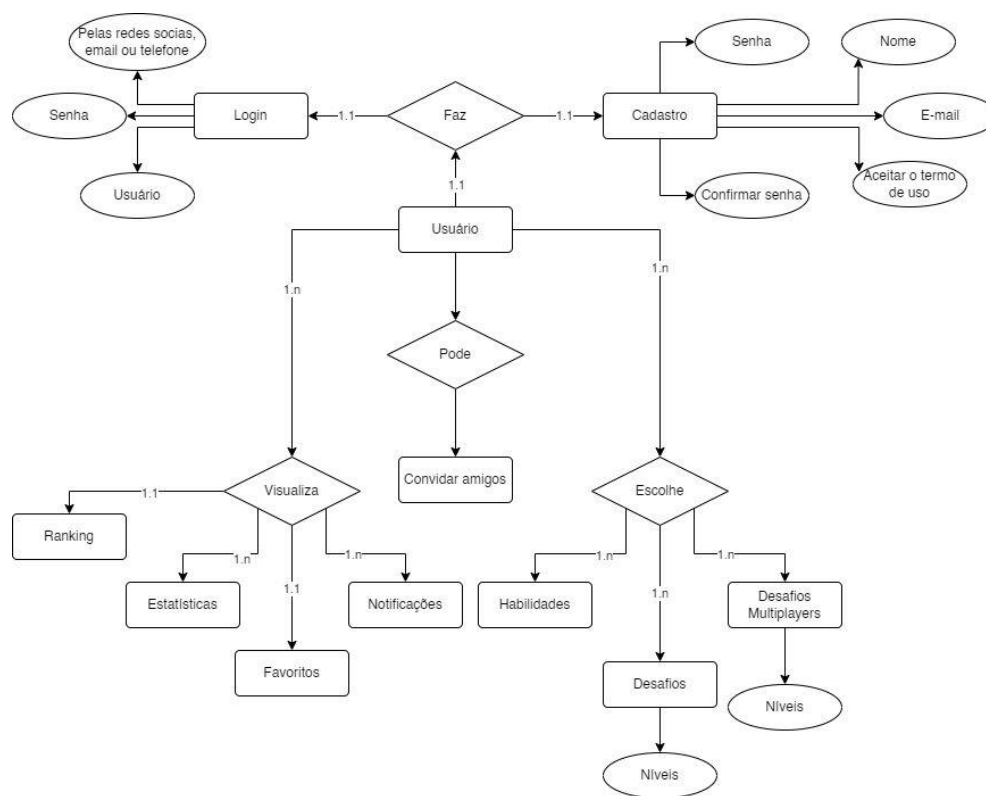
### **Diagrama de entidade e relacionamento**

O diagrama de entidade e relacionamento (ER), permite a ilustração do relacionamento de entidades, pessoas, objetos ou conceitos dentro de um sistema em engenharia de software por meio de símbolos, triângulos, retângulos, losangos, círculos e linhas que estabelecem conexão com o objetivo de mapear o fluxo de informações no sistema ou banco de dados (FRANCK et al., 2021).

Desta forma o diagrama abaixo representa o funcionamento do aplicativo e as funcionalidades nele existentes desde o momento em que o usuário fará a instalação do mesmo em seu dispositivo. A construção do diagrama abaixo foi feito por meio do editor gráfico online *Draw.io*®, usado para desenvolver desenhos gráficos, diagramas de caso de uso, UML, de classe.



Figura 1: Diagrama do Software do jogo

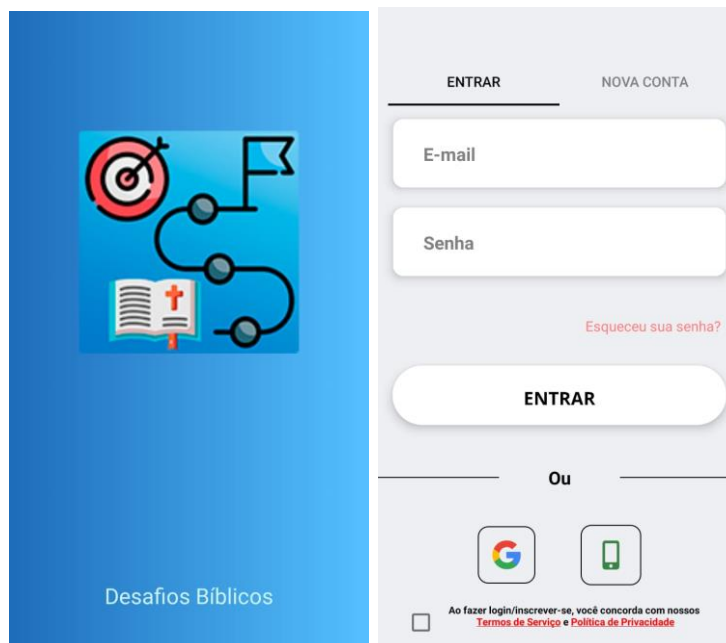


Fonte: Autoral, 2023.



**Figura 2: Área de cadastro para participação.**

O jogo possui uma área de cadastro para facilitar o acesso do jogador e pontuar suas partidas.

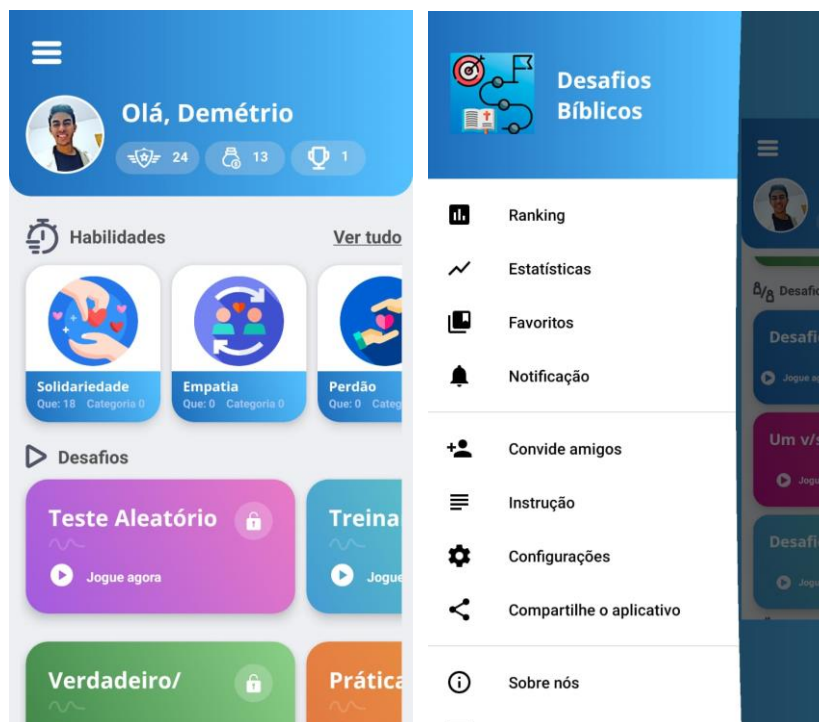


Fonte: Autoral, 2023.



**Figura 3: Página inicial do jogo**

Na primeira página do jogo, estará disponível seu perfil e suas opções de jogos, além de sua pontuação e ranking.



Fonte: Autorial, 2023.

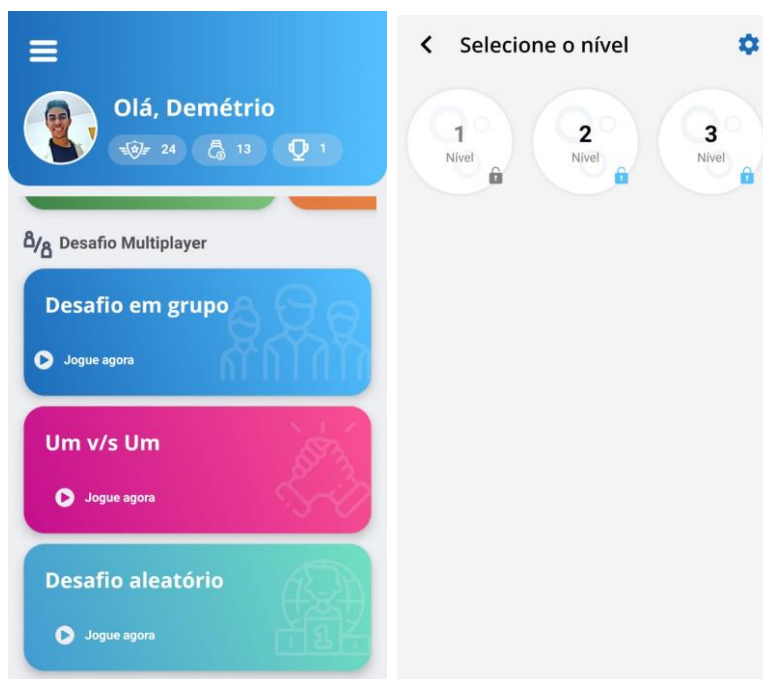


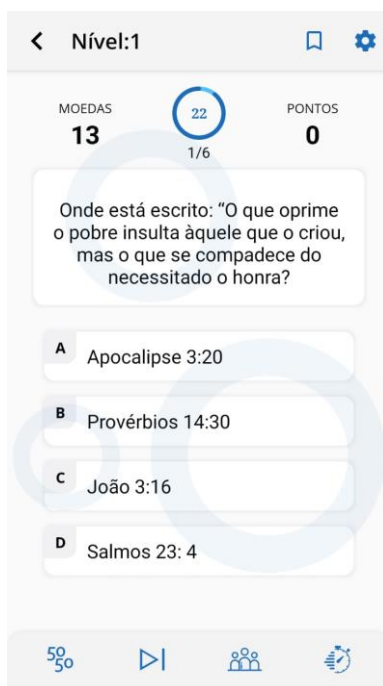


**Figura 4:** Área é opções de jogos

Na área dos jogos estará disponível algumas opções como: Quis com perguntas de múltiplas escolhas, verdadeiro ou falso, entre outros.

Além disso, o jogador terá a oportunidade de jogar em grupo, em dupla ou sozinho; online ou off-line. Será disponibilizado 3 níveis sujeitos a pontuação, cada pergunta com tempo determinado para a resposta.

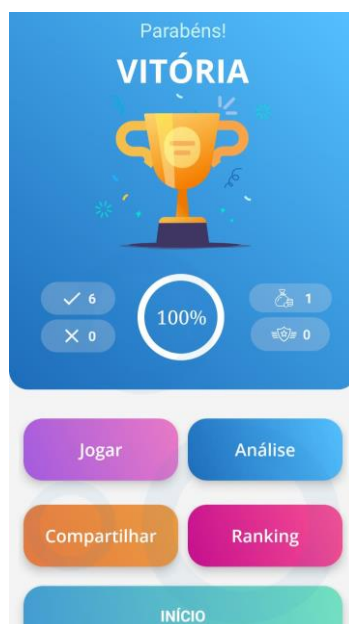




Fonte: Autoral, 2023.

**Figura 5: Tela “fim da partida “**

Ao final de cada partida o(a) jogador(a) poderá avaliar a sua jogada, onde aparecerá seu ranking, número de erros e acertos, opção para compartilhar sua jogada ou jogar novamente.



Fonte: Autoral, 2023.



## REFERÊNCIAS

DEL PRETTE, Almir; DEL PRETTE, Zilda A.P. Habilidades Sociais: O modelo de Jesus. 2. ed. Petrópolis, RJ: Vozes Ltda, 2011. 154 p. ISBN 978-85-326-29067.

SILVA, Thais Carolina Oliveira. Religiosidade/espiritualidade: invisível comprovado. Trabalho de Conclusão de Curso (bacharelado em Psicologia) – Universidade de Uberaba, Minas Gerais, 2022.

Fogaça, F.F.S, TATMATSU, D., Comodo, C.N., Del Prette, Z.A.P., Del Prette, A. (2019). Desenvolvimento de habilidades sociais na adolescência como ápice comportamental. Revista Brasileira de Terapia Comportamental e Cognitiva, 21(2), 217-231. doi: <https://10.31505/rbtcc.v21i2.1162>.

CARDOSO, Jéssica K. Sampaio; COELHO, L.Brito e MARTINS, Maria das G. Teles. Crescer para saber: o treinamento de habilidades sociais e assertividade com adolescentes em âmbito escolar. Revista Eletrônica Estácio Papyrus, v.4,n2,p.215 – 231,jul/dez.2017.

Thiengo PCS, Gomes AMT, Mercês MC, Couto PLS, França LCM, Silva AB. Espiritualidade e religiosidade no cuidado em saúde: revisão integrativa. Cogitare enferm. 2019 [acesso em 02, Abril de 2023]; 24. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5380/ce.v24i0.58692..>

ADÃO, Claudio Augusto e HARRISON, A.William. Psicologia e religião: o impacto da religiosidade na vida de adolescentes. Revista Científica Cognitionis, v5, n2 (2022) p.136 – 153

RABINOVICH, Elaine Pedreira; FORNASIER, Rafael Cerqueira e MORREIRA, Lucia V. de Campos. Religiosidades em adolescentes baianos: aspectos agradáveis e desagradáveis. Revista Pistis Prax., Teol. Pastor., Curitiba, v.13, n3, p.1310 – 1326, set./dez.2021.

BRAGA, Elias Braga et al. Jogos Eletrônicos: A influência no comportamento das pessoas. Dialogos: Economia e Sociedade, Porto Velho, Rondonia, v. 4, ed. 2, 2020.

PAULINO, Luciene Regina; HOLANDA, Vitoria Hellen; BICUDO, Sanderli Aparecida. Adesão à valores morais entre envolvidos em situação de bullying. Topicos Educacionais, Pernambuco, v. 27, ed. 1, 2021.

BECKER, Ana Paula; MAESTRI, Tânia Paza; BOBATO, Sueli Terezinha. Impacto da religiosidade na relação entre pais e filhos adolescentes. Arquivos Brasileiros de Psicologia, Rio de Janeiro, v. 67, ed. 1, 2015.