



instituto de química
Universidade Federal do Rio de Janeiro



GTODS
CAXIAS

Adoção de tecnologias para alunos com TDAH: uma proposta de *framework* para o Ensino Público Brasileiro

Departamento de Ciências da Computação – Universidade Federal do Rio de Janeiro (PPGI/DCC/UFRJ) – Ilha do Fundão– RJ – Brasil.

Tainá G. de Souza, Mônica F. da Silva, Renato M. B. Alves e Waldir S. Moura

tgs.filosofia@gmail.com; monica@nce.ufrj.com, renatobalves@gmail.com,
waldirsiqueira@ymail.com;

Município do Rio de Janeiro.

Projeto em andamento desde 2020.

Primeiro setor, Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ).

Palavras-Chave: TDAH; Adoção de Tecnologias; Ensino.

Vídeo sobre o projeto: <https://www.youtube.com/watch?v=JEMvWfTdwHU&t=5s>

Objetivo de Desenvolvimento Sustentável fortemente relacionados ao projeto: 4 (Assegurar a educação inclusiva e equitativa e de qualidade, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todas e todos).

APRESENTAÇÃO: O TDAH (transtorno do déficit de atenção com hiperatividade) é a segunda doença crônica mais comum no mundo em crianças (WOLRAICH, 2020). Os levantamentos populacionais sugerem que cerca de 5% das crianças sejam afetadas com a doença (PSYCHIATRIC, 2014). Por vezes a primeira identificação do TDAH ocorre na escola, dado o impacto que a doença causa na vida escolar dos discentes com TDAH, eles são os que possuem “mais problemas de aprendizado escolar” (MATTOS, 2020).

Atualmente um professor possui em média 23 alunos/sala no ensino primário na rede pública, alega o Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP). O que dificulta um desenvolvimento para os alunos com TDAH visto que eles necessitam de “feedback positivo constante” (MATTOS, 2020).



instituto de química
Universidade Federal do Rio de Janeiro



GTODS
CAXIAS

Sabe-se que muitas vezes o aluno com TDAH possui uma maior inclinação para desenvolvimento do vício de tecnologias computacionais (MATTOS, 2020). Devido a isto percebe-se esta inclinação como benefício para o uso de um artefato da tecnologia da informação para apoio no ensino destes alunos.

Então a pesquisa ocupa-se de aprofundar os estudos neste aspecto da tecnologia computacional associada a prática pedagógica, mais especificamente, dos alunos da rede pública brasileira. A questão de pesquisa que norteia este trabalho é: de que forma a adoção de tecnologia da informação inserida em um framework pode auxiliar no processo de ensino para os alunos com TDAH na Educação Básica Pública Brasileira?

OBJETIVOS: A resposta apresentada para esta pesquisa se dará por meio do levantamento do referencial teórico e sua confirmação em pesquisa de campo. Através das informações levantadas selecionara-se uma ferramenta que se aproxima da realidade nacional e se desenvolverá uma proposta de *framework* com o uso de tecnologia da informação para complementar as práticas pedagógicas nacionais. Adicionalmente é escopo do trabalho avaliar a ferramenta pela adoção da tecnologia, através do UTAUT 2 (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*). Afim de que o ensino se torne mais fluido e competente para os alunos com TDAH e que os docentes tenham este framework como um apoio para suas aulas.

Assim os objetivos específicos deste trabalho são: criar uma proposta de framework, com tecnologia da informação, que possa ser utilizado pelo MEC. Da mesma forma descobrir de que forma a adoção de tecnologia inserida no framework pode auxiliar no ensino para estes alunos.

METODOLOGIA: Esta pesquisa possui cunho quantitativo-qualitativo e é exploratória-interpretativa. Visto que ela tem seus estudos embasados em problemas sociais educacionais e informática. Ela possui em suas etapas método dedutivo e indutivo:

Na sua parte inicial da contextualização do problema e rastreamento de trabalhos já realizados será utilizado do método dedutivo tendo em vista instruir-se do conteúdo necessário para realização da pesquisa.

Em segundo momento haverá pesquisa empírica de campo em uma Escola Básica Pública afim de testificar as dificuldades dos discentes utilizando para coleta a



instituto de química
Universidade Federal do Rio de Janeiro



GTODS
CAXIAS

metodologia da etnografia (observação participante), isto é, com “pouco controle e grande participação” (DIAS & SILVA, 2010).

Neste período será selecionada uma ferramenta que obteve sucesso na pesquisa e mais se adequa a realidade nacional para ser utilizada no *framework*, analisando sua adoção pelo

UTAUT

2

(https://drive.google.com/file/d/1SwJDkCH82hXiFAOggTciL683hwLJ5Yk_/view?usp=sharing) pois a motivação hedônica é de grande valia para os alunos com TDAH manterem um desenvolvimento no ensino a longo prazo e desenvolver-se. Sendo então neste momento utilizado o método de pesquisa indutivo.

Esta pesquisa pretende utilizar como unidade de análise os alunos com possível TDAH do Ensino Básico Público Brasileiro, com idade de 6 a 11 anos. Pois este é o momento em que se o indivíduo for diagnosticado há menor possibilidade de danos (MATTOS, 2020).

RESULTADOS: No momento presente, a pesquisa apresentou resultado parcial com a construção de um *framework* generalizado (<https://drive.google.com/file/d/1Bxdzgv6rOLBeu5J0e0FgbqrOB-39M15p/view?usp=sharing>), que contém três passos: No primeiro realiza-se a análise dos alunos para participação (levantamento dos registros escolares dos alunos para se observar quais serão as instruções dadas a ele para realização de atividades) e verifica-se a disponibilidade das ferramentas.

Já na fase dois, deve se estabelecer quais os resultados esperados e selecionar um jogo elaborado para os alunos com TDAH. E na fase três, antes da aula o professor deve realizar seu planejamento pedagógico como de costume com o adicional de organizar as tarefas do dia na ferramenta digital utilizada pelo aluno. Durante a aula os alunos selecionados para o *framework* devem acompanhar a explicação com toda turma. Na realização das atividades ele deve utilizar da organização que estará disponível na ferramenta digital, para que as atividades não sejam deixadas incompletas. E o professor deve definir o tempo de intervalo para que os alunos utilizem os jogos.

Após isto o professor deve se organizar para que os alunos possam compartilhar as informações sobre a ferramenta. Afim de estimular o relacionamento entre eles, porque que é uma dificuldade dos portadores de TDAH. Também aproveita este momento para



instituto de química
Universidade Federal do Rio de Janeiro



GTODS
CAXIAS

avaliar se a ferramenta está sendo aceita pelos alunos. Sendo, uma pesquisa em andamento aceita sugestões.

CONCLUSÃO: Como se trata de uma pesquisa em andamento, neste momento não temos conclusões adequadas a realidade nacional, mas já deduzimos que o *framework* nasceu com a finalidade de garantir acesso à educação inclusiva, de qualidade e equitativa para os alunos com TDAH, promovendo aprendizagem conforme o objetivo 4 da Agenda 2030. Também de aumentar os relacionamentos para tornar o ambiente escolar agradável. Além de fornecer ao professor ferramenta para que sua aula seja mais fluida e competente com menor disposição de tempo dentro da sala de aula. Assim, tornando o ambiente mais agradável para todos da turma. Como trabalho futuro propomos testar a estrutura do *framework* para Ensino Médio e em escolas particulares, quais não serão contemplados por esta pesquisa

BIBLIOGRAFIA:

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. **Diagnostic and Statistical Manual for Mental Disorders**. 3 ed. Washington: American Psychiatric Association, 1980.

MATTOS, P. **No mundo da lua: 100 perguntas e respostas sobre o transtorno do déficit de atenção com hiperatividade (TDAH)**. 17ª Ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2020.

SILVA, M. F. **Fatores Humanos e sua influência na Intenção de Uso de Sistemas de Informação**. 2006. 143 f. Tese (Doutorado em Administração) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006.