



**Material Didático - Recursos para
Pais de Crianças com TDAH, para
auxiliarem essas crianças na
realização de tarefas escolares
na fase de alfabetização.**

Autores:

Igor de Moraes Paim

Cláudio Henrique dos Santos Grecco

Mariza Sueli de Oliveira Sodré

FICHA CARTOGRÁFICA

Paim, Igor de Moraes

Material didático [livro eletrônico] : recursos para pais de crianças com TDAH, para auxiliarem essas crianças na realização de tarefas escolares na fase de alfabetização / Igor de Moraes Paim, Cláudio Henrique dos Santos Grecco, Mariza Sueli de Oliveira Sodr . -- 1. ed. -- Rio de Janeiro : Ed. dos Autores, 2024.

PDF

"Mestrado profissional em novas tecnologias digitais na educa  o".

Bibliografia.

ISBN 978-65-00-95985-7

1. Alfabetiza  o
2. Educa  o inclusiva
3. Crian  as com transtorno de d ficit de aten   o com hiperatividade - Educa  o
4. TDAH (Transtorno do D ficit de Aten   o com Hiperatividade)
- I. Grecco, Cl udio Henrique dos Santos.
- II. Sodr , Mariza Sueli de Oliveira.
- III. T tulo.

24-196339

CDD-370.115

REITOR
CELSO NISKIER

DIRETOR DE PESQUISA & INOVAÇÃO
ANTÔNIO CARLOS DE ABREU MÓL

**COORDENADORA DO MESTRADO PROFISSIONAL EM NOVAS
TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO**
ANA PAULA LEGEY

**COORDENADOR DO LABORATÓRIO DE TECNOLOGIA
APLICADA**
ANDRÉ COTELLI DO ESPÍRITO SANTO

SECRETÁRIA DO MESTRADO
ELIZABETH JEANE BENTO CAVALCANTE GARCIA

COORDENADORA DA BIBLIOTECA DA UNICARIOCA
RACHEL LOUREDO

DISCIPLINA
DESENVOLVIMENTO DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS INOVADORAS DA
EDUCAÇÃO DO SÉCULO XXI

GRUPO DE PESQUISA
PROFA. ANA PAULA LEGEY, D. SC
PROF. ANDRÉ COTELLI DO ESPÍRITO SANTO, MSC.
PROF. ANTÔNIO CARLOS DE ABREU MÓL, D. SC
PROF. CLÁUDIO HENRIQUE DOS SANTOS GRECCO, D. SC
PROF. GABRIEL MELLO DOS SANTOS ABREU MOL, MSC.
PROF. JORGE EDUARDO MANSUR SERZEDELLO, D. SC
PROF. MARCOS ANTONIO SILVA, MSC.
PROFA. MARIZA SUELI DE OLIVEIRA SODRÉ, D. SC
PROFA. SHEILA DA SILVA FERREIRA ARANTES, MSC.
PROFA. THARCILA DE ABREU ALMEIDA, MSC.

REVISORA ORTOGRÁFICA
ANA LUIZA AZEVEDO PINTO

REVISORA DAS NORMAS ACADÊMICAS
ANA LUIZA AZEVEDO PINTO

AUTORES

IGOR DE MORAES PAIM



Mestrando de Novas Tecnologias Digitais na Educação da UNICARIOCA (2023), pós-graduado em Engenharia de Software pela ESAB(2011), possui Graduação em Ciência da Computação da UNICARIOCA (2005).

Atualmente é Gerente de Apoio a Gestão de Informática na Prefeitura de São Gonçalo e possui o cargo de Analista na área tecnológica. Possui experiência em desenvolvimento de sistema em linguagem orientados a objetos, possui a certificação Scrum Master e ITIL Foundation.

AUTORES

CLÁUDIO HENRIQUE DOS SANTOS GRECCO



Pesquisador do Instituto de Engenharia Nuclear (IEN) da Comissão Nacional de Energia Nuclear (CNEN) e Professor do Programa de Pós-Graduação em Ciência e Tecnologia Nucleares do Instituto de Engenharia Nuclear (PPGIEN).

Professor do Programa de Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação do Centro Universitário Carioca (UniCarioca). Professor e Pesquisador Colaborador do Laboratório de Lógica e Matemática Fuzzy (LabFuzzy) do Programa de Engenharia de Produção (PEP) da COPPE/UFRJ. Professor Colaborador do Programa de Pós-Graduação em Saúde Coletiva, do Instituto de Estudos em Saúde Coletiva (IESC) da UFRJ. Possui Pós-Doutorado em Engenharia de Produção pela COPPE/UFRJ (2019-2021), Doutorado em Engenharia de Produção pela COPPE/UFRJ (2012) e Mestrado em Engenharia Nuclear pelo Instituto Militar de Engenharia - IME (2001).

AUTORES

CLÁUDIO HENRIQUE DOS SANTOS GRECCO

(continuação...)

Chefe Substituto da Divisão de Ensino, código DAS 101.2, do Instituto de Engenharia Nuclear. Responsável pelo Laboratório de Engenharia do Conhecimento (LABEC) do IEN/CNEN. Membro do Grupo Latino-Americano de Gestão do Conhecimento Nuclear. Membro da Rede de Pesquisa CAPES-EPIDEMIAS: COPPE/PEP (UFRJ), Instituto de Estudos em Saúde Coletiva da UFRJ (IESC/UFRJ), Instituto de Biofísica Carlos Chagas Filho da UFRJ (IBCCF/UFRJ), Programa de Pós-Graduação em Medicina Tropical (PPGMT) da Universidade do Estado do Amazonas (UEA) e FIOCRUZ (Centro de Pesquisa Leônidas e Maria Deane). Desenvolve pesquisas em colaboração com o Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (PEP/UFRN) e a Fundação Oswaldo Cruz (FIOCRUZ). Pesquisador contemplado no Programa APQ1 2014/2 da FAPERJ. Trabalha com pesquisas que envolvem sistemas complexos, ergonomia, engenharia de resiliência, engenharia do conhecimento, gestão do conhecimento, modelagem de sistemas complexos, modelos fuzzy de tomada de decisão, sistemas de inferência fuzzy e tecnologias digitais na educação.

AUTORES

MARIZA SUELI DE OLIVEIRA SODRÉ



Possui graduação em Ciências Biológicas pela Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro (2006), Mestrado pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) e Doutorado pelo Instituto Oswaldo Cruz (FIOCRUZ, RJ).

Professora de Biologia da Rede Estadual do Rio de Janeiro (SEEDUC, RJ) desde 2007, já lecionou em faculdades e no Instituto Federal do Rio de Janeiro (IFRJ). Atualmente faz parte do corpo docente do Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação da UNICARIOCA. Com experiência na área de Educação e Ensino de Ciências e Saúde, atua com os seguintes temas: Educação/Avaliação, Neurociências aplicadas à Educação, Ciências Biológicas, Educação Inclusiva e Formação de Professores.

Sumário

1 - Introdução.....	8
2 - Os desafios de educar uma criança com TDAH	10
2.1 - Contextualizando o TDAH	10
2.2 - Interação de crianças com TDAH no contexto de suas famílias	12
3 - Educação Inclusiva para alunos com TDAH	13
3.1 - Desafios de ensinar uma criança com TDAH	13
3.2 - Teoria da Aprendizagem Significativa e o TDAH	15
3.3 - Sequência Didática para alunos com TDAH	16
4 - Gamificação como estratégia de ensino	18
4.1. - Jogos digitais educativos	20
4.2 - Dispositivos Móveis	21
4.3 - Jogos com aprendizagem significativa no auxílio no processo educacional	24
5 - Considerações finais	25
6 - Referências Bibliográficas	26
7 - Apêndice	30

INTRODUÇÃO

Se você está lendo este conteúdo, parabéns! Isso indica que você é um pai, uma mãe ou alguém dedicado à educação de uma criança diagnosticada com Transtorno do Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH). O fato de você reconhecer as dificuldades enfrentadas por essas crianças ao realizar as tarefas escolares em casa é um passo significativo no apoio ao seu desenvolvimento educacional. Este material está aqui para fornecer informações e estratégias que possam ser úteis nesse percurso desafiador.

Este manual educacional digital foi elaborado com o propósito de orientar pais e/ou responsáveis no apoio à educação de crianças diagnosticadas com Transtorno do Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH) durante a execução de tarefas escolares, especialmente no contexto de alfabetização. Ao percorrer as seções deste manual, serão apresentadas informações abrangentes sobre o que caracteriza o TDAH, a dinâmica de interação entre crianças com TDAH, suas famílias e os desafios específicos enfrentados no processo de aprendizagem.

A leitura deste guia é essencial para que os responsáveis compreendam os comportamentos típicos associados ao TDAH e reconheçam que as ações dessas crianças não são intencionais ou controláveis. A seção voltada para a assistência na realização das tarefas escolares oferece orientações comportamentais valiosas como o "ponto de desempenho", visando apoiar efetivamente essas crianças em suas atividades escolares. Além disso, apresenta uma sequência didática de três dias, incorporando tecnologia para auxiliar na ludicidade.

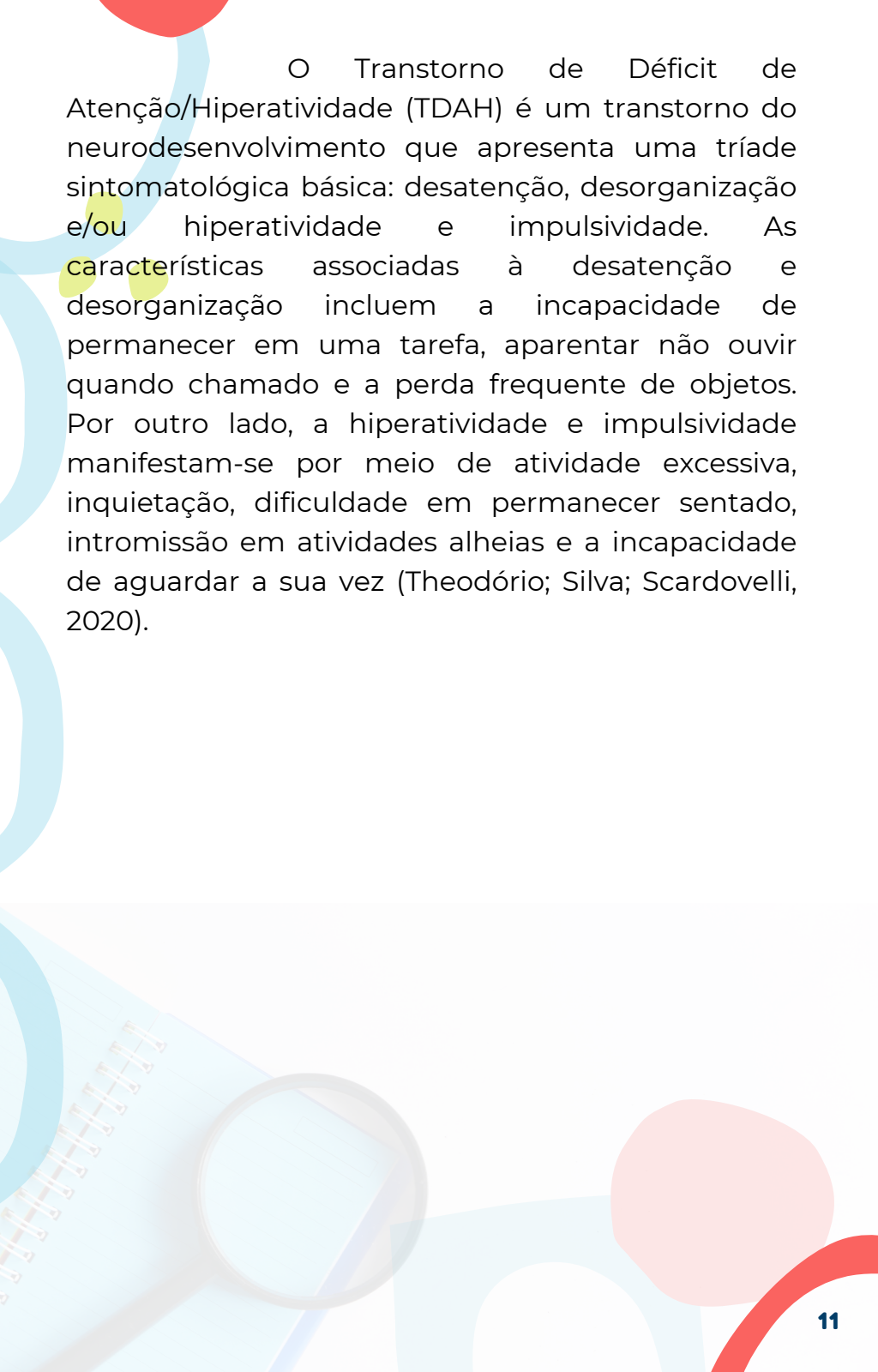
A explicação detalhada sobre o uso dessas tecnologias e a abordagem da aprendizagem significativa e jogos digitais no processo educacional são destacadas ao longo desta seção, proporcionando uma compreensão mais profunda sobre como esses elementos podem ser ferramentas eficazes para aprimorar o engajamento e o aprendizado das crianças com TDAH.

A alfabetização é um marco crucial no desenvolvimento acadêmico de qualquer criança, mas quando essa jornada esbarra com a presença do Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH), os desafios para os pais tornam-se mais desafiadores. No início da jornada educacional, os pais precisam ajudar os filhos com TDAH na realização das tarefas enviadas pela escola e isso por muitas vezes causam desavenças e resistência por parte dessas crianças.

Os desafios de educar uma criança com TDAH

Contextualizando o TDAH

O Transtorno de Déficit de Atenção/Hiperatividade (TDAH) é uma condição neurobiológica que afeta crianças, adolescentes e adultos, interferindo nas funções executivas do cérebro. Caracterizado por três sintomas principais - desatenção, hiperatividade e impulsividade - o TDAH pode impactar significativamente a vida diária e o desempenho acadêmico e profissional dos indivíduos afetados. A desatenção manifesta-se na dificuldade de manter o foco em tarefas, frequentemente resultando em erros por descuido. A hiperatividade se reflete na inquietação, na dificuldade em permanecer sentado e no excesso de energia. A impulsividade, por sua vez, pode levar a ações precipitadas sem considerar as consequências. O diagnóstico e o tratamento do TDAH geralmente envolvem uma abordagem multidisciplinar, incluindo avaliação médica, psicológica e educacional, visando proporcionar suporte adequado para otimizar a qualidade de vida dos indivíduos com essa condição.



O Transtorno de Déficit de Atenção/Hiperatividade (TDAH) é um transtorno do neurodesenvolvimento que apresenta uma tríade sintomatológica básica: desatenção, desorganização e/ou hiperatividade e impulsividade. As características associadas à desatenção e desorganização incluem a incapacidade de permanecer em uma tarefa, aparentar não ouvir quando chamado e a perda frequente de objetos. Por outro lado, a hiperatividade e impulsividade manifestam-se por meio de atividade excessiva, inquietação, dificuldade em permanecer sentado, intromissão em atividades alheias e a incapacidade de aguardar a sua vez (Theodório; Silva; Scardovelli, 2020).

Interação de crianças com TDAH no contexto de suas famílias

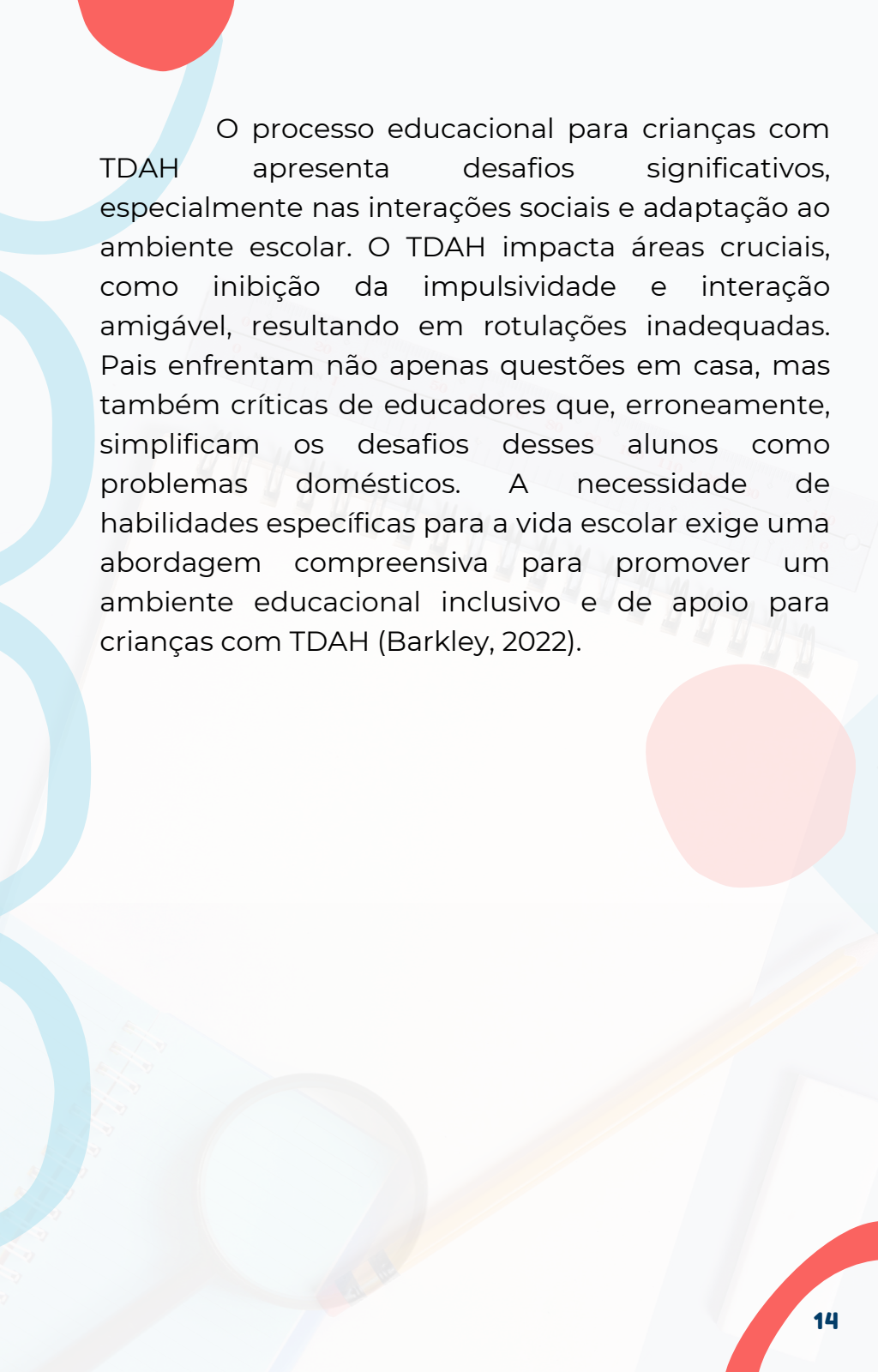
Crianças diagnosticadas com Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH) frequentemente enfrentam desafios particulares no contexto familiar. A interação pode ser marcada pela necessidade de compreensão e adaptação, uma vez que o TDAH pode influenciar a rotina e as interações familiares. Pais de crianças com TDAH, muitas vezes se deparam com o desafio de lidar com a impulsividade, a inquietação e a desatenção da criança, o que pode demandar estratégias específicas de gestão e suporte. A comunicação aberta e empática dentro da família é crucial, permitindo a expressão de preocupações, o compartilhamento de experiências e a colaboração na busca por estratégias eficazes. Além disso, a obtenção de informações sobre o TDAH podem ser recursos valiosos para fortalecer a resiliência da família e promover um ambiente que favoreça o desenvolvimento positivo da criança.

É evidente que, mesmo com os progressos observados nos últimos anos no que diz respeito ao Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade, há ainda uma considerável lacuna a ser preenchida. Diversas pessoas, abrangendo crianças, adolescentes e adultos, experienciam o desconforto de serem categorizadas, tanto em ambiente doméstico quanto escolar, como indivíduos mal-educados, rebeldes, agressivos, desatentos e explosivos (Almeida, 2022).

Educação Inclusiva para alunos com TDAH

Desafios de ensinar uma criança com TDAH

O ensino de uma criança com Transtorno do Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH) apresenta desafios únicos que exigem abordagens pedagógicas diferenciadas. As características marcantes do TDAH, como desatenção, impulsividade e hiperatividade, podem interferir no processo de aprendizagem e na interação em sala de aula. A necessidade de estratégias flexíveis, suporte individualizado e uma abordagem inclusiva destaca a importância de profissionais da educação estarem bem informados sobre o TDAH, colaborando com pais e profissionais de saúde para criar um ambiente educacional que propicie o sucesso acadêmico e emocional dessas crianças.



O processo educacional para crianças com TDAH apresenta desafios significativos, especialmente nas interações sociais e adaptação ao ambiente escolar. O TDAH impacta áreas cruciais, como inibição da impulsividade e interação amigável, resultando em rotulações inadequadas. Pais enfrentam não apenas questões em casa, mas também críticas de educadores que, erroneamente, simplificam os desafios desses alunos como problemas domésticos. A necessidade de habilidades específicas para a vida escolar exige uma abordagem abrangente para promover um ambiente educacional inclusivo e de apoio para crianças com TDAH (Barkley, 2022).

Teoria da Aprendizagem Significativa e o TDAH

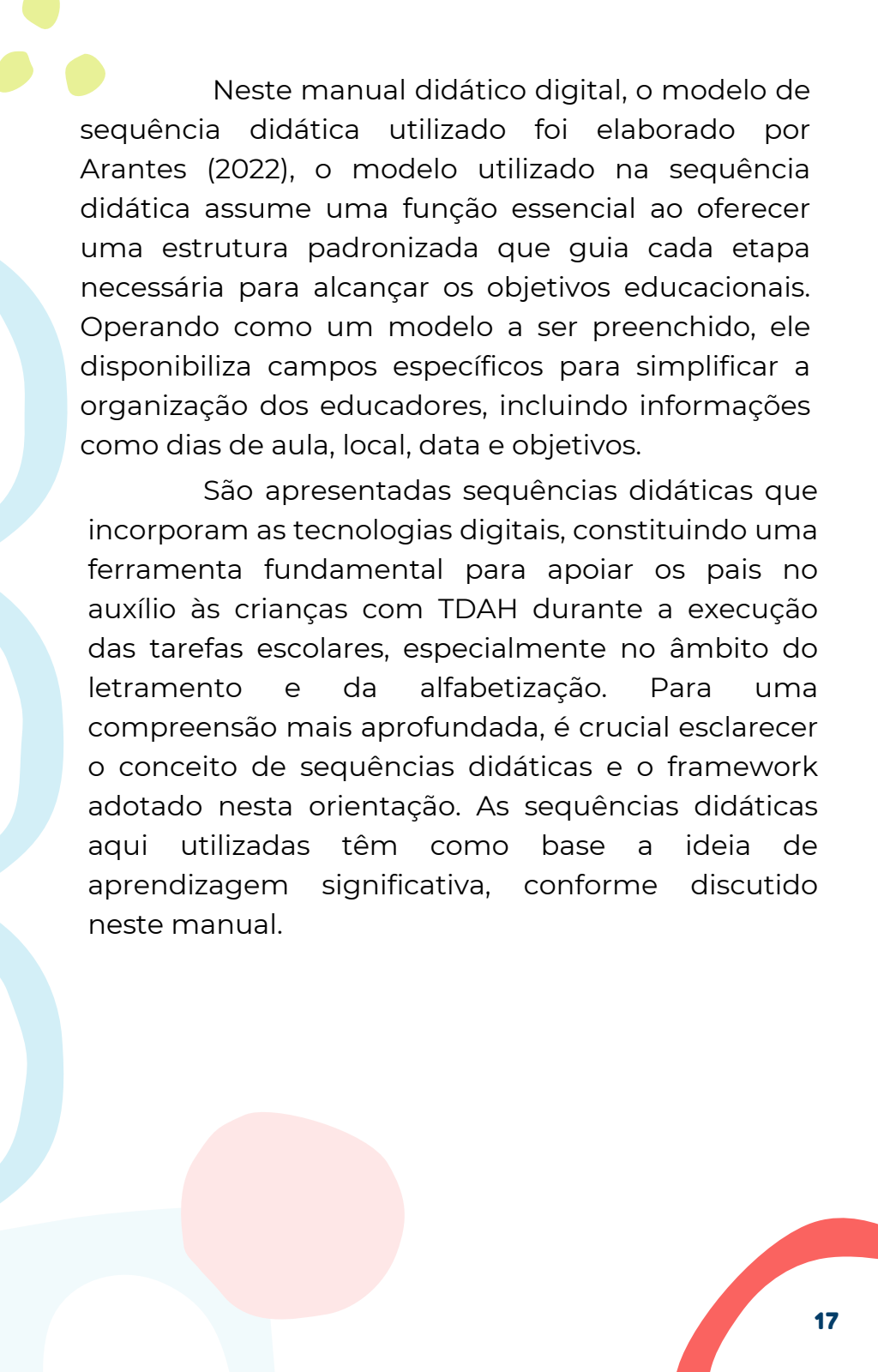
Teoria da Aprendizagem Significativa sugere que os educadores devem criar ambientes de aprendizado que estimulem a atenção, sejam organizados de forma clara e ofereçam oportunidades para a participação ativa dos alunos. Isso pode incluir o uso de recursos visuais, métodos interativos e a incorporação de elementos práticos que se conectem diretamente aos interesses e experiências dos alunos com TDAH.

Os resultados indicaram que a obtenção de aprendizado significativo requer a criação de uma conexão relevante entre os símbolos anteriormente assimilados ou consolidados pelo aluno. É imperativo abordar esse processo de forma a envolver a atenção do estudante no aprendizado. O reconhecimento e valorização do conhecimento prévio do aluno, conforme enfatizado por Ausubel, destacam-se como fatores cruciais que influenciam a aprendizagem ao longo do processo educacional. Essa abordagem sublinha a importância de incorporar e valorizar as experiências prévias dos alunos no contexto educacional (Silva, 2020).

Sequência Didática para alunos com TDAH

O conceito de "**ponto de desempenho**" é uma estratégia valiosa para crianças com Transtorno de Déficit de Atenção/Hiperatividade (TDAH), conforme destacado por Barkley (2022). Esse termo refere-se ao local e horário crítico para a execução de uma tarefa, reconhecendo que crianças com TDAH podem enfrentar desafios específicos nesses momentos. A ideia principal é fornecer informações essenciais e lembretes relevantes no exato momento em que a criança está envolvida na realização da atividade.

As sequências didáticas são compostas por etapas organizadas, consistindo em uma série de atividades interligadas. Essas sequências têm o propósito de auxiliar no processo educacional, desempenhando um papel crucial ao impulsionar a dinâmica da aprendizagem (Ramos; Moura; Lavor, 2020).



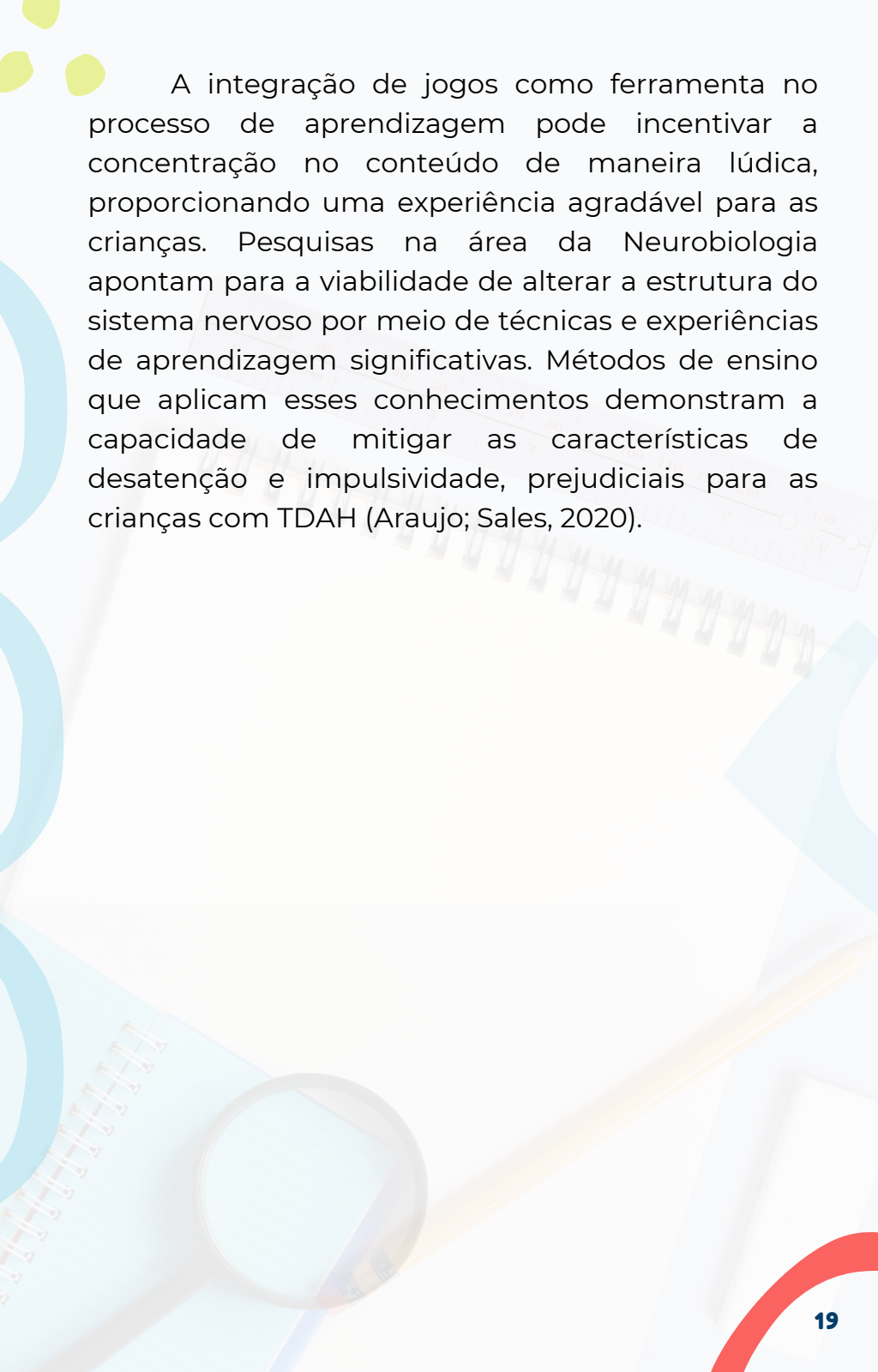
Neste manual didático digital, o modelo de sequência didática utilizado foi elaborado por Arantes (2022), o modelo utilizado na sequência didática assume uma função essencial ao oferecer uma estrutura padronizada que guia cada etapa necessária para alcançar os objetivos educacionais. Operando como um modelo a ser preenchido, ele disponibiliza campos específicos para simplificar a organização dos educadores, incluindo informações como dias de aula, local, data e objetivos.

São apresentadas sequências didáticas que incorporam as tecnologias digitais, constituindo uma ferramenta fundamental para apoiar os pais no auxílio às crianças com TDAH durante a execução das tarefas escolares, especialmente no âmbito do letramento e da alfabetização. Para uma compreensão mais aprofundada, é crucial esclarecer o conceito de sequências didáticas e o framework adotado nesta orientação. As sequências didáticas aqui utilizadas têm como base a ideia de aprendizagem significativa, conforme discutido neste manual.

Gamificação como estratégia de ensino

A gamificação, enquanto estratégia de ensino inovadora, tem conquistado crescente reconhecimento no campo educacional. Essa abordagem incorpora elementos característicos de jogos no ambiente de aprendizagem, visando engajar os estudantes de maneira mais dinâmica e participativa. Ao introduzir mecânicas de jogo, como desafios, recompensas e competições, a gamificação busca criar um ambiente educacional estimulante, promovendo a motivação intrínseca dos alunos. Essa estratégia não apenas torna o processo de aprendizagem mais envolvente, mas também estimula o desenvolvimento de habilidades como resolução de problemas, tomada de decisões e colaboração.

A gamificação destaca-se como uma ferramenta versátil que pode ser aplicada em diversas disciplinas e níveis de ensino, proporcionando uma abordagem inovadora que reflete a crescente interseção entre tecnologia, entretenimento e educação. Isso também é confirmado por Araujo e Sales (2020), eles afirmam que os jogos desempenham um papel significativo ao atuar como recursos pedagógicos eficazes, promovendo avanços nos âmbitos social, cultural, científico e tecnológico para os educandos. Além disso, contribuem para o desenvolvimento do conhecimento necessário para interpretar os desafios presentes no mundo contemporâneo.

The background of the page features a light blue spiral-bound notebook. A magnifying glass with a silver handle and a clear lens is positioned over the notebook's pages. A yellow pencil lies diagonally across the lower right portion of the notebook. The overall aesthetic is clean and educational, with soft, pastel colors.

A integração de jogos como ferramenta no processo de aprendizagem pode incentivar a concentração no conteúdo de maneira lúdica, proporcionando uma experiência agradável para as crianças. Pesquisas na área da Neurobiologia apontam para a viabilidade de alterar a estrutura do sistema nervoso por meio de técnicas e experiências de aprendizagem significativas. Métodos de ensino que aplicam esses conhecimentos demonstram a capacidade de mitigar as características de desatenção e impulsividade, prejudiciais para as crianças com TDAH (Araujo; Sales, 2020).

Jogos digitais educativos

Os jogos digitais educativos emergem como ferramentas pedagógicas inovadoras, incorporando tecnologia e design instrucional para proporcionar experiências de aprendizado envolventes. No cenário contemporâneo, esses jogos têm desempenhado um papel significativo no desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais em estudantes. No entendimento de Knoll e Londero (2021), esses recursos proporcionam uma abordagem inovadora para engajar os alunos, explorando potencialidades da tecnologia no processo de aprendizagem.

Com o avanço da tecnologia, os jogos digitais educativos têm se destacado como ferramentas promissoras no campo da educação. Estes jogos, quando incorporados de maneira estratégica, oferecem uma abordagem inovadora e envolvente para o processo de aprendizagem. Ao possibilitar a simulação de situações práticas, promovem o desenvolvimento de habilidades cognitivas, raciocínio lógico e tomada de decisões. Além disso, proporcionam um ambiente de aprendizagem dinâmico, motivador e adaptativo, capaz de atender às diversas necessidades dos estudantes. Estudos apontados por Silva Júnior, Lima e Silva (2023), destacam a eficácia desses recursos no engajamento dos alunos e na promoção de uma aprendizagem significativa, demonstrando seu potencial para aprimorar a qualidade do ensino.

Os jogos educativos digitais precisam ser alinhados com o propósito de ensinar conteúdo didático, incorporando-o como fonte de ensino, e devem atender aos requisitos dos estudantes. Adicionalmente, é fundamental que esses jogos ofereçam funções que auxiliem no desenvolvimento do raciocínio e na resolução de problemas (Pinheiro; Cavalcante; Amorim, 2018).

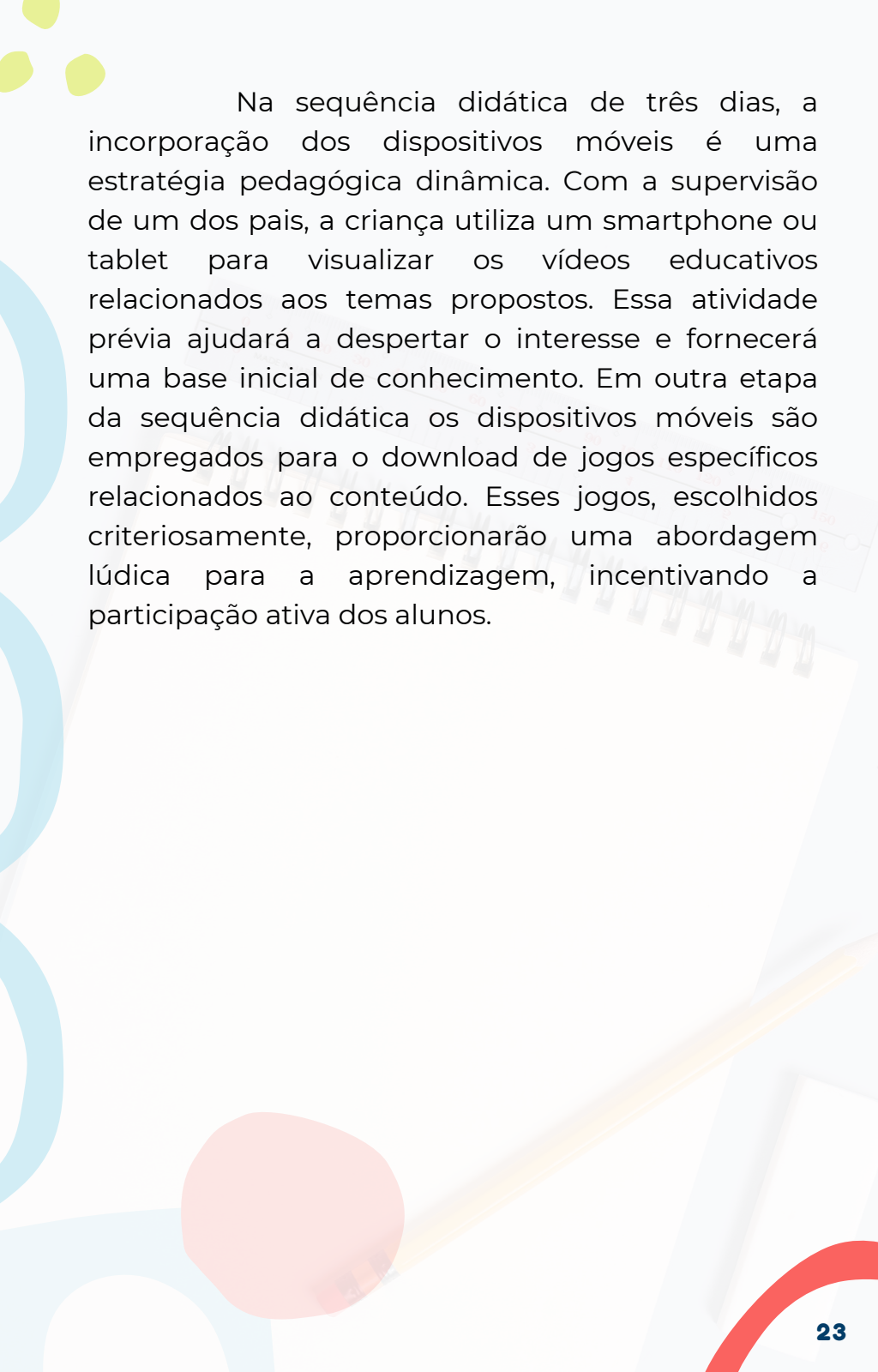
A incorporação de jogos digitais educativos em uma sequência didática ao longo de três dias é estratégia eficaz para promover a aprendizagem envolvente e significativa. Os jogos são introduzidos como uma ferramenta motivacional, despertando o interesse da criança para o tema abordado. Esse jogo inclui desafios relacionados ao conteúdo, incentivando a participação ativa com significado aos temas propostos ao longo das sequências didáticas.

Dispositivos Móveis

Dispositivos móveis, como smartphones e tablets, são aparelhos eletrônicos portáteis que desempenham um papel fundamental na vida cotidiana, oferecendo conectividade e mobilidade aos usuários. Eles proporcionam acesso instantâneo a uma ampla variedade de aplicativos, serviços e informações, transformando a maneira como nos comunicamos, trabalhamos e aprendemos. Segundo César, Santos e Costa (2020), esses dispositivos permitem que as pessoas estejam conectadas em qualquer lugar e a qualquer momento. As tecnologias em dispositivos móveis oferecem uma gama diversificada de funcionalidades, tornando-os uma ferramenta versátil e indispensável na era digital.

Os dispositivos móveis têm se destacado como ferramentas promissoras na educação contemporânea, oferecendo inúmeras possibilidades para aprimorar o processo de ensino-aprendizagem. Em um estudo recente, discute-se a utilização desses dispositivos como recursos pedagógicos capazes de proporcionar uma abordagem mais dinâmica e personalizada ao aprendiz. Além disso, destaca-se a flexibilidade desses dispositivos, permitindo que os educadores explorem diferentes estratégias de ensino, como o uso de aplicativos educativos e acesso à internet, para enriquecer as experiências de aprendizagem dos alunos.

Em concordância com o texto anterior, César, Santos e Costa (2020), afirmam que dispositivos móveis e sua mobilidade têm o potencial de estimular os alunos a serem proativos na construção de seu próprio conhecimento no ambiente educacional. Através desses dispositivos móveis, os alunos se envolvem ativamente com os conteúdos estudados, estabelecendo um diálogo direto com o material e promovendo a reflexão crítica.



Na sequência didática de três dias, a incorporação dos dispositivos móveis é uma estratégia pedagógica dinâmica. Com a supervisão de um dos pais, a criança utiliza um smartphone ou tablet para visualizar os vídeos educativos relacionados aos temas propostos. Essa atividade prévia ajudará a despertar o interesse e fornecerá uma base inicial de conhecimento. Em outra etapa da sequência didática os dispositivos móveis são empregados para o download de jogos específicos relacionados ao conteúdo. Esses jogos, escolhidos criteriosamente, proporcionarão uma abordagem lúdica para a aprendizagem, incentivando a participação ativa dos alunos.

Jogos com aprendizagem significativa no auxílio do processo educacional

Os jogos desempenham um papel significativo no processo educacional ao proporcionar aprendizagem de forma lúdica e envolvente. Nesse contexto, a Teoria da Aprendizagem Significativa. Conforme abordada por Silva-Pires, Trajano e Araujo-Jorge (2020), a teoria enfatiza a importância de estabelecer conexões significativas entre o novo conhecimento e a estrutura cognitiva existente do aluno. Ao incorporar essa abordagem nos jogos educacionais, é possível promover uma compreensão mais profunda e duradoura dos conteúdos, tornando o aprendizado mais eficaz e prazeroso.

As sequências didáticas, apresentadas no apêndice deste manual didático, estão permeadas de jogos educacionais digitais que representam uma abordagem para promover a aprendizagem significativa. Além disso, a natureza lúdica dos jogos digitais cria um ambiente propício para a experimentação e a exploração, aspectos fundamentais no processo de aprendizagem. A criança pode enfrentar desafios, receber feedback imediato e desenvolver habilidades de forma mais natural e envolvente.

Considerações finais

Fica evidente a necessidade de uma sequência didática permeadas com tecnologias digitais e aprendizagem significativa diferenciada para crianças com TDAH, que não apenas se revela como uma abordagem pedagógica essencial, mas também se estende como um valioso recurso para os pais que desempenham um papel crucial na realização das tarefas escolares em casa. A implementação de uma sequência didática adaptada às características específicas dessas crianças não apenas auxilia o processo de aprendizagem, mas também proporciona aos pais ferramentas valiosas para auxiliá-los na difícil tarefa de apoiar o desenvolvimento acadêmico de seus filhos.

Ao reconhecer as necessidades educacionais das crianças com TDAH e oferecer uma sequência didática personalizada, facilita o progresso acadêmico e emocional desses alunos. Investir em abordagens diferenciadas e envolver ativamente os pais nesse processo contribui para um ambiente educacional mais inclusivo, equitativo e propício ao potencial de cada criança, independentemente das complexidades associadas ao TDAH.

Referências Bibliográficas

ALMEIDA, S. A. P. Reflexões sobre aspectos da aprendizagem da criança com TDAH. **Revista Primeira Evolução**, São Paulo, v. 1, n. 25, p. 113–116, 2022. Disponível em: <https://primeiraevolucao.com.br/index.php/R1E/article/view/213>. Acesso em: 24 nov. 2023.

ARAUJO, G. A. F.; SALES, T. R. R. Neurobiologia da aprendizagem: a utilização de jogos educativos como auxílio no processo de aprendizagem em crianças com Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade – TDAH. **Ideias e Inovação - Lato Sensu**, [S. l.], v. 5, n. 3, p. 63, 2020. Disponível em: <https://periodicos.set.edu.br/ideiaseinovacao/article/view/7855>. Acesso em: 24 nov. 2023.

ARANTES, S. S. F. **Sequência Didática fundamentada na Aprendizagem Significativa como facilitadora no processo de Alfabetização e Letramento mediadas pelas novas tecnologias digitais**. Curitiba: Appris, 2022.

BARKLEY, R. A. **TDAH: Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade**. São Paulo: Autêntica, 2020.

CÉSAR, R. V. de M.; SANTOS, S. V. C. de A.; COSTA, R. V. C. da S. Dispositivos móveis na Educação: tecendo aprendizagens dentro-fora da escola. **II Encontro Regional Norte-Nordeste da ABCiber**, [S. l.], n. 1, 2020. Disponível em: <https://eventos.set.edu.br/abciber/article/view/12250>. Acesso em: 18 nov. 2023.

KNOLL, G. F.; LONDERO, F. T. **Upgrade**: jogos, entretenimento e cultura. São Paulo: Pimenta Cultural, 2021.

PINHEIRO, R. C.; CAVALCANTE, G. R. M.; AMORIM, N. O. Jogos digitais para alfabetização: avaliando e reconfigurando o jogo “Batalha Naval”. **Domínios de Lingu@gem**, Uberlândia (MG), v. 12, n. 1, p. 653-680, jan./mar. 2018.

RAMOS, M. do S. F.; MOURA, P. de S.; LAVOR, O. P. Educação financeira: Sequência didática com o aplicativo “Minhas Economias”. **Revista de Investigação e Divulgação em Educação Matemática**, [S. l.], v. 4, n. 1, 2020. DOI: 10.34019/2594-4673.2020.v4.32047. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/ridema/article/view/32047>. Acesso em: 26 nov. 2023.

SILVA JÚNIOR, D. R. da; LIMA, M. D. F.; SILVA, A. M. C. e.
Os jogos educativos na Educação Infantil e suas
relações com o desenvolvimento das crianças. **Revista
Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e
Educação**, [S. l.], v. 9, n. 5, p. 3274–3284, 2023. DOI:
10.51891/rease.v9i5.10116. Disponível em:
<https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/10116>.
Acesso em: 26 nov. 2023.

SILVA, J. B. da. A Teoria da Aprendizagem Significativa
de David Ausubel: uma análise das condições
necessárias. **Research, Society and Development**, [S. l.],
v. 9, n. 4, p. e09932803, 2020. DOI: 10.33448/rsd-
v9i4.2803. Disponível em:
<https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/2803>.
Acesso em: 16 nov. 2023.

SILVA-PIRES, F. E. S.; TRAJANO, V. S.; ARAUJO-JORGE, T.
C. A Teoria da Aprendizagem Significativa e o jogo.
Revista Educação em Questão, [S. l.], v. 58, n. 57, 2020.
DOI: 10.21680/1981-1802.2020v58n57ID21088. Disponível
em:
<https://periodicos.ufrn.br/educacaoemquestao/article/view/21088>. Acesso em: 26 nov. 2023.

THEODÓRIO, D. P.; DA SILVA, A. P.; SCARDOVELLI, T. A.
Jogos sérios brasileiros para auxílio do diagnóstico e
tratamento de TDAH: revisão integrativa. **Interfaces da
Educação**, [S. l.], v. 11, n. 32, p. 60–78, 2020. DOI:
10.26514/inter.v11i32.4298. Disponível em:
[https://periodicosonline.uems.br/index.php/interfaces/a
rticle/view/4298](https://periodicosonline.uems.br/index.php/interfaces/article/view/4298). Acesso em: 24 nov. 2023.

Apêndice

Sequência Didática Mediada pelas Novas Tecnologias Digitais



Dia: 1 ☒ 2 ☐ 3 ☐

Instituição onde será a 1ª aplicação: Em casa	Data:
Educador Autor(a): IGOR DE MORAES PAIM	E-mail: igorpaim@gmail.com
Professor revisor (a): Sheila Arantes	E-mail: sheila@csaber.com.br
Público-alvo: Crianças em fase de alfabetização com TDAH	Carga horária desta aula: 45 minutos
Título da SD: Auxiliando pais na alfabetização de filhos com TDAH	
Conteúdo: Uso de jogos eletrônicos e ferramentas digitais para auxiliar aos pais de crianças com TDAH, em seu processo de alfabetizadas.	
Eixo Temático: Conhecimentos Linguísticos e Gramaticais	

Locais que serão utilizados: ☐ Sala de Aula ☐ Pátio ☒ Outros: Em casa

Objetivos esperados: Mostrar um caminho mais proveitoso para a realização de tarefas de casa no que se refere a alfabetização de crianças com TDAH.

1ª Etapa: Tomada de Consciência - (5 minutos)

Deverá ser explicado a criança todas as atividades que serão realizadas, inicialmente a criança irá jogar o jogo Domlexia, por 30 minutos, após isso, ele irá assistir o vídeo "CANÇÃO DO ABC | APRENDENDO O ALFABETO CANTANDO", após essa etapa, ela assistirá mais uma vídeo a respeito da família e irá preencher um folha com os nomes de seus familiares em uma folha em anexo chamada "anexo 01 – Árvore Genealógica", na etapa seguinte ela irá jogar o jogo da força com a temática família e a última etapa jogar mais um jogo para consolidar o conhecimento.

2ª Etapa:

(25 minutos)

Estabelecer relações dos novos conteúdos com conhecimentos prévios.

(Atenção aqui aos subsucessos)

- ⇒ Instalar previamente o jogo Domlexia, para celular, ele pode ser baixado na Play Store ou pelo link: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.plotkids.domlexia&hl=pt_BR&gl=US
- ⇒ Após a instalação, a criança será convidada a jogar esse jogo por 20 minutos sob a supervisão de um adulto.
- ⇒ Mostre o vídeo do youtube chamado "CANÇÃO DO ABC | APRENDENDO O ALFABETO CANTANDO", esse vídeo apresentará as letras do alfabeto, link: <https://www.youtube.com/watch?v=7pYzfOayCvI>

3ª Etapa:

(15 minutos)

Promover atividades lúdicas, enriquecidas por tecnologias digitais, que se relacionem com o conteúdo proposto e que incentivem uma aprendizagem significativa.

- ⇒ Mostre o vídeo do youtube chamado "A Turma do Seu Lobato - A Árvore da Família (Volume 3 - música infantil)", esse vídeo fala sobre a família e será usada para a próxima atividade, link: <https://www.youtube.com/watch?v=ElFvwe29b4A>
- ⇒ Usa a folha do anexo 01 – Árvore Genealógica e juntamente com a criança preencher com os nomes os quadrinhos de cada membro da família.

4ª Etapa:

(5 minutos)

Elaborar atividades que estejam alinhadas com as habilidades de 'aprender a aprender' de maneira significativa. Praticar a escrita, dando preferência, quando possível, ao uso de cadernos digitais.	⇒ Jogar o jogo da forca com a temática família, através do link: https://wordwall.net/resource/62439644
--	--

5ª Avaliação (10 minutos)

Estimular a autoestima e o autoconhecimento, conduzindo o aluno ou participante a reconhecer o nível de sua aprendizagem, mantendo-o motivado para as próximas etapas e desafios. Preferencialmente com recursos tecnológicos digitais.

- ⇒ Jogar mais um jogo com a temática de família, através do link: <https://wordwall.net/resource/62443125>

Recursos Digitais	Celular com o jogo <u>Domlexia</u> instalado e <u>video</u> .
Recursos Analógicos utilizados	Folha impressa do "anexo 01 – Arvore Genealógica" e 1 lápis

Observações: Essa atividade será direcionada para crianças que estão sendo alfabetizadas e estejam em um nível pré-silábica ou silábico

Dia: 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐

Instituição onde será a 1ª aplicação: Em casa		Data:
Educador Autor(a): IGOR DE MORAES PAIM		E-mail: igorpaim@gmail.com
Professor revisor (a): Sheila Arantes		E-mail: sheila@csaber.com.br
Público-alvo: Crianças em fase de alfabetização com TDAH	Carga horária desta aula: 45 minutos	
Título da SD: Auxiliando pais na alfabetização de filhos com TDAH		
Conteúdo: Uso de jogos eletrônicos e ferramentas digitais para auxiliar aos pais de crianças com TDAH, em seu processo de alfabetizadas.		
Eixo Temático: <u>Conhecimentos Linguísticos</u> e Gramaticais		
Locais que serão utilizados: ☐ Sala de Aula ☐ Pátio ☒ Outros <u>Em casa</u>		
Objetivos esperados	Mostrar um caminho mais proveitoso para a realização de tarefas de casa no que se refere a alfabetização de crianças com TDAH.	
1ª Etapa: Tomada de Consciência - (5 minutos) Deverá ser explicado a criança todas as atividades que serão realizadas, inicialmente a criança irá jogar o jogo <u>Domlexia</u> , por 30 minutos, após isso, ele irá assistir o vídeo "CANÇÃO DO ABC APRENDENDO O ALFABETO CANTANDO", após essa etapa, ela assistirá mais um vídeo a respeito da família e irá preencher um folha com os nomes de seus familiares em uma folga em anexo chamada "anexo 01 – Arvore Genealógica", na etapa seguinte ela irá jogar o jogo da forca com a temática família e a última etapa jogar mais um jogo para consolidar o conhecimento.		
2ª Etapa: (25 minutos) Estabelecer relações dos novos conteúdos com conhecimentos prévios. (Atenção aqui aos <u>subsúncos</u>)	⇒ Instalar previamente o jogo Silabando para celular, ele pode ser baixado na Play Store ou pelo link: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.appsber.gman.silabando&hl=pt_BR&gl=US ⇒ Após a instalação, a criança será convidada a jogar esse jogo por 20 minutos sob a supervisão de um adulto.	
3ª Etapa: (15 minutos) Promover atividades lúdicas, enriquecidas por tecnologias digitais, que se relacionem com o conteúdo proposto e que incentivem uma aprendizagem significativa.	⇒ Mostre o vídeo do <u>youtube</u> chamado "ANIMAIS DE A A Z (ALFABETO DOS ANIMAIS) - Vila Educativa", esse vídeo apresentará as letras do alfabeto na temática de animais, link: https://www.youtube.com/watch?v=KkJvpxvs794	
4ª Etapa: (5 minutos) Elaborar atividades que estejam alinhadas com as habilidades de 'aprender a aprender' de maneira significativa. Praticar a escrita, dando preferência, quando possível, ao uso de cadernos digitais.	⇒ Instalar previamente o aplicativo de realidade aumentada <u>Arloopa</u> para celular, ele pode ser baixado na Play Store ou pelo link: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.arloopa.arloopa&hl=pt_BR&gl=US ⇒ Após a instalação, o adulto responsável deverá entrar no aplicativo e clicar na categoria "animais" e depois " <u>Mamais</u> " (Mamíferos).	

	⇒ Usa a folha do anexo 02 – Animais e juntamente com a criança preencher com os nomes os quadrinhos de cada animal ou a inicial do nome, podendo usar o <u>Arloopa</u> para incentivar o preenchimento.
5ª Avaliação (10 minutos) Estimular a autoestima e o autoconhecimento, conduzindo o aluno ou participante a reconhecer o nível de sua aprendizagem, mantendo-o motivado para as próximas etapas e desafios. Preferencialmente com recursos tecnológicos digitais. ⇒ Jogar mais um jogo com a temática do alfabeto com animais, através do link: https://wordwall.net/resource/62675049	
Recursos Digitais	Celular com o jogo Silabando instalado e <u>vídeo</u> .
Recursos Analógicos utilizados	Folha impressa do “anexo 02 – Animais” e 1 lápis
Observações: Essa atividade será direcionada para crianças que estão sendo alfabetizadas e estejam em um nível pré-silábica ou silábico	

Dia: 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒

Instituição onde será a 1ª aplicação: Em casa		Data:
Educador Autor(a): IGOR DE MORAES PAIM		E-mail: igorpaim@gmail.com
Professor revisor (a): Sheila Arantes		E-mail: sheila@csaber.com.br
Público-alvo: Crianças em fase de alfabetização com TDAH	Carga horária desta aula: 55 minutos	
Título da SD: Auxiliando pais na alfabetização de filhos com TDAH		
Conteúdo: Uso de jogos eletrônicos e ferramentas digitais para auxiliar aos pais de crianças com TDAH, em seu processo de alfabetização.		
Eixo Temático: <u>Conhecimentos Linguísticos e Gramaticais</u>		
Locais que serão utilizados: ☐ Sala de Aula ☐ Pátio ☒ Outros Em casa		
Objetivos	Mostrar um caminho mais proveitoso para a realização de tarefas de casa no que se refere a alfabetização de crianças com TDAH.	
1ª Etapa: Tomada de Consciência - (5 minutos) Deverá ser explicado a criança todas as atividades que serão realizadas, inicialmente a criança irá jogar o jogo <u>Domlexia</u> , por 30 minutos, após isso, ele irá assistir o vídeo "CANÇÃO DO ABC APRENDENDO O ALFABETO CANTANDO", após essa etapa, ela assistirá mais uma vídeo a respeito da família e irá preencher um folha com os nomes de seus familiares em uma folha em anexo chamada "anexo 01 – Arvore Genealógica", na etapa seguinte ela irá jogar o <u>q</u> jogo da forca com a temática família e a última etapa jogar mais um jogo para consolidar o conhecimento.		
2ª Etapa: (25 minutos) Estabelecer relações dos novos conteúdos com conhecimentos prévios. (Atenção aqui aos <u>subsuncões</u>)	⇒ Instalar previamente o jogo <u>Domlexia</u> para celular, ele pode ser baixado na Play Store ou pelo link: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.plotkids.domlexia&hl=pt_BR&gl=US ⇒ Após a instalação, a criança será convidada a jogar esse jogo por 20 minutos sob a supervisão de um adulto.	
3ª Etapa: (15 minutos) Promover atividades lúdicas, enriquecidas por tecnologias digitais, que se relacionem com o conteúdo proposto e que incentivem uma aprendizagem significativa.	⇒ Jogar o jogo da forca com a temática família, através do link: https://wordwall.net/resource/62439644 ⇒ Após a instalação, a criança será convidada a jogar esse jogo por 10 minutos sob a supervisão de um adulto.	
4ª Etapa: (5 minutos) Elaborar atividades que estejam alinhadas com as habilidades de 'aprender a aprender' de maneira significativa. Praticar a escrita, dando preferência, quando possível, ao uso de cadernos digitais.	⇒ Jogar um jogo com a temática de família, através do link: https://wordwall.net/resource/62443125	
5ª Avaliação (10 minutos) Estimular a autoestima e o autoconhecimento, conduzindo o aluno ou participante a reconhecer o nível de sua aprendizagem, mantendo-o motivado para as próximas etapas e desafios. Preferencialmente com recursos tecnológicos digitais.		

⇒ Jogar mais um jogo com a temática do para identificar palavras, através do link:
<https://wordwall.net/resource/4175811>

Recursos Digitais

Celular com o jogo Silabando e Domlexia.

Recursos Analógicos utilizados

Observações: Essa atividade será direcionada para crianças que estão sendo alfabetizadas e estejam em um nível pré-silábica ou silábico



Obrigado por chegar até aqui