

INCLUSÃO DIGITAL PARA ESTUDANTES COM TDHA

karina viana cordeiro (IFMS-NAVIRAI/MS)

Resumo. *O presente trabalho visa apresentar uma metodologia alternativa ao modelo tradicional, possibilitando a aplicação a estudantes com TDAH, os quais possuem alguns sintomas característicos, como: hiperatividade, desorganização, agitação, falta de atenção, impulsividade, entre outros. Para o desenvolvimento do trabalho será utilizada a pesquisa bibliográfica, em que será abordada a importância do estudo, pois o tema TDAH é significativo para contribuir com os profissionais da área da educação. O embasamento metodológico deste trabalho se dará através de referências bibliográficas de pesquisa qualitativa descritiva, analisando os vários fatores que podem influir nas dificuldades de aprendizagem dos alunos com TDAH, objetivando melhor compreensão e proximidade com o assunto e buscando soluções para o mesmo. Este trabalho constitui-se em um estudo sobre vários aspectos desse transtorno, viabilizando uma maior compreensão dos sintomas, apresentado uma proposta para o ensino de estudantes com TDAH. A gamificação é uma estratégia de usar elementos dos jogos fora do ambiente dos jogos e pode ser aplicada para auxiliar o professor na tarefa não mais de fornecer informações, mas ensinar a selecionar as informações úteis e aplicar esse conhecimento para resolver problemas da profissão. Nesse contexto, será apresentado o Kahoot, uma plataforma com diversas estratégias de avaliação e ensino-aprendizagem.*

Palavras Chave. *TDHA,KAHOOT,ENSINO-APRENDIZADO*