

## ARTICULANDO PRÁTICA E TECNOLOGIA

GT 2: EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO

**Relato de experiência**

Kezia de Pinho AMORIM (Programa de Pós-graduação em Educação/UFMT)  
kpamorim20@hotmail.com

### 1 Introdução

Este relato de experiência aborda a implementação do projeto Laboratório de Aprendizagem<sup>1</sup>, em 2023, que foi uma das principais iniciativas das políticas de educação da Secretaria de Estado de Educação de Mato Grosso (SEDUC/MT).

Inserido no Plano de Recomposição das Aprendizagens, esse projeto foi concebido como uma resposta pedagógica às lacunas geradas no processo educacional durante a pandemia de covid-19. Com foco nas unidades escolares estaduais regulares e nas escolas do campo, quilombolas e indígenas, o Laboratório oferece um espaço diferenciado para práticas pedagógicas voltadas à alfabetização, ao letramento, à leitura e ao desenvolvimento de habilidades matemáticas.

Os estudantes atendidos no Laboratório passam por uma avaliação diagnóstica realizada pela professora regente da turma e pela responsável pelo espaço, permitindo um agrupamento por níveis de aprendizagem. Entretanto, é importante destacar que o laboratório não atende diretamente estudantes com transtornos diagnosticados, como o Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH), mesmo que possuam laudos. Esses casos também não são direcionados para a Sala de Recursos Multifuncionais, pois não se trata de deficiência, mas, sim, de uma condição humana. Além disso, a escassez de vagas nas salas especializadas também limita o atendimento a esses estudantes, reforçando a necessidade de políticas educacionais que contemplem melhor o atendimento dessas condições no ambiente escolar.

Em 2023, lecionando na Escola Estadual José Leite de Moraes, tive a oportunidade de atender estudantes em defasagem educacional no Laboratório de Aprendizagem, incluindo alguns diagnosticados com TDAH. Com o objetivo de assegurar a esses alunos o acesso às políticas de educação especial na perspectiva inclusiva, utilizei recursos pedagógicos, como jogos de alfabetização, apoiados pelo uso dos *Chromebooks*, distribuídos nas escolas estaduais.

---

<sup>1</sup> Para maiores informações, acesse: <https://www3.seduc.mt.gov.br/projetos-pedagogicos-integrados/projeto-laborat%C3%B3rio-de-aprendizagem>.

## 2 Objetivo

Proporcionar um trabalho diferenciado no âmbito da alfabetização e da linguagem matemática para estudantes que não apresentam laudo, mas que aparentemente têm algum tipo de transtorno, e aqueles que já possuem laudos de TDAH, utilizando recursos tecnológicos para criar um ambiente alfabetizador atualizado e individualizado voltado a atender às especificidades de cada estudante.

## 3 Procedimentos metodológicos

A alfabetização é um caminho que deve ser percorrido pelo estudante de uma forma prazerosa e significativa, trazendo sentido real para sua vida. No entanto, muitos estudantes foram prejudicados nesse percurso em decorrência da situação pandêmica da covid-19, vivenciada entre os anos de 2020 e 2021, quando estavam no processo de alfabetização. É perceptível que esse período deixou várias lacunas no aprendizado, e muitas dessas fragilidades ainda precisam ser corrigidas por políticas educacionais que visam atender a essas defasagens.

Durante o período pandêmico, o uso de tecnologias foi fundamental para ministrar aulas, gravar conteúdos e disponibilizar plataformas de atendimento, com o objetivo de reduzir a distância entre o isolamento e os estudos. Contudo, nem todos tiveram acesso a tais tecnologias devido à falta de aparelhos eletrônicos ou de acesso à internet. Com o retorno das aulas presenciais, o uso de recursos tecnológicos continuou sendo essencial, especialmente para trabalhar as habilidades que não foram consolidadas durante o período de ensino remoto.

Desse modo, no ano de 2023, o governo do estado de Mato Grosso, por meio da SEDUC/MT, disponibilizou aos estudantes que eram inscritos no Cadastro Único para Programas Sociais do Governo Federal (CAD ÚNICO) um chip com acesso à internet e distribuiu *Chromebooks* nas escolas, como recurso tecnológico para inseri-los no processo educativo digital. Essa prática coaduna com o apontado por Kenski (2008, p. 85):

Desde que as tecnologias de comunicação e informação começaram a se expandir pela sociedade, aconteceram muitas mudanças nas maneiras de ensinar e aprender. Independentemente do uso mais ou menos intensivo de equipamentos midiáticos nas salas de aula, professores e alunos tem contato durante todo o dia com as mais diversas mídias.

A tecnologia está presente na vida cotidiana por meio de celulares, tablets ou notebooks. Essa geração de estudantes já está inserida nesse contexto, não sendo mais possível afastá-la



dessa realidade na sala de aula. Nesse sentido, conforme sinalizado na Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017), “a cultura digital é uma competência geral da BNCC e um dos três eixos do complemento da base que trata a computação. Ele prevê que o tema seja abordado desde a educação infantil até o Ensino Médio”.

Contudo, esse contexto deve considerar as individualidades de cada estudantes, pois cada um se desenvolve de forma única. As diferentes teorias educacionais levam o docente a refletir sobre a melhor maneira de ensinar, garantindo que o acesso atinja todos os estudantes, independentemente da sua condição social e psicológica. Nesse sentido, as ferramentas tecnológicas na educação devem ser entendidas como uma nova metodologia de ensino, que possibilita a interação dos estudantes com os conteúdos e a aplicação de seus esquemas mentais, a partir do uso racional e mediado da informação.

No Laboratório de Aprendizagem, para atender os estudantes com laudo de TDAH, foi proposto o uso do *Chromebook* como recurso pedagógico, considerando as características específicas desse transtorno, como agitação, inquietação e dificuldade em se concentrar em atividades longas e repetitivas (Figura 1).

Figura 1 – Alunos no Laboratório de Aprendizagem



Fonte: acervo particular da pesquisadora (2023).

As aulas no Laboratório têm duração máxima de duas horas, alternando entre atividades de linguagem e matemática, em que o uso dos *Chromebooks* ajudou a incluir os alunos, que infelizmente não podem ser atendidos pelas Salas de Recursos Multifuncionais.

Para esse grupo de estudantes, foi utilizado o site pedagógico *wordwall.net* (link de acesso: <https://wordwall.net/pt-br/community/jogos-de-pedagogico>), que oferece uma variedade de jogos pedagógicos voltados para a alfabetização e com níveis de dificuldades variados, facilitando o acesso dos estudantes e o processo de aprendizagem deles. Para as aulas, cada estudante recebeu o seu e-mail institucional, fornecido pela SEDUC/MT, além de um roteiro com as instruções passo a passo para o acesso e uso do *Chromebook*. Em cada aula, era escolhido um jogo com complexidade diferente, sendo todos voltados para a alfabetização, de forma a manter o interesse e a atenção dos estudantes.

Ao final de cada aula, fazia-se um registro no caderno de campo e por meio fotográfico, que posteriormente era anexado ao relatório enviado à SEDUC, além de conversar com os estudantes para identificar o que mais gostaram, o que aprenderam e como desenvolveram as atividades. Ademais, eles eram incentivados a trazerem sugestões que pudessem enriquecer as aulas futuras e estimular o protagonismo e o interesse deles.

A título de exemplo de sugestões trazidas pelos alunos e absorvidas pela docente, ao final de cada aula, sempre era realizada uma competição saudável, comparando pontuações, o que também favorecia a alfabetização matemática por meio da elaboração de tabelas e rankings.

Nas aulas subsequentes, sempre havia um momento de feedback, no qual os alunos revisavam o passo a passo da aula anterior, estimulando o hipocampo — região do cérebro que desempenha um papel crítico à formação, à organização e ao armazenamento de novas memórias, além de conectar certas sensações e emoções a elas. Como resultado, foi observado que alguns estudantes se mostravam mais motivados, com avanços nas aprendizagens e no armazenamento de novas informações.

Esse progresso também foi percebido nas aulas regulares, em que a professora regente relatou que os estudantes com TDAH voltavam mais dispostos e participativos após as aulas no laboratório, apesar de suas limitações de atenção e impulsividade ainda serem evidentes e de curto prazo.

#### 4 Conclusões

A inovação tecnológica está presente no cotidiano de alunos e professores, proporcionando recursos didáticos nas escolas e promovendo melhorias no processo de ensino

e aprendizagem. Além disso, é uma excelente ferramenta para atender às necessidades de estudantes com defasagem nas habilidades não consolidadas, como aqueles com TDAH, garantindo seu acesso e sua permanência na escola.

A recomposição dessas habilidades era um dos principais objetivos do Laboratório de Aprendizagem, que faz parte da política de educação da SEDUC/MT. Como professora pedagoga, participar desse projeto foi uma experiência inovadora, pois tive a oportunidade de atender, de modo especializado, um público com TDAH, que sempre esteve presente em minhas aulas, mas que, devido à grande demanda, muitas vezes não recebia o atendimento adequado nas aulas regulares.

Dedicar um tempo integral a esses estudantes me fez desenvolver um novo olhar sobre as necessidades desse público, reforçando ainda mais a importância do tempo como um fator determinante a todos, especialmente para eles. Esses alunos necessitam de atividades diferenciadas, mais objetivas e de curta duração, pois, para esse grupo, quantidade não significa qualidade na aprendizagem.

É preciso mais atenção, investimento e qualidade na educação, que hoje lida com um número crescente de diagnósticos, tanto de TDAH quanto de outros transtornos. Diante dessa realidade, a escola deve estar sempre à frente, pensando em currículos que incluam todos os estudantes presentes nas salas de aula.

## Referências

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**: educação é a base. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/>. Acesso em: 22 set. 2024.

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias**: o novo ritmo da informação. 3. ed. São Paulo: Papirus, 2008.

MATO GROSSO. Secretaria estadual de Educação. **Orientações pedagógicas para o Laboratório de Aprendizagem**. 2023. Disponível em: <https://www3.seduc.mt.gov.br/projetos-pedagogicos-integrados/projeto-laborat%C3%B3rio-de-aprendizagem>. Acesso em: 10 set. 2024.