



## DESAFIOS ENFRENTADOS POR PROFESSORES DE GEOGRAFIA NA APLICAÇÃO DE ATIVIDADES/TAREFAS NA PLATAFORMA DO QUIZIZZ PARA ALUNOS COM TDAH

*Challenges Faced by Geography Teachers in the Application of Activities/Tasks on the Quizizz Platform for Students with ADHD*

Luciano Xavier<sup>1</sup>



<https://orcid.org/0009-0005-1507-3004>

### RESUMO

Este artigo examina os impactos do Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH) no aprendizado de estudantes de Geografia, bem como objetiva analisar os desafios no atendimento das necessidades especiais enfrentados por professores ao utilizarem a plataforma Quizizz em escolas públicas de Londrina, Paraná. O documento apresenta as características do transtorno, as funcionalidades da ferramenta e um levantamento com professores de Geografia realizado através de um formulário online. A pesquisa revela obstáculos como a falta de formação específica para educadores e a inadequação das ferramentas digitais. Considera-se a necessidade da implementação de estratégias pedagógicas mais adaptadas e de suporte para otimizar o uso da ferramenta Quizizz na educação inclusiva. O estudo destaca a importância da formação continuada para professores, tanto para maximizar o aprendizado quanto para contribuir com a eficácia do uso da ferramenta.

**Palavras-chave:** Ensino. Geografia. Tdah. Quizziz

<sup>1</sup> Licenciado em Geografia pela Universidade Estadual de Londrina (UEL). E-mail: [lucianobortholazzi@gmail.com](mailto:lucianobortholazzi@gmail.com)





## ABSTRACT

This article examines the impacts of Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) on the learning of Geography students, as well as aims to analyze the challenges in meeting the special needs faced by teachers when using the Quizizz platform in public schools in Londrina, Paraná. The document presents the characteristics of the disorder, the functionalities of the tool, and a survey with Geography teachers conducted through an online form. The research reveals obstacles such as the lack of specific training for educators and the inadequacy of digital tools. The necessity of implementing more adapted pedagogical strategies and support to optimize the use of the Quizizz tool in inclusive education is considered. The study highlights the importance of continuous professional development for teachers, both to maximize learning and to contribute to the effectiveness of the tool's use.

**Keywords:** Teaching. Geography. ADHD. Quizizz

## Introdução

O Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH) é compreendido como um distúrbio ou uma condição neurobiológica que frequentemente persiste da infância à vida adulta, que afeta significativamente no desempenho escolar dos alunos, manifestando-se por sintomas detectáveis como a desatenção, hiperatividade e impulsividade.

De acordo com Barkley (2015), o TDAH afeta cerca de 5% das crianças em idade escolar, sendo mais comum em meninos do que em meninas. A hiperatividade se manifesta como inquietação constante e dificuldade em permanecer sentado, enquanto a impulsividade envolve ações precipitadas sem consideração pelas consequências (American Psychiatric Association, 2013).

Apesar do crescente uso de plataformas digitais como o Quizizz no ensino de Geografia, pouco se sabe sobre os desafios específicos que os professores enfrentam ao tentar engajar alunos com TDAH nesse ambiente virtual.

A validação desta pesquisa no ambiente escolar e no ensino de Geografia é de grande importância, pois este artigo busca apresentar possíveis soluções para as demandas de adaptações às necessidades dos alunos com o transtorno e responder à



pergunta: Quais os desafios enfrentados por professores de Geografia na aplicação de atividades/tarefas na plataforma do Quizizz para alunos com TDAH?

O motivo para a pesquisa e a busca pelo tema surgiu do grande interesse pela disciplina de Necessidades Especiais cursada pelo discente no currículo de Geografia, aliado à curiosidade por um assunto recente e pouco pesquisado na área. Outra motivação é a presença de um parente próximo (sobrinha) com o transtorno de grau dois, o que ocasionou uma identificação e uma curiosidade ainda maior pelo tema, permitindo um acompanhamento mais próximo das dificuldades apresentadas na escola.

Este documento está estruturado em quatro seções principais de desenvolvimento. A primeira seção aborda o Transtorno do Déficit de Atenção e Hiperatividade, suas características e impacto na vida dos indivíduos afetados, conforme detalhado por Barkley (2015) e pela American Psychiatric Association (2013). A seção traz alguns detalhes do comportamento de quem possui o transtorno, como a aparência de serem “elétricos” e muito acelerados, e falarem demais.

A segunda seção explora as funcionalidades da plataforma Quizizz de modo geral e sua aplicação no ambiente educacional, destacando os estudos de Wang (2020) sobre os benefícios da gamificação e feedback imediato no engajamento dos alunos.

A terceira seção discute o uso do Quizizz no Projeto Desafio Paraná, que visa integrar tecnologias educacionais inovadoras no ensino de Geografia para alunos com TDAH, com base nos estudos de Silva e Almeida (2021) e em dados da Secretaria de Educação do Paraná.

A quarta e última seção apresenta os resultados de um levantamento realizado com professores de Geografia, identificando os desafios e necessidades de adaptações na plataforma e na sala de aula, conforme apontado por Barkley (2015) e Pereira et al. (2022). Nessa seção, serão apresentadas as análises obtidas no questionário aplicado aos professores de Geografia do ensino público.



## Metodologias

Para compreender os desafios enfrentados por professores e alunos na realização de tarefas/atividades de casa do cotidiano de portadores do transtorno, foi realizada uma pesquisa qualitativa, tendo como base levantamentos de informações junto a produções científicas e documentos, foi realizado um levantamento empírico com aplicação de questionário junto aos professores. A princípio, foi realizada uma revisão da literatura que abrangeu livros e artigos relacionados ao tema.

Os principais autores e obras revisados nesta pesquisa incluem Barkley e Murphy (2008), Araújo e Silva (2003), Mendes (2021), Silva (2016), Wang (2020), David e Agostinho (2024).

Essas obras foram fundamentais para a compreensão do distúrbio neurobiológico, permitindo uma compreensão aprofundada da relação dos alunos com as atividades atribuídas em sala e as tarefas para a casa proporcionadas pela plataforma de perguntas e respostas em tempo real, o Quizizz.

Os autores também contribuíram para o entendimento dos objetivos da plataforma e a sua relação com o projeto do governo, o Desafio Paraná, que promove o ajuntamento de todos os conteúdos e avaliações para facilitar o acesso dos alunos.

Em relação a plataforma Quizizz, ela foi acessada pelo site [quizizz.com](https://www.quizizz.com) para fins de simulação e para o entendimento de sua estrutura. Nesse sentido, seguiu-se um passo a passo dos detalhes da ferramenta.

Conforme informações do site, para criar uma atividade, faz-se o login na conta do professor e seleciona-se a opção "Create a quiz". É feita a escolha do tipo de atividade (ex.: clássico, clássico com tempo), podendo-se adicionar perguntas de diversos formatos (múltipla escolha, verdadeiro ou falso, resposta aberta, ordenação), preenchendo o conteúdo correspondente à disciplina e adicionando mídias visuais como imagens, Gifs ou vídeos.

A ferramenta permite que o educador personalize as configurações da atividade, definindo tempo, tentativas e ativando elementos de gamificação (pontuação, rankings, avatares).



Para obter respostas do levantamento sobre os processos e desafios de alunos e professores com a ferramenta de ensino no projeto Desafio Paraná, elaborou-se um questionário online direcionado a cinco professores formados e atuantes em Geografia nas turmas do ensino fundamental II e do ensino médio em escolas públicas do município de Londrina, Paraná.

As escolas que serviram de referência para o levantamento foram o Colégio Marcelino Champagnat, o Colégio Aplicação, o Colégio Castaldi e o Colégio Newton Guimarães, em sua maioria localizados na região central do município.

Foram elaboradas sete questões de resposta aberta para os professores, que buscam a perspectiva dos professores de Geografia sobre os desafios e problemas dos alunos e da instituição de ensino quanto às demandas das necessidades dos alunos portadores do transtorno. Para melhor compreensão, segue o modelo de perguntas na tabela 1 abaixo:

**Tabela 1- Modelo de Perguntas do Questionário Online**

Nº	Questionamentos
01	Possui alguma formação extra para atendimento de necessidades especiais dos alunos?
02	Quais são os principais desafios que seus alunos com TDAH enfrentam na disciplina de Geografia no geral?
03	Quais são os principais desafios que seus alunos com TDAH enfrentam em realizar as tarefas e recuperações da plataforma Quizizz feita através do desafio Paraná?
04	Como você avalia a eficácia do Quizizz para alunos com TDAH?
05	Qual é a frequência de uso do Quizizz em sua sala de aula e nas atividades em casa?
06	A instituição de ensino oferece adaptações na plataforma e



	na sala de aula para os alunos com TDAH?
07	Quais os principais motivos da não entrega das atividades/tarefas propostas pelos professores na plataforma Quizizz?

Org. O autor, 2024

## Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH)

O Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH) é um distúrbio neurobiológico que se manifesta na infância e persiste na vida adulta. Caracteriza-se por sintomas de desatenção, hiperatividade e impulsividade, que podem variar em intensidade e impacto na vida do indivíduo. Os sintomas de desatenção incluem dificuldade em manter o foco, seguir instruções e concluir tarefas.

Para Barkley e Murphy (2008), o termo TDAH é utilizado para designar um transtorno de desenvolvimento específico observado tanto em crianças quanto em adultos, que compreende déficits na inibição comportamental, atenção sustentada e resistência à distração, bem como a regulação do nível de atividade da pessoa às demandas de uma situação hiperatividade e inquietação. Segundo a Associação Americana de Psiquiatria (2013);

A desatenção manifesta-se comportamentalmente no TDAH como divagação de tarefas, falta de persistência, dificuldade de manter o foco e desorganização – e não constitui consequência de desafio ou falta de compreensão. A hiperatividade refere-se à atividade motora excessiva (como uma criança que corre por tudo) quando não apropriado ou remexer, batucar ou conversar em excesso.

As características acima não se devem simplesmente à falta de atenção ou foco dos alunos em sala de aula, mas também à manifestação comportamental do TDAH. Torna-se essencial considerar esses sintomas para um diagnóstico preciso e o desenvolvimento de estratégias terapêuticas eficazes.





De acordo com o Manual de Classificação das Doenças Mentais – DSM-5, desenvolvido pelo American Psychiatric Association, o TDAH é considerado um transtorno do Neurodesenvolvimento apresentando algumas características, como:

- Prestar pouca atenção a detalhes e cometer erros por falta de atenção.
- Dificuldades de se concentrar (tanto nas tarefas escolares quanto em jogos e brincadeiras).
- Parecer estar prestando atenção em outras coisas numa conversa.
- Dificuldade de se organizar para fazer algo ou planejar com antecedência.
- Relutância ou antipatia em relação a tarefas que exijam esforço mental por muito tempo (tais como estudo ou leitura).
- Perder objetos necessários para realizar as tarefas ou atividades do dia a dia.
- Distrair-se com muita facilidade com coisas à sua volta ou mesmo com seus próprios pensamentos.

Quanto às características relacionadas à Hiperatividade e Impulsividade:

- Ficar mexendo as mãos e pés quando sentado ou se mexer muito na cadeira.
- Dificuldade de permanecer sentado em situação em que isso é esperado (sala de aula, mesa de jantar etc.).
- Correr ou escalar coisas, em situações nas quais isto é inapropriado (em adolescentes e adultos pode se restringir a um sentir-se inquieto por dentro).
- Dificuldades para se manter em atividade de lazer (jogos ou brincadeiras) em silêncio.
- Parecer ser “elétrico” e a “mil por hora” e falar demais.
- Responder perguntas antes de elas serem concluídas. É comum responder a perguntas sem ler até o final.



- 
- Não conseguir aguardar a sua vez (nos jogos, na sala de aula, em filas, etc.).
  - Interromper os outros ou se meter na conversa dos outros.

Com a presença dessas características, segundo Araújo e Silva (2003), não significa que o sujeito não seja inteligente, mas que apresenta uma necessidade especial de aprendizagem, com dificuldades em focalizar a atenção nos conteúdos, impulsividade, inquietação e hiperatividade.

O aluno com TDAH frequentemente não conclui as tarefas que começa, principalmente as atividades para fazer em casa, seja por perder o foco, seja por encontrar outra atividade substituta mais interessante. Essa interação pode indicar uma busca por motivação, ou seja, há uma atenção direcionada àquilo que o recompensa, negligenciando o que é desinteressante.

Para Mendes (2021), os indivíduos hiperativos, por sua vez, fisicamente não conseguem ficar quietos sentados em suas cadeiras, enquanto os mentalmente hiperativos se distraem com os acontecimentos ao seu redor.

Segundo Silva (2016), crianças com esse transtorno apresentam dificuldades no convívio social, pois geralmente o transtorno é confundido com outros comportamentos próprios da idade, o que acaba comprometendo a qualidade das relações sociais.

A impulsividade prejudica a interação com os colegas de classe e os professores, de modo que, muitas vezes, a criança não consegue se adequar às regras sociais daquele grupo nem interpretar os sinais emitidos por outras pessoas (Mendes, 2021).

É fundamental que professores e educadores estejam cientes desses desafios para oferecer apoio adequado, aplicando estratégias como: Adaptações curriculares, Gerenciamento de tempo, Treinamento de habilidades sociais e uma Educação inclusiva.

Enfim, temos um desafio complexo que requer abordagens multidisciplinares, na qual professores e profissionais de saúde mental devem trabalhar juntos para oferecer apoio adequado e promover uma educação inclusiva. Ao entender e reconhecer as características do TDAH, podemos criar ambientes que favoreçam o desenvolvimento integral de indivíduos com esse transtorno.



O Quizizz é uma plataforma de aprendizado interativa que permite a criação e aplicação de questionários em formato de game para resposta em tempo real. Suas funcionalidades incluem a personalização de quizzes, um feedback imediato, gamificação e relatórios detalhados de desempenho.

A perspectiva é dar maior protagonismo ao aluno, tornando-o um participante ativo na construção do seu próprio conhecimento de modo estimulante e interessante para as aprendizagens (David e Agostinho, 2024).

## Funcionalidades da plataforma Quizizz

A plataforma é acessível via web e em dispositivos móveis, facilitando o acesso dos alunos em diferentes contextos. Na maioria dos casos, é utilizada para atividades em sala de aula; portanto, os alunos têm realizado os jogos como tarefa para casa. Assim, o aplicativo também possibilita compartilhar as atividades como tarefa de casa, incentivando a responsabilidade dos alunos.

Em tempos de ensino remoto, a ferramenta se tornou muito útil para o ensino e a aprendizagem dos alunos, principalmente no contexto da pandemia global entre 2020 e 2022, em que os recursos estavam voltados a atividades com o uso de tecnologias remotas para a execução de tarefas.

A partir desse evento mundial, o ensino passou a adotar meios mais tecnológicos para o uso em sala e fora dela. Nesse sentido, destacam-se os autores Apurana, Brito, Camurçae e Santos (2023, p. 926), que afirmam:

Este software é projetado para engajar os alunos participantes por meio de competições amigáveis e recursos interativos, onde podem elaborar perguntas ou escolher entre uma ampla variedade de perguntas predefinidas em diferentes formatos, como múltipla escolha, verdadeiro ou falso, entre outros.

O programa apresenta características como: perguntas personalizadas ou pré-definidas, múltipla escolha, verdadeiro ou falso e respostas curtas; gamificação com pontuação, classificação e temporização; competições individuais ou em equipes; e feedback instantâneo.



Segundo Schlemmer (2014), o uso de jogos na educação tem sido uma maneira eficaz de aproximar a aprendizagem do mundo digital, em que a tecnologia foi incorporada ao ensino para atrair os alunos, combinando diferentes métodos e ferramentas.

A gamificação no Quizizz aumenta o engajamento dos alunos e melhora a retenção de informações. Além disso, o feedback imediato permite que os alunos identifiquem e corrijam seus erros rapidamente, promovendo um aprendizado mais eficaz (Wang, 2020).

O acesso inicial é feito através do site oficial [quizizz.com/?lng=pt-BR](https://quizizz.com/?lng=pt-BR), no qual é possível criar uma conta onde os jogos didáticos criados ficam armazenados na biblioteca do professor, permitindo que sejam reutilizados sempre que necessário. A Figura 1 apresenta a interface da ferramenta de acesso para a elaboração das atividades.

O Quizizz oferece diversas opções para o professor criar atividades didáticas, como preenchimento de lacunas e jogos de palavras, permitindo avaliar os alunos de formas variadas, inclusive em Geografia, com questões sobre espaços geográficos. Pode-se definir o tempo e a pontuação das questões, tornando o aprendizado mais dinâmico e disciplinado.

O sistema oferece feedback imediato ao aluno, destacando acertos e erros, e permite que o professor acompanhe o desempenho, compartilhando resultados com os responsáveis, criando um ambiente de aprendizagem interativo e motivador. A Figura 2 apresenta o layout do modelo de pergunta no jogo do Quizizz para que o aluno responda no tempo estimado.





Figura 1 - Interface da ferramenta de acesso para a elaboração das atividades.

The screenshot shows the Quizizz Basic interface. On the left, there's a sidebar with options: + Criar, Explorar, Biblioteca, Relatórios, Turmas, Acomodações, and Quizizz AI. The main area has a purple header with a search bar containing the text 'Pesquisar na biblioteca do Quizizz'. Below the header, there's a section titled 'Descubra uma atividade relevante para hospedar' with a sub-section 'Recomendações de your district'. It shows four activity cards:

Activity Type	Title	Slides	Played
QUIZ PREMIUM	Demonstrative Prono	19 Questões	125.7K jogadas
LIÇÃO	REC_LP_6_FUND_TRI1	27 Slides	8.2K jogadas
LIÇÃO	DESAFIO_PROVAPR_7	10 Slides	6K jogadas
LIÇÃO	DESAFIO_PROVAPR_6	12 Slides	6.5K jogadas

Fonte: <https://quizizz.com>

## Uso da plataforma para atividades e tarefas dentro do projeto Desafio Paraná

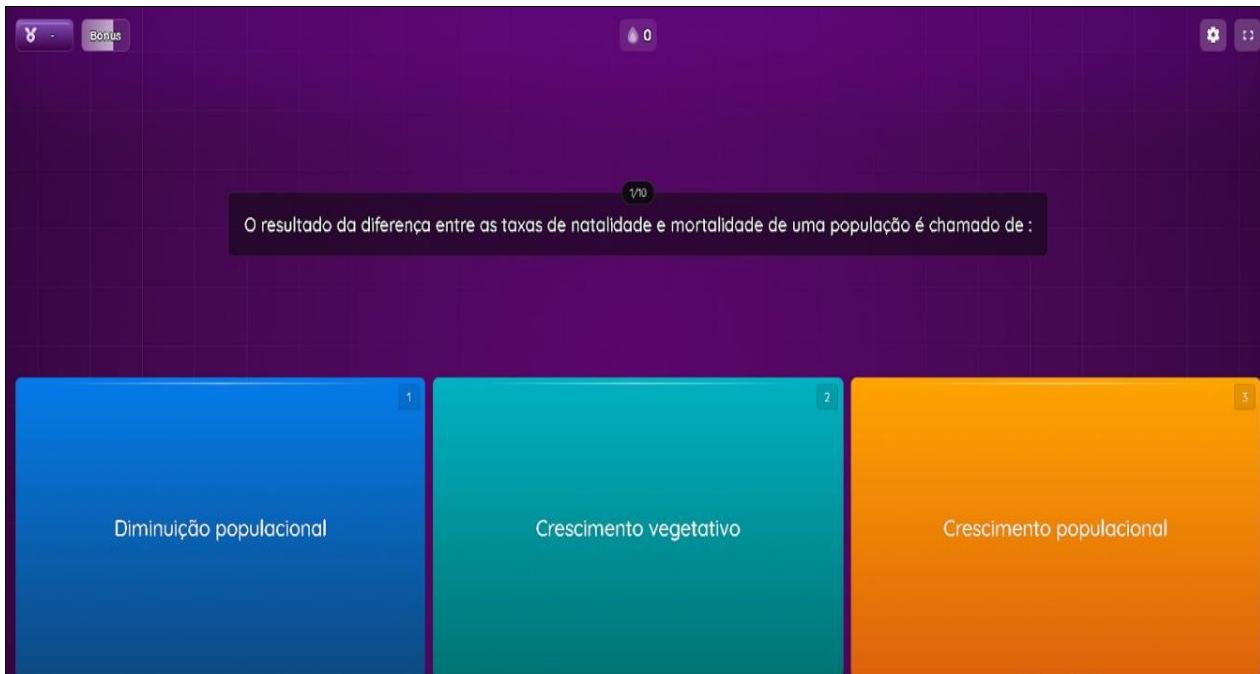
O Projeto Desafio Paraná é uma proposição da Secretaria Estadual de Educação do Paraná que visa integrar tecnologias educacionais inovadoras no ensino de Geografia, utilizando plataformas como o Quizizz, entre outras, disponíveis no site para tornar as aulas mais dinâmicas e interativas.

A plataforma oferece uma variedade de recursos, como a possibilidade de definir o tempo para cada questão e a pontuação, o que pode ajudar a manter a atenção dos alunos e reduzir a distração.





Figura 2 - Interface do modelo de pergunta de Geografia da plataforma Quizizz



Fonte: <https://quizizz.com>

O uso de jogos e atividades lúdicas também pode aumentar o engajamento dos alunos, tornando o aprendizado mais prazeroso e eficaz. A Secretaria de Educação (Paraná, 2023a) comenta:

A plataforma “Desafio Paraná”, foi implementada em fevereiro de 2023, tem o intuito de ser uma “plataforma para lições de casa”, em que os/as estudantes devem responder de “10 ou 12 questões por dia” que irão compor o processo avaliativo e “corresponderão a 30% da nota do trimestre” atribuído pela Inteligência Artificial, que abrange exercícios de todos os componentes curriculares da Formação Geral Básica.

Apesar de a ferramenta acima ser inovadora na área da educação, a implementação dessa ferramenta levanta diversas questões que precisam ser analisadas e debatidas: afinal, ela atenderá a todas as demandas?



A utilização da ferramenta no projeto permite que os professores criem *quizzes* personalizados que abordam conteúdos específicos de Geografia, adaptando-os, quando possível, às necessidades dos alunos com TDAH.

Estudos de Silva e Almeida (2021) mostram que o uso de tecnologias interativas pode ajudar a manter a atenção dos alunos com TDAH, reduzindo a distração e aumentando a participação ativa nas atividades. Conforme a Secretaria de Educação (Paraná, 2023b) afirma:

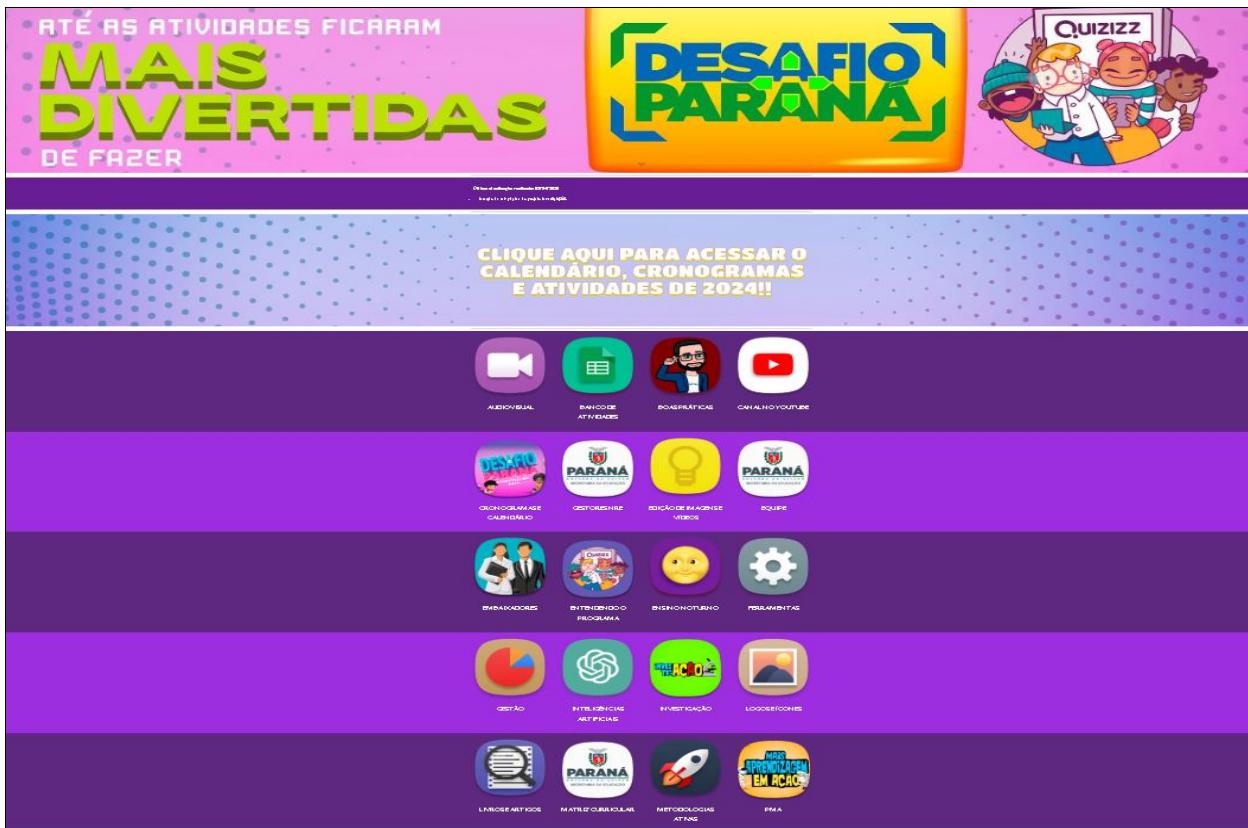
No Ofício Circular n.º 006/2023 (Deduc/Seed), “as atividades serão elaboradas e programadas pela equipe da Seed, baseadas nas aulas do RCO+aulas. Os professores terão a responsabilidade de atribuí-las aos seus estudantes nos mesmos dias de suas aulas”

Para que o projeto cumpra seu papel de forma efetiva, é fundamental que os professores recebam formação adequada sobre como utilizar a plataforma e adaptar as atividades às necessidades dos alunos com TDAH. A Figura 3 apresenta o layout desenvolvido para a página inicial do site do Projeto Paraná.





Figura 3 - Interface do Layout Desenvolvido no Projeto Paraná



Fonte: Desafioparana.com.br

## Resultados do Levantamento com os Professores de Geografia

O levantamento realizado com professores de Geografia em relação aos alunos com TDAH revelou uma série de desafios enfrentados no uso da plataforma Quizizz, bem como em outras atividades realizadas na disciplina de modo geral. A análise das respostas obtidas no questionário permite identificar pontos críticos que necessitam de atenção para melhorar a experiência educacional desses alunos.

Os principais desafios enfrentados pelos alunos em geral na disciplina de Geografia incluem a falta de atendimento adequado, a falta de estrutura, salas



superlotadas e a sobrecarga de trabalho dos educadores. Esses são problemas comuns na maioria dos colégios.

Veja abaixo na tabela 2 um breve resumo dos resultados obtidos pelo formulário online desenvolvido para a busca de respostas dos educadores em relação aos desafios encontrados pelos alunos que apresentam o transtorno em escolas públicas regulares.

**Tabela 2 - Detalhamento dos Resultados do Levantamento com os Docentes**

Desafios	Impactos
Ausência de profissionais especializados em TDAH nas escolas.	Dificuldade em atender as necessidades específicas dos alunos com TDAH.
Salas superlotadas, recursos limitados.	Dificulta a concentração e o acompanhamento individualizado dos alunos.
Falta de tempo para preparar atividades adaptadas.	Limita a possibilidade de oferecer um ensino personalizado.
Ausência de capacitação para lidar com TDAH.	Impede a criação de estratégias pedagógicas eficazes para esses alunos.
Característica do TDAH que dificulta o acompanhamento de aulas e realização de atividades.	Impacta negativamente o desempenho acadêmico.
Dificuldade em compreender as relações entre diferentes elementos da disciplina.	Afeta a compreensão dos conteúdos mais abrangentes.
Atividades da plataforma podem ser complexas para alunos com TDAH.	Aumenta a dificuldade de realização das atividades.
Atividades podem não ser adequadas às necessidades dos alunos com TDAH.	Diminui o engajamento e a motivação dos alunos.
A Plataforma pode não oferecer recursos suficientes para atender às necessidades dos alunos com TDAH.	Limita a personalização do ensino.

Fonte: Levantamentos de campo. Org. O autor, 2024





Os professores entrevistados possuem experiência na profissão, com tempo variando de 19 a 30 anos. No entanto, nenhum deles possui formação continuada para o atendimento de alunos com necessidades especiais.

Essa falta de formação específica indica uma lacuna significativa na formação docente inicial e continuada, o que pode impactar negativamente a eficácia do ensino para alunos com TDAH. Conforme apontado por Barkley (2015), destaca-se a importância da capacitação adequada para o manejo do TDAH em ambientes educacionais.

A dificuldade de concentração, característica do TDAH, interfere significativamente no processo de aprendizagem, conforme relatado por um dos professores. A dificuldade em estabelecer relações entre conceitos complexos, especialmente em questões sociais, foi destacada como um obstáculo importante.

No contexto do uso da plataforma Quizizz, os desafios podem se apresentar como a exigência das atividades e a interpretação de dados, o que pode ser exacerbado pela falta de apoio e pela natureza das atividades propostas. Menciona-se que a simplicidade da plataforma pode não ser suficiente para engajar alunos que precisam de abordagens mais integrativas e adaptadas.

No entanto, um dos professores observou que a simplicidade e a rapidez dos exercícios no Quizizz podem minimizar as dificuldades para esses alunos. Isso sugere que, embora a plataforma tenha potencial, sua eficácia depende da natureza das atividades propostas e do suporte oferecido aos alunos.

A frequência de uso do Quizizz varia entre os professores: alguns utilizam a plataforma semanalmente, enquanto outros a disponibilizam como tarefa para casa devido à falta de estrutura na escola.

Um professor mencionou que a execução das atividades é muito baixa, mesmo quando disponibilizadas após a conclusão do conteúdo. Essa variação na frequência de uso pode impactar a familiaridade dos alunos com a plataforma e sua eficácia. Um problema muito comum é o mau uso dos equipamentos e recursos por desconhecimento das tecnologias por alguns educadores, o que dificulta o aprendizado.

A maioria dos professores relatou que a instituição de ensino não oferece adaptações na plataforma e na sala de aula para os alunos com TDAH. Embora alguns



professores tentem adaptar as atividades, o Estado não diferencia as atividades disponibilizadas.

Os principais motivos apontados para a não entrega das atividades propostas na plataforma Quizizz incluem a percepção de ineficácia das plataformas, a falta de interesse dos alunos em realizar atividades em casa e as dificuldades de acesso à tecnologia.

Além disso, a falta de comprometimento de parte dos alunos e pais na resolução e entrega das atividades foi destacada. Um docente mencionou que as plataformas são vistas como uma justificativa para o investimento de recursos públicos, sem efetividade real no processo educacional.

Os resultados do levantamento indicam que, embora a plataforma Quizizz ofereça algumas vantagens, como a simplicidade e a interatividade, há desafios significativos a serem superados para que seja eficaz para alunos com TDAH. A falta de formação específica dos professores e a necessidade de adaptações nas atividades são pontos críticos que precisam ser abordados. Estratégias pedagógicas adaptadas e suporte adequado são essenciais para melhorar a experiência de aprendizagem desses alunos, promovendo um ambiente mais inclusivo e eficaz.

## Considerações Finais

O presente trabalho aborda a complexa relação entre o Transtorno do Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH) e o uso de tecnologias educacionais, especificamente a plataforma Quizizz, no ensino de Geografia. Existem desafios significativos que precisam ser superados para garantir uma experiência educacional inclusiva e eficaz para os alunos com TDAH.

Embora a plataforma ofereça diversas funcionalidades que podem potencializar o aprendizado, vale a pena atentarmos para como a tecnologia está se comportando diante das demandas. Todos estão acompanhando o avanço da mesma forma? O acesso é adaptado e os recursos estão disponíveis?

O TDAH é caracterizado por dificuldades de atenção, hiperatividade e impulsividade, o que pode impactar negativamente o desempenho acadêmico desses



alunos. Uma consideração a ser feita é a necessidade de adaptações nas atividades e estratégias pedagógicas, ponto muito discutido no documento. Assim, é fundamental que as instituições de ensino promovam formações continuadas.

A plataforma apresenta vantagens significativas, como a possibilidade de feedback imediato e a criação de um ambiente de aprendizagem interativo, sendo efetiva para manter o engajamento dos alunos e permitir que eles identifiquem e corrijam seus erros rapidamente.

No levantamento com os professores, destaca-se que as atividades podem ser complexas para os alunos com TDAH, aumentando a dificuldade de realização das tarefas e, consequentemente, diminuindo o engajamento e a motivação. Nesse caso, é necessário considerar as particularidades de cada aluno para que a tecnologia se torne uma aliada no processo de ensino-aprendizagem.

O trabalho destaca, no âmbito geral, o projeto de ensino Desafio Paraná, no qual a plataforma Quizizz está inclusa como ferramenta de aplicação, que visa integrar tecnologias educacionais inovadoras nas aulas de Geografia e outras disciplinas. A inclusão de alunos com TDAH deve ser uma prioridade, e as plataformas digitais devem ser adaptadas para atender a essa demanda.

Este trabalho evidencia que, embora a tecnologia tenha o potencial de transformar a educação, é necessário um esforço conjunto entre educadores, gestores e especialistas para criar um ambiente de aprendizagem que realmente atenda às necessidades de todos os alunos, especialmente aqueles com TDAH.

A formação contínua dos professores, a adaptação das atividades e a utilização consciente das ferramentas tecnológicas são fundamentais para promover um ensino inclusivo e eficaz. Será possível garantir que todos os alunos tenham a oportunidade de aprender, independentemente de suas dificuldades?

## Referências

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. **Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (5th ed.)**. Arlington, VA: American Psychiatric Publishing. 2013.



APURANA, F. L.; BRITO, I. P.; CAMURÇA, R. P.; SANTOS, J. P. Gamificação na Educação: Utilizando a plataforma Quizizz para melhorar e engajar a aprendizagem das question words na aula de língua inglesa. **Revista Ibero-americana de Humanidades, Ciência e Educação**, v. 926, 2023.

ARAÚJO, M.; SILVA, S. A. P. S. Comportamentos indicativos do transtorno de déficit de atenção e hiperatividade em crianças: alerta para os pais e professores. **Revista digital**. Buenos Aires, v. 9, n. 62, p. 02, julho de 2003.

Barkley, R. A. Murphy, K. R. **Transtorno de Déficit de Atenção/Hiperatividade: Exercícios Clínicos**. 3<sup>a</sup>. Ed. Porto Alegre: Artmed. 2008.

DAVID, A. A. C; AGOSTINHO, F. V. O potencial didáctico do Quizizz no ensino da Geografia: experiências e percepções dos professores do Huambo, Angola. **RECIMA21 - Revista Científica Multidisciplinar** - ISSN 2675-6218, [S. I.], v. 5, n. 12, p. e5126042, 2024. DOI: 10.47820/recima21.v5i12.6042. Disponível em: <https://recima21.com.br/index.php/recima21/article/view/6042>. Acesso em: 10 jan. 2025.

MENDES, B. A. Os jogos digitais como recurso pedagógico na aprendizagem de alunos com TDAH. **Revista FESA**, v. 1, n. 1, p. 21-44, fev. 2021. Disponível em: [www.revistafesa.com](http://www.revistafesa.com) . Acesso em: 30 dez. 2024.

PARANÁ, Secretaria Estadual de Educação. **Rede estadual de ensino ganha plataforma para lições de casa**. Curitiba, 15 de março de 2023a. Disponível em: <https://www.educacao.pr.gov.br/Noticia/Rede-estadual-de-ensino-ganha-plataforma-para-licoes-de-casa> . Acesso em: 11 jan. 2024.

PARANÁ, Secretaria Estadual de Educação. **Rede estadual de ensino ganha plataforma para lições de casa**. Curitiba, 15 de março, 2023b. Disponível em: <https://www.educacao.pr.gov.br/Noticia/Rede-estadual-de-ensino-ganha-plataforma-para-licoes-de-casa>

Revista GESTO-DEBATE, Campo Grande - MS, vol.25, n. 03, p.29-48, jan/dez 2025.



Conteúdo sob Licença Creative Commons Attribution.



em: <https://www.educacao.pr.gov.br/Noticia/Rede-estadual-de-ensino-ganha-plataforma-para-licoes-de-casa>. Acesso em: 09 jan. 2024.

SILVA, M. G. M. **Transtorno de déficit de atenção e hiperatividade e o uso dos jogos educativos.** 2016. Trabalho de Conclusão de Curso (Pedagogia) - Centro de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Currais Novos, 2016.

Wang, Y. The impact of gamification on student engagement and learning outcomes in educational settings. **Journal of Educational Technology**, 31(4), 2020, 567-589.

Recebido em: 23/04/2025

Aceito em: 04/05/2025

Publicado em: 23/05/2025

Total de Avaliadores: 02

