

TRANSTORNO DO DÉFICIT DE ATENÇÃO E HIPERATIVIDADE (TDAH): POTENCIALIZANDO O DESENVOLVIMENTO ATRAVÉS DO LÚDICO

Nathalia Rodrigues Araújo; Aline Oliveira Costa; Luanna Raquel Gomes Macedo; Isabelle
Oliveira Montenegro; Tatiana Cristina Vasconcelos

Universidade Estadual da Paraíba. E-mail: nathipx19@gmail.com

RESUMO

O Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH) é um dos transtornos neurológicos mais comuns da infância e adolescência (*American Academy of Pediatrics*, 2000), caracterizada por uma desordem mental, que inclui dificuldade de atenção, presença de hiperatividade e impulsividade. A inclusão da criança hiperativa na escola, exige uma atenção especial por parte do professor, que pode adotar estratégias didáticas e uma ação pedagógica voltada para as necessidades especiais do hiperativo mediado pelas atividades lúdicas. Destarte, o objetivo desse estudo foi apresentar as contribuições das atividades lúdicas no processo de ensino aprendizagem de crianças diagnosticadas com TDAH. Para tanto, foi realizada uma Pesquisa Bibliográfica Integrativa. Os principais resultados indicam que as atividades lúdicas são relevantes não somente para complementar o acompanhamento, seja este fonoaudiológico, psicológico ou psicopedagógico, de crianças portadoras do TDAH, como também beneficiar a aprendizagem das atividades propostas no dia a dia da sala de aula em escolas. Dentro desta perspectiva, conclui-se que o lúdico contribui para o desenvolvimento integral da criança, bem como favorece a inclusão. A ludicidade é uma estratégia pedagógica excelente para desenvolver a atenção da criança com TDAH, pois, é por meio dos jogos e brincadeiras, que as crianças passam a compreender e a utilizar regras empregadas no processo ensino-aprendizagem. O presente artigo também ressaltará a importância do lúdico na formação acadêmica do professor; a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade. Nesse sentido, destacamos a necessidade de que os profissionais da educação estejam capacitados, em conhecimento e habilidades, para propiciar um ambiente facilitador onde promova possibilidades de a criança criar, superar os desafios e caminhar com mais segurança.

Palavras-chave: Ensino-aprendizagem; Lúdico; TDAH.

INTRODUÇÃO

O Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH) é um dos transtornos neurológicos mais comuns da infância e adolescência (*American Academy of Pediatrics*, 2000), caracterizada por uma desordem mental, que inclui dificuldade de atenção, hiperatividade e impulsividade. Segundo pesquisas já realizadas sobre esta temática, (a exemplo de ALVES, 2016; PASSOS, 2010; SAMPAIO, 2011; SANTOS E VASCONCELOS, 2010; ABDA, 2015) verifica-se

no Brasil mais de dois milhões de casos desse transtorno, revelando a importância de estudos nesta temática.

O TDAH é uma doença crônica, que em geral, começa na infância e pode persistir na vida adulta. Pode contribuir para baixa autoestima, relacionamentos problemáticos; dificuldade na escola ou no trabalho, em função dos fatores comportamentais e também das dificuldades no tocante ao *déficit* de atenção das crianças, tendo em vista que os principais sintomas incluem distração/desatenção e hiperatividade e/ou impulsividade. Os tratamentos incluem medicamentos e psicoterapia. Para o diagnóstico, os sintomas devem gerar comprometimento significativo, pelo menos cinco dos sintomas elencados pelo DSM-IV. O mesmo é realizado por profissionais especializados no assunto, através de uma avaliação clínica baseada no histórico de vida da criança ou adulto.

Historicamente, Benczik (2000) descreve que durante a Segunda Guerra Mundial pesquisadores tiveram a conjuntura de compreender e analisar uma ampla variedade de prejuízos, incluindo os transtornos cerebrais. Atinou-se que qualquer parte do cérebro prejudicada, é consequente de comportamento de desatenção, inquietação e impaciência. Entretanto, a criança que era desvendada com esses sintomas eram vítimas de alguma forma de prejuízo ou disfunção cerebral. E com o passar do tempo, esses estudos foram sendo aprimorados e surgiram novas nomenclaturas e hoje o TDAH é reconhecido por vários países, inclusive a Organização Mundial de Saúde (OMS). Partindo desse pressuposto, apesar da sigla TDAH, como se conhece hoje, ser relativamente recente, esse transtorno neurológico já existia e é descrita e estudada há mais de dois séculos, desde 1798. Ao longo da história, as manifestações, sinais e sintomas que descrevem o Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH), já foram caracterizados por diferentes nomes, conforme se aprofundava o conhecimento sobre esse transtorno.

Para diagnosticar a presença do TDAH em crianças, utilizam-se como instrumentos: Anamnese detalhada; Levantamento dos sintomas através de escalas de avaliação e aplicação de questionários, sendo que estes sintomas devem estar presentes em pelo menos dois ambientes diferentes incluindo casa e escola, deixando uma clara evidência da interferência no adequado desenvolvimento da funcionalidade social e escolar; Testes Psicológicos; Teste de Atenção Visual (TAVÍS); Efeito de Stroop; Wisc; Teste de Atenção Concentrada-Suzi V. Cambraia; Teste Gestáltico-Bender; Desenho da figura humana; Digit-Span na ordem e na reversa; Fluência fonética e semântica. Portanto o especialista na área deverá procurar evidências de comprometimento em

outras áreas, como (por exemplo: a memória), observando a estrutura de raciocínio utilizada e como a criança resolve o problema (SAMPAIO, 2011).

O tratamento do TDAH deve necessariamente levar em conta necessidades relacionadas ao substrato orgânico, bem como terapias direcionadas ao funcionamento comportamental (com Terapia Comportamental-Cognitiva ou treinamentos comportamentais, *Coaching* Comportamental e/ou atividades psicopedagógicas relacionadas ao desempenho escolar, a depender do caso) e contexto ambiental (como orientação para pais ou para os conjugues). Entretanto, muitas famílias preferem iniciar esse processo por meio de terapia e atividades que visem estimular e desenvolver as aptidões comprometidas pelo transtorno. Contudo, no decorrer deste processo, é importante avaliar a eficácia das intervenções e os avanços da criança. Em muitos casos, a inserção dos fármacos é de suma importância para um avanço mais efetivo e a regulação dos sintomas de hiperatividade/impulsividade e desatenção.

Além da terapia farmacológica, a relação professor, escola, aluno e família são importantíssimos para o desenvolvimento integral da criança. A parceria entre a escola e a família, é o melhor caminho para proporcionar as crianças que possuem necessidades diferenciadas de aprendizagem uma educação de qualidade, onde eles possam se desenvolver em sabedoria e autonomia. As estratégias que a escola deve se submeter-se é em relação à infraestrutura da escola, no que diz respeito às adaptações ambientais na sala de aula: posições de mesas e cadeiras, bem como salas de aula com uma quantidade de alunos adequada. Ou seja, são elementos do ambiente que também interferem no desenvolvimento da criança, se não estiver adaptado aquela criança.

Caberá ao professor, que é o observador, aquele que acompanha o dia-a-dia da criança, fazer uma sondagem, de ações e reações apresentadas pela criança, identificando as dificuldades de aprendizagem, que posteriormente serão passadas para um especialista do caso em questão. O professor também deverá escolher atividades pedagógicas que desenvolvam as habilidades e enfrente as fragilidades das crianças para superar a dada realidade; dentre estas atividades destaca-se o Lúdico, uma estratégia pedagógica, importantíssima para desenvoltura de habilidades socioafetivas e cognitivas.

Diante do exposto, o presente estudo se detém a três questões essenciais para compreensão da temática em questão: Como o educador pode utilizar a ludicidade no desenvolvimento do ensino aprendizagem de crianças que apresentam TDAH? Quais as contribuições que este método pedagógico traz para o processo inclusivo dos mesmos no âmbito escolar? Quais as atividades lúdicas que estimulam a concentração de crianças com TDAH?



O tema central de estudo é o uso do lúdico como estratégia de desenvolvimento integral (cognitivo, afetivo, social etc) da criança com diagnósticos ou comportamentos de TDAH. E em decorrência dessa temática que aborda o déficit de atenção/hiperatividade, buscamos através de embasamentos teóricos os possíveis métodos pedagógicos que auxiliassem a criança com esse diagnóstico, sendo favorável ao seu desenvolvimento cognitivo; dentre os inúmeros métodos, resolvemos investigar o “TDAH e o Lúdico”, as contribuições do mesmo no processo de ensino-aprendizagem, especificamente na educação infantil.

A escolha da temática em questão surgiu através do procedimento observacional, feito no decorrer do ano letivo de uma escola municipal de Campina Grande - PB, oportunidade está que nos foi concebida a partir do *Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (Pibid)*, em que foram perceptíveis alterações comportamentais e pedagógicas de alguns alunos; os mesmos apresentavam desatenção e se distraiam facilmente, com aspectos de inquietude e dificuldades no processo de ensino aprendizagem, o que me motivou o presente estudo. Portanto, nos chamou atenção o tema TDAH aliado ao Lúdico, como estratégia pedagógica, em que tornasse viável e favorável ao desenvolvimento de ensino-aprendizagem dessa criança, a fim de desvelar estratégias que aproxime o aluno da aquisição de conhecimento e seu desenvolvimento integral. Destarte, o objetivo desse estudo é apresentar as contribuições das atividades lúdicas no processo de ensino aprendizagem de crianças diagnosticadas com TDAH.

METODOLOGIA

Trata-se de uma pesquisa de cunho exploratório em um primeiro momento, pois buscou conhecer a caracterização do TDAH, bem como: sintomas; causas; diagnósticos e tratamentos, e em seguida o TDAH no contexto educacional e posteriormente, o TDAH e o Lúdico, vertentes as quais tornaram a pesquisa mais explícita, procurando aprimorar conhecimentos e descobrir novas ideias. O presente texto configura a primeira parte de um estudo monográfico, que terá como etapa a pesquisa bibliográfica e, posteriormente, será levado à cabo um estudo de campo com professores da educação infantil.

No que diz respeito à Pesquisa Bibliográfica, está foi do tipo Integrativa abordando o contexto educacional envolvendo crianças com TDAH e o Lúdico no processo de aprendizagem. A pesquisa bibliográfica é a busca de uma problematização de um projeto de pesquisa a partir de referências publicadas, analisando e discutindo as contribuições culturais e científicas. Ela constitui

uma excelente técnica para fornecer ao pesquisador a bagagem teórica, de conhecimento, e o treinamento científico que habilitam a produção de trabalhos originais e pertinentes (CARVALHO, CARNEIRO, MARTINS, SARTORATO, 2004). A pesquisa ocorreu nos meses de Junho a Setembro, na base de dados do *Scielo* e no *Google Acadêmico*, sendo utilizados como critério de inclusão os termos TDAH e lúdico. Após seleção dos textos, estes foram analisados e integrados para compor o presente texto.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O papel da educação é extremamente importante para o desenvolvimento integral da criança (cognitivo, social, cultural etc.), portanto, estar em um ambiente escolar, implica que como responsável pela instituição educacional, deve-se atender há várias demandas que envolvam o processo de ensino-aprendizagem do aluno, como: o processo de avaliação dos conhecimentos adquiridos pelo aluno; a realização de atividades; o cumprimento de regras disciplinares estabelecidas pela escola e pela professora em sala de aula, ou seja, é de suma importância que esses regimentos estabelecidos sejam cumpridos efetivamente na prática cotidiana escolar.

No caso de crianças com TDAH, possuem déficit de atenção, e por isso o comprometimento detectado no desempenho escolar. E, por conseguinte, devido à escassez de atenção, é especificamente no contexto educacional, que aparecerá claramente, através de uma gama de comportamentos apresentados pela criança. A respeito disso, Silva (2003), relata que:

Frequentemente pessoas que sofrem de TDAH conseguem prestar muita atenção em coisas estimulantes, interessantes ou assustadoras, ou até mesmo o que se identifica e acha prazeroso. Uma criança com TDAH pose sair-se muito bem em uma situação interpessoal e desmornar completamente em uma sala com 30 crianças. Geralmente leva quatro ou mais horas para fazer um dever de casa que levaria meia hora, muitas vezes se desligando da tarefa, tendo dificuldade de prestar atenção em assuntos longos, comuns, rotineiros e cotidianos (SILVA, 2003 *apud* LIMA, 2006).

As características centrais do transtorno de aprendizagem são funções afetadas na linguagem, habilidades visuoespaciais e/ou coordenação motora. Na maioria dos casos, é mais frequente em indivíduos do sexo masculino, do que o sexo feminino. “Estas crianças vivem em ambientes com regras rígidas e inflexíveis e que geralmente são desajeitadas, desastradas e têm dificuldades de entender o conceito de tempo e referencias de espaço” (SAMPAIO, 2004, p. 107). A inquietude é evidenciada a partir do momento em que o mesmo desloca/remove objetos de um

determinado lugar demasiadamente, ou seja, a hiperatividade é o sintoma gerador de insatisfação escolar e familiar, que acaba conseqüentemente levando-os ao atendimento psicológico (NETO et al. 2010).

Os referidos sintomas acabam desenvolvendo-se na criança em torno dos 6 anos, ou até mesmo desde cedo. Contudo, há também crianças que passam a evidenciar os sintomas após 7 anos, apresentando dificuldades em relação àquelas que evidenciaram o quadro precocemente. E o limite para o desenvolvimento do transtorno é até os 12 (doze) anos. E após esse período a sintomatologia não corresponderá ao TDAH e sim a outros fatores ligados ao emocional ou social (SAMPAIO e FREITAS *apud*, ROHDE e BENCZIK, 1999). Inicialmente, segundo Schwartzman, um tratamento sem medicações deveria iniciar por um número reduzido de crianças em sala de aula. A sala deve ter o menor número possível de estímulos. “Recomenda-se que em uma mesma classe, não deverá haver mais que um aluno com TDAH” (SAMPAIO *apud*, SCHWARTZMAN, 2001). É necessário um programa pedagógico específico a ser elaborado para esta criança, mas não é o que observamos nas escolas.

A ludicidade é uma estratégia pedagógica excelente para desenvolver a atenção da criança com TDAH, pois, é por meio dos jogos e brincadeiras, que as crianças passam a compreender e a utilizar regras empregadas no processo ensino-aprendizagem. É com atividades lúdicas que acontecem as melhores experiências intelectuais e reflexivas, e é a partir disso, que se produz o conhecimento. Os jogos são fundamentais para desenvolver diferentes condutas impostas pela escola e pelos professores, também a aprendizagem de diversos tipos de conhecimentos, desenvolvendo a criatividade, interesse, envolvimento, participação e interação do educando; proporcionando à criança diagnosticada com TDAH, mais facilidade, envolvimento e desenvolvimento no processo ensino-aprendizagem.

O afeto torna-se a peça-chave para o desenvolvimento integral da criança com TDAH. A relação família/escola faz com que o quadro clínico do paciente diagnosticado com Transtorno de Déficit de Atenção seja acompanhado de maneira benéfica e eficaz. É de suma importância a inclusão dessas crianças nas escolas regulares, pois faz também com que a escola reflita acerca da aceitação dessas crianças com necessidades especiais, proporcionando-lhes a adaptação do mesmo na instituição escolar e a interação do mesmo com os demais integrantes da escola (professores, técnicos, gestores, auxiliares, alunos, etc.).

Segundo pesquisas já realizadas, (a exemplo de ALVES, et al, 2016), o brincar exerce um papel fundamental, no processo de desenvolvimento da criança, desenvolvendo o raciocínio lógico

das crianças através dos jogos e brincadeiras, construindo suas habilidades sociais, aprendendo a seguir regras, trabalhando a concentração. E acrescenta, que “... É necessário que todos os profissionais envolvidos em tal processo, compreendam que “brincar” é um direito da criança, e que é por meio desse direito que estaremos favorecendo o surgimento de seres críticos, livres e protagonistas de suas próprias histórias”.

Entre autores que discutem essa proposta pedagógica da ludicidade, destaca-se, Huizinga (2000), o qual afirma que: o “lúdico” para os romanos é um adjetivo chamado *ludi*, derivado de rituais que eram realizados na civilização romana que remete a jogos, e o colorido, a brilhante imaginação variava de acordo com cada civilização. No contexto pedagógico, a atividade lúdica está relacionada com o ato de brincar através de jogos e brincadeiras, com a finalidade de despertar na criança a noção de que aprender também pode ser algo divertido e prazeroso, o que contribui para o desenvolvimento psíquico da criança, principalmente crianças diagnosticadas com distúrbios ou déficit na aprendizagem. Ele considera que o “jogo” facilita toda e qualquer ação humana, e que ao mesmo nível do *Homo sapiens*, o *Homo ludens* merece destaque como nossa nomenclatura. Defende que a natureza e o significado do jogo são tomados como fenômeno cultural e não biológico, e é estudado em uma perspectiva histórica, em que afirma:

No jogo existe alguma coisa "em jogo" que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. Não se explica nada chamando "instinto" ao princípio ativo que constitui a essência do jogo; chamar-lhe "espírito" ou "vontade" seria dizer demasiado. Seja qual for a maneira como o considerem, o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência (HUIZINGA, 2000).

Sabe-se que a criança com TDAH, apresenta ascendência como o desatento ou inquieto, e o lúdico concerne como uma esfera essencial para o desenvolvimento integral da criança com diagnóstico de TDAH, estagnando estereótipos instituídos por uma sociedade rotuladora. Com este método o aluno poderá aprender a lidar melhor com a aceitação de limites, sendo assim, demonstrará mais interesse pelo conteúdo visto em sala de aula e o mecanismo que o educador utiliza para tornar esta aula agradável. Visto que, o lúdico de forma prazerosa, torna-se o facilitador de mediação entre o professor e o aluno e vice-versa, otimizando o processo de ensino-aprendizagem, relacionando teoria e prática e como decorrência deste processo o educador conseguirá reverter o cenário que sua sala de aula enfrenta.

Benczik (2000) remete a importância de que se estabeleça um cronograma de tarefas diárias a ser cumprido pela criança, facilitando assim a organização do seu dia-a-dia e conseqüentemente o

aluno estará cumprindo e respeitando seus limites. Suprindo as grandes dificuldades que o mesmo enfrenta, aprendendo a lidar com novas regras e adquirindo novas habilidades. Portanto, as atividades lúdicas que o profissional da educação poderá utilizar como recurso metodológico para suas aulas, como propósito de estímulo há concentração de alunos com TDAH, permitindo a construção de novas ideias, pensamentos e a desenvoltura do raciocínio lógico da criança remetendo-o as constantes descobertas e a uma possível transformação da realidade do mesmo. Entre as atividades pedagógicas a serem trabalhadas com crianças que apresentam transtorno neurológico, destacamos algumas atividades interessantes de brincadeiras e jogos eletrônicos que trabalham a atenção e o planejamento de estratégias:

- Bejeweled: jogo que exige concentração de seus jogadores. É divertido e para alguns diminui até os níveis de stress.
- Quebra-cabeças e palavras cruzadas são sempre indicados para manter nosso cérebro bem treinado.
- Esportes, como futebol, natação e ginástica requerem tanto habilidades físicas como cognitivas. Um exemplo clássico é o do nadador, Michael Phelps que iniciou aulas de natação para melhorar sintomas de TDAH.
- Jogos de memória: estimula o pensamento, memorização, identificação de figuras, estabelecimento do conceito de igual e diferente, além de orientação espacial.

Entretanto, para Silva (2004), o lúdico não significa que é apenas “o brincar” e sim desenvolver nas crianças outras habilidades como o senso crítico; a criatividade e a consciência do sujeito em formação; dado que, é por meio de atividades lúdicas a criança tem um mecanismo a mais para se preparar para a vida, assimilando a cultura do meio em que vive, sendo transformada por ela e transformando seu contexto, integrando-se, adaptando-se às condições que o mundo lhe oferece, isto é, aprendendo a competir e ainda a cooperar com seus semelhantes, convivendo como um ser social.

O objetivo principal do jogo como atividade lúdica é proporcionar a criança que está jogando, conhecimento de maneira espontânea; criativa e prazerosa não deixando de ser significativa independente de quem o joga. Segundo Piaget (1976): “... os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energias das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual”. A ludicidade para Piaget (1975) e Vygotsky (1984) é uma estratégia importante tanto para o desenvolvimento cognitivo, quanto para o desenvolvimento

social da criança. Ou seja, enquanto a criança brinca, ela se desenvolve e se socializa em um mesmo período de tempo. Portanto, trabalhar com o lúdico em sala de aula, proporciona vários objetivos, entre eles destacam-se:

- Desenvolver a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas;
- Dar oportunidade para que aprenda a jogar e a participar ativamente;
- Enriquecer o relacionamento entre os alunos;
- Reforçar os conteúdos já aprendidos;
- Adquirir novas habilidades;
- Aprender a lidar com os resultados independentemente do resultado;
- Aceitar regras;
- Respeitar essas regras;
- Fazer suas próprias descobertas por meio do brincar;
- Desenvolver e enriquecer sua personalidade tornando-o mais participativo e espontâneo perante os colegas de classe;
- Aumentar a interação e integração entre os participantes;
- Lidar com frustrações se portando de forma sensata;
- Proporcionar a autoconfiança e a concentração.

Portanto, um planejamento escolar deve atender a todas as necessidades que se possa encontrar em uma sala de aula e, o educador deve estar atento e preparado para intervir de forma significativa que ocorre gradativamente promovendo um espaço prazeroso de aprendizado, se apropriando dos benefícios do lúdico no seu trabalho pedagógico.

CONCLUSÃO

Diante da pesquisa realizada é possível reafirmar que o lúdico é extremamente importante para o desenvolvimento integral da criança com TDAH e os tipos de jogos possuem resultados satisfatórios, como: jogos de memória, quebra-cabeças, músicas, filmes, dramatizações, jogos de estimulação, brinquedos, rodas de leitura, como estratégias de aprendizagem. O lúdico é uma estratégia pedagógica, em que a criança, pensa, cria e se apropria de conhecimentos e novas aprendizagens, de acordo com as singularidades de cada um, proporcionando a elas um novo olhar sobre o mundo. É através de jogos e brincadeiras que elas aprendem a elaborar suas próprias regras,

aprendem a viver de sua maneira, desenvolvendo habilidades sociais, buscando ser o principal personagem de sua própria história de vida. E, por conseguinte, desenvolver o senso crítico; a criatividade e a consciência.

Conclui-se, portanto, que para um tratamento eficaz da criança diagnosticada com TDAH, a equipe multidisciplinar da instituição escolar deve trabalhar em conjunto associados à família, para que os pais e os demais responsáveis aprendam a lidar e a entender o transtorno, preparando-os junto com os especialistas, estratégias de controle comportamental dos filhos, e aliado a isso a integração desses indivíduos no âmbito escolar.

É preciso também ressaltar a importância do lúdico na formação acadêmica do professor, a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade. Pode-se refletir que, as vivências com atividades lúdicas proporcionam aos educadores em formação, através de práticas reflexivas, o autoconhecimento, autorreflexão da práxis, permitindo-os assumirem-se como sujeitos que pensam, falam e refletem de acordo com suas singularidades, com direito de se transcenderem no tempo, no espaço e nos desejos. Portanto, o trabalho lúdico é necessário no ambiente da sala de aula desde a educação infantil até o ensino superior.

REFERÊNCIAS

ALVES, Maria Leticia de Lima, et al. **O brincar no processo de aprendizagem da pessoa com TDAH**. In: _____. Anais do III CONEDU: Congresso Nacional de Educação. V.1, 2016, ISSN 2358-8829, 2016.

American Academy of Pediatrics. - Clinical practice guideline: **diagnosis and evaluation of the child with attention-deficit/hyperactivity disorder**. Pediatrics 105(5): 1158-1170, 2000.

Associação Brasileira do Déficit de Atenção – ABDA. **TDAH na escola**. Disponível em <http://www.tdah.org.br/dicas02.php?id=4>. Acesso em: 15. Jul. 2017.

BENCZIK, E, B, P. **Transtorno de Déficit de Atenção/Hiperatividade: Atualização diagnóstica e Terapêutica**. São Paulo. Casa do Psicólogo, 2000.

CARVALHO, Daniel; CARNEIRO, Rafael; MARTINS, Helen Fernanda Alves; SARTORATO, Eduardo. Pesquisa Bibliográfica. Goiânia, 16 jun. 2004. Disponível em: <http://pesquisabibliografica.blogspot.com.br>. Acesso em: 07. Set.2016.

Desatenção e hiperatividade ao longo dos séculos. Disponível em: <<http://tdah.novartis.com.br/desatencao-e-hiperatividade-ao-longo-dos-seculos/>>. Acesso em: 26. Jul. 2017, às 09h15min.

HUIZINGA, Johan. **Filosofia: Homo Ludens**. 4ªed. São Paulo, SP: Perspectiva, 2000.

Jogos que elevam o nível de atenção em crianças com TDAH. Disponível em: <<http://educacaofutura.com.br/jogos-que-elevam-o-nivel-de-concentracao-em-criancas-com-tdah/>>. Acesso em: 26. Jul. 2017, às 18h34min.

LIMA, Elisângela Pereira de. A relação do lúdico na aprendizagem de crianças hiperativas nas séries iniciais. In: _____. **O que é TDAH: Características e Abordagens Conceituais**. Brasília/DF, Jun. 2006. (p.12 – 13).

PASSOS, M. O. A. **Fundamentos das dificuldades de aprendizagem**. Curitiba: Fael, 2010.

SAMPAIO, Simaia; FREITAS, Ivana Braga de. TDAH: Contribuições para o Desenvolvimento Acadêmico. In: _____. **Transtornos e dificuldades de aprendizagem: entendendo melhor os alunos com necessidades educativas especiais**. Rio de Janeiro: Wak, 2011.

SAMPAIO, Simaia. Dificuldades de aprendizagem: a psicopedagogia na relação sujeito, família e escola. In: _____. **O sujeito: diferenciando transtornos de aprendizagem e problemas de aprendizagem**. 3. ed. Rio de Janeiro: Wak Ed., 2011. (p.89 – 108).

SANTOS, Letícia de Faria; VASCONCELOS, Laércia Abreu. **Transtorno do Déficit de Atenção e Hiperatividade em Crianças: Uma Revisão Interdisciplinar**. Psicologia: Teoria e Pesquisa Out-Dez 2010, Vol. 26 n. 4, pp. 717-724.

Significado de Lúdico – O que é, Conceito e Definição. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/ludico/>>. Acesso em: 9. Ago. 2017, às 14h11min.

SILVA, Maria Helena de. **A contribuição do lúdico no processo de aprendizagem na educação infantil**. Rio de Janeiro, 2004. Disponível em: <<http://www.avm.edu.br/monopdf/7/MARIA%20HELENA%20DA%20SILVA.Pdf>>. Acesso em: 8. Ago. 2017, às 13h20min.

Tratamentos para o TDAH: Conhecer para mudar o cérebro e os comportamentos. Disponível em: <<https://dda-deficitdeatencao.com.br/tratamento/>> . Acesso em: 22. Jul. 2017, às 15h55min.