

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE PARA O DESEMPENHO DE CRIANÇAS COM TDAH NAS ATIVIDADES ESCOLARES

Lis Maria Macedo Torres ¹
Madison Rocha Ribeiro²

RESUMO

Está pesquisa dá ênfase à ludicidade, destacando a sua importância para o desempenho de crianças com Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH). A ludicidade, representada pelos elementos brinquedo, jogo e brincadeira, por se constituir elemento peculiar da infância consegue atrair, estimular e possibilitar diferentes implicações à aprendizagem e ao desenvolvimento infantil. Neste sentido, o presente estudo evidencia as contribuições do lúdico para o desempenho de atividades escolares de crianças com TDAH. Trata-se de uma pesquisa orientada pela abordagem qualitativa, de campo, de caráter descritivo, viabilizada por meio de observações concretas de crianças com TDAH, em situações de aprendizagem mediadas por atividades lúdicas. O estudo fundamentou-se nas discussões teóricas do campo da ludicidade e da educação especial, destacando-se as contribuições Huizinga (2008), Kishimoto (2001), Kramer (1992), Friedmann (1996), Luckesi (2000), Carvalho (2000), Mantoan (2004), Mazzotta (2001), Stainback (1999) e Freire (1968). Considerando, então, os estudos teóricos e as observações realizadas do ato de aprender por meio das atividades lúdicas, constatou-se que as crianças com TDAH apresentam melhor desempenho em suas atividades escolares quando estas são mediadas por meio de jogos, brinquedos e brincadeiras. Dentre as contribuições mais relevantes observadas destacam-se: concentração, maior interesse, desejo de finalizar a atividade, desejo de participação e envolvimento com o grupo de colegas e com a atividade em si. Desta feita, infere-se que a ludicidade deve ser considerada um pilar da formação e do exercício da docência, especialmente na educação infantil de crianças que necessitam de maior concentração e estímulo para aprender.

Palavras-chave: TDAH, Ludicidade, Atividades, Desempenho.

INTRODUÇÃO

Sabe-se que, atualmente existe um olhar mais atento e empático às crianças portadoras de transtornos, em outras palavras, pode-se dizer que houve evolução por parte do entendimento científico e inclusão de pessoas com deficiências e transtornos na sociedade brasileira. Ademais, ainda existe um percurso complexo a ser traçado para a sociedade de fato ser inclusiva, isto é, respeitar as diferenças encontradas nos seres vivos entendendo que somos iguais e que existem caminhos adjacentes que levam a convivência pacífica e acolhedora.

¹ Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Pará- UFPA, lis.torres@castanhal.ufpa.br

;

² Doutor em Educação. Professor de Pedagogia - UFPA, madisonribeiro@gmail.com ;

O Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH) é um dos transtornos mais comuns e mais diagnosticados existentes, variando de 5% a 8% em escala mundial de acordo com a Associação Brasileira de Déficit de Atenção. Este transtorno é caracterizado como comportamento repetitivo e/ou impulsivo, mais presentes que os encontrados em indivíduos típicos. (Monteiro, 2018)

Observando e refletindo a cerca do cenário escolar, o TDAH caracteriza-se como o aluno que apresenta comportamento inquietante e distraído, além do considerado adequado para sua idade, isso implica que a agitação excessiva, inquietude e perda de atenção repentina e frequente, são características dos portadores de TDAH nas escolas. (Pereira, 2014 p. 2)

Paralelamente, observa-se que estes alunos tendem a obter rendimento escolar abaixo do esperado, isto é, alunos portadores de TDAH podem ter rendimento baixo devido seu comportamento atípico, que limita seu tempo de concentração, dificultando a fixação de conteúdos de todas as áreas do conhecimento.

Considerando o exposto, existe a necessidade de se abordar a temática dos alunos com TDAH e as formas com as quais se pode trabalhar com estes alunos. A ludicidade é um conceito comum na área pedagógica e que pode proporcionar aos alunos um enorme desenvolvimento da aprendizagem e de seu cognitivo. Dessa forma, considera-se a ludicidade como a utilização da ginástica, músicas, trabalhos manuais, jogos, brinquedos e brincadeiras por meio da qual busca-se realizar em sala de aula, um trabalho diferenciado, rico e atraente aos alunos com TDAH, que ajuda os alunos inclusos a vencerem os fatores negativos da Hiperatividade e Déficit de Atenção, como a impulsividade. (Cunha, 2012). Assim sendo, o objetivo deste trabalho é evidenciar a importância da ludicidade na realização e compreensão das atividades escolares pelos alunos com TDAH.

METODOLOGIA

A pesquisa foi realizada durante o Estágio curricular não obrigatório, de abordagem qualitativa, do tipo pesquisa de campo, de caráter exploratório e descritiva. (André, 2000). O local de estudo foi a escola Centro Educacional João XXIII, localizado na Rua Senador Lemos, 1034, na cidade Castanhal. Nesta pesquisa, utiliza-se da observação em campo, por meio da qual tivemos a oportunidade de desenvolver, conviver com aluno portador de TDAH por 6 meses (fevereiro de 2023 a Julho de 2023) e obter informações onde se

analisa e identifica as atividades com maior índice de participação e aprendizado do aluno, em sua interface com as atividades lúdicas.

REFERENCIAL TEÓRICO

O ato do brincar, envolve não só, movimentos físicos, mas também, a diversão, o prazer em fazer algo, daí, na educação, trabalha-se a temática da Ludicidade, e o lúdico como forma de aprendizagem, como já assegura a Lei de Diretrizes e Bases da Educação, brincar é um direito. O brincar é um direito da criança, e é essencial para o processo educativo, isto é, a importância do jogo na aprendizagem, especialmente em contextos de educação especial, onde o brincar pode facilitar a comunicação e interação social para o desenvolvimento integral do aluno. (Kishimoto, 2001)

Mazzotta (2001) relata sobre a educação lúdica como uma abordagem que valoriza o potencial do jogo na aprendizagem. Ela argumenta que o lúdico deve ser integrado ao currículo escolar, especialmente na educação especial, onde as práticas lúdicas podem facilitar a construção de conhecimento de forma mais significativa e prazerosa. Dito isso, podemos começar a caracterizar a ludicidade, como uma prática pedagógica de âmbito prático que permite que o processo de ensino-aprendizagem torne de fato, inclusivo e prazeroso.

Quando falamos de alunos com Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade, estamos falando de crianças ativas demais, que não conseguem ficar muito tempo paradas ou aquelas de caráter desatento, ambas apresentam dificuldades em manter a concentração e promovem uma atuação de dispersão dos mesmos, dificultando o desenvolvimento de atividades. Stainback (1999) aborda a prática pedagógica inclusiva, ressaltando que a ludicidade pode ser um elemento central na promoção da inclusão, ele sugere que os educadores devem criar ambientes de aprendizagem que incentivem a participação de todos os alunos, utilizando o jogo como uma ferramenta para a construção de vínculos e o desenvolvimento de habilidades sociais.

Kramer (1992) também aborda a relação entre ludicidade e educação inclusiva. Ele defende que o jogo deve ser utilizado como uma estratégia pedagógica que respeite a diversidade dos alunos, promovendo a inclusão de todos, independentemente de suas habilidades. Kramer sugere que o ambiente lúdico pode ser um espaço de aprendizado significativo, onde as diferenças são respeitadas e valorizadas.

A inclusão de fato se dá, quando todos são atingidos de forma significativa pela abordagem pedagógica, isto é, que todos os alunos possam desfrutar de obter seu desenvolvimento ativo no processo de aprendizagem, de forma significativa e participativa.

Carvalho (2000) destaca a relação entre ludicidade e desenvolvimento de habilidades sociais. A autora argumenta que o brincar contribui para a construção da identidade e da autonomia dos alunos, fatores cruciais na educação especial. Através do jogo, os alunos podem desenvolver habilidades como a empatia, a cooperação e a resolução de conflitos, essenciais para a convivência em sociedade. Considera-se então, a ludicidade, através de jogos, brincadeiras, músicas e outros, um fator crucial no processo educativo de crianças portadoras do TDAH, visando sempre a participação e concentração para resolução das atividades propostas.

Johan Huizinga, em sua obra "Homo Ludens" (2008), argumenta que a cultura humana é profundamente influenciada pelo jogo. Ele propõe que a ludicidade é um elemento fundamental na formação da sociedade e da cultura, sendo a base para a educação. Huizinga enfatiza que o jogo é um espaço de liberdade e criatividade, onde os indivíduos podem experimentar novas realidades. Sua análise sugere que, na educação especial, o jogo pode ser uma ferramenta poderosa para promover a inclusão e a expressão das potencialidades dos estudantes.

Mantoan (2004) discute a importância da ludicidade na construção de uma educação inclusiva. Ela defende que o jogo pode ser um mediador no processo de inclusão, proporcionando experiências que favoreçam a interação entre alunos com e sem deficiência. Mantoan enfatiza que a ludicidade deve ser um princípio orientador da prática pedagógica, contribuindo para um ambiente escolar mais justo e democrático.

Luckesi (2000) propõe que a avaliação na educação deve ser um processo contínuo e que as atividades lúdicas podem ser uma forma eficaz de avaliar o aprendizado dos alunos. Ele argumenta que o jogo permite uma avaliação mais holística, levando em conta não apenas o desempenho acadêmico, mas também aspectos sociais e emocionais. Essa abordagem é especialmente relevante na educação especial, onde a avaliação deve considerar as singularidades de cada aluno.

Friedmann (1996) traz uma perspectiva crítica sobre a ludicidade na educação, enfatizando a necessidade de uma abordagem reflexiva e consciente do uso do jogo. Ele alerta para o risco de o jogo ser visto apenas como uma atividade recreativa, desconsiderando seu potencial educativo. Para Friedmann, é fundamental que os

educadores estejam cientes das intencionalidades pedagógicas por trás das atividades lúdicas, especialmente em contextos de educação especial.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nesta pesquisa utilizou se da observação para coleta de dados que foi transferido para um quadro conforme seus resultados básicos. Este quadro mostra de forma prática as respostas do aluno quanto às atividades lúdicas ao longo dos meses. Foram realizadas 6 atividades de diferentes áreas, conforme quadro a seguir.

Quadro 1 – PARTICIPAÇÃO DE ALUNOS COM NECESSIDADES ESPECIAIS NA SALA DE AULA REGULAR EM ATIVIDADES LÚDICAS

		Participação/concentração do aluno nas aulas		
	Insuficiente	Pode melhorar	Bom	Excelente
Atividade no livro didático 19/05/2023- Matemática: Multiplicação	X			
Atividade Lúdica- 29/05/2023- Português Leitura com bola de praia.				X
Atividade de recorte e colagem/ mosaico 02/06/2023- Geografia: Árvore da sustentabilidade		X		
Atividade com participação familiar 12/06/2023- Matemática:				X

Compras no mercado				
Atividade extraclasse 22/06/2023- Artes e religião: Companheirismo			X	
Atividade semanal TODA SEXTA FEIRA- Português: Bingo das palavras		X		

Fonte: (TORRES; RIBEIRO; 2023).

A atividade **1** foi realizada no livro didático, iniciando o assunto “Multiplicação”, na disciplina de matemática, no dia 19/05/2023, uma sexta-feira. O aluno demonstrou hiperatividade e desinteresse, assim como na maioria das sextas-feiras. Este dia costuma ser difícil para uma criança portadora de TDAH já que o mesmo encontra-se cansado da semana de estudos, além de que atividades no livro didático costumam fomentar este comportamento nos alunos, pois não conseguem se concentrar e muitas vezes não finalizam o exercício proposto.

Seguindo para a atividade **2**, realizou-se uma proposta diferente, com palavras coladas em uma bola amarela de praia. Formou-se uma roda com música, em uma caixa de som. A bola era jogada e quem a tivesse, quando a música era parada pela professora, tinha que dizer o “gênero textual” da palavra (feminino ou masculino). Esta atividade apesar de simples, foi a que obteve melhor participação do aluno, isso porque se concentrou a atender às regras propostas, mostrou interesse em participar e teve prudência quando a esperar sua vez na brincadeira/atividade.

A atividade **3**, realizada no dia 02/06/2023, teve como finalidade montar uma árvore com pedaços de papel crepom verde, com o tom escolhido pelos alunos, formando uma árvore única para cada aluno. Apesar do interesse da turma com a atividade, o aluno em observação não demonstrou interesse e empenho na mesma, apenas durante os primeiros minutos, distraiu-se com outras coisas na sala e teve que finalizar a atividade em outro dia, pois os movimentos de repetição necessários para finalizar não são bem aceitos por esta criança.

Na atividade **4**, a atividade tinha o propósito de simular um mercado da vida real, onde foi solicitado antecipadamente aos pais e responsáveis um item que tinham em casa para preencher o mercado na sala. Quando tudo ficou pronto, os alunos poderiam escolher até 4 itens e fazer a soma, depois era levado ao caixa que era representado também por um aluno, que tinham que somar e dar o troco na quantidade certa, tudo isto era realizado com dinheiro falso providenciado pela professora. Quanto ao desempenho do aluno, nota-se melhor interesse do mesmo, isto impactou no comportamento dele que apesar de estar empolgado e estar inquieto, teve paciência de esperar sua vez, coisa que não acontece com frequência.

Na atividade **5**, a proposta foi dos alunos se dirigirem a outra sala e demonstrar carinho e companheirismo com os outros alunos, isto fruto de um projeto de combate ao bullying feito pela escola. Como resultado, observou que o aluno participou, porém não se manteve tão concentrado na hora de produzir a homenagem a seu colega, isso porque ficou muito ansioso.

Na atividade de número **6**, a atividade de bingo das palavras, onde uma cartela é distribuída para cada aluno com palavras em quadros, na mesa da professora, há um recipiente com imagens ilustrando as palavras a serem sorteadas, assim quem completa a cartela leva um prêmio. No início do ano, o aluno participava normalmente, porém como se trata de uma atividade que trabalha a leitura dos alunos e é realizada todas as sextas-feiras, essa repetição fez com que o mesmo tivesse um desinteresse pela atividade e ao fim do mês de Junho não participa mais da atividade.

Podemos perceber que ter estratégias pedagógicas pode melhorar o desempenho desses alunos, isso é uma forma de inclusão, que leva em consideração as condições individuais de cada aluno e faz mediações para que todos possam participar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através dos materiais observados, pode-se concluir que o TDAH que apresenta sintoma de dispersar-se e dificuldade de manter o foco por atividades repetitivas, detém melhor desempenho em atividades lúdicas, que misturam o brincar com o aprender, isto é, o aluno que portador de TDAH, pode se portar melhor em atividades que tem finalidade de movimento e diversificar o cotidiano, mudar o que sempre se trabalhar, transformar o simples em algo que possa providenciar uma participação mais ativa dos alunos.

Com isso, podemos perceber que a necessidade de pensar na necessidade desses alunos em se incluir na atividade é fundamental, por isso a inclusão é uma perspectiva crucial para isso, mostrar que a educação pode ser inclusiva e acolhedora apesar dos impasses diários.

REFERÊNCIAS

ANDRE, Marli. Pesquisa em Educação: Buscando rigor e qualidade. 2001 SÃO PAULO

BRASIL. Senado Federal. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional: nº 9304/96. Brasília: 1996

CARVALHO, Edler Rosita. Removendo barreiras para a aprendizagem: educação inclusiva. Porto Alegre: Mediações, 2000

CUNHA, Ana Cristina Teixeira. A Importância das atividades lúdicas na criança com Hiperatividade e Déficit de Atenção segundo a perspectiva dos professores. Escola Superior de Educação João de Deus, Lisboa 2012.

FREIRE, Paulo. Pedagogia do oprimido. São Paulo: Paz e Terra, 1968

FRIEDMANN, A. Brincar: crescer e aprender. O resgate da cultura infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

HUIZINGA, Johan. Natureza e Significado do Jogo. In: _____. Homo ludens: O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2008.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

KRAMER, Sonia. Por entre as pedras: arma e sonho na escola, São Paulo, Ática, 1993.

LUCKESI, Cipriano Carlos. Avaliação da aprendizagem escolar: estudos e proposições. 15ª ed. São Paulo: Cortez, 2000.

MANTOAN, Maria Teresa Eglér. Inclusão escolar : o que é? por quê? como fazer?. — São Paulo : Moderna , 2003.

MAZOTTA, Marcos José Silveira. Educação Especial no Brasil: história e políticas públicas. 3 ed. SãoPaulo; Cortez. 2001.

MONTEIRO, Carolina Queiroz. Funcionamento Cognitivo e Cerebral no TDAH. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Neurociências e Comportamento. Universidade Federal do Pará, Belém, 2018.

PEREIRA, Edjamabia Alves. TRANSTORNO DO DÉFICIT DE ATENÇÃO E HIPERATIVIDADE: uma leitura psicopedagógica. 2014, Universidade Federal da Paraíba.SILVA, Taiane Vieira da. Inclusão Escolar: relação família-escola. Revista Educere. Paraná, 2015. Disponível em:

https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2015/16662_8048.pdf

STAINBACK, stainback, W. Inclusão: um guia para educadores – P. Alegre: Artimed, 1999.