

TRANSTORNO DO DÉFICIT DE ATENÇÃO COM HIPERATIVIDADE (TDAH): O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA DE INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA

Nadja Daniella Oliveira¹
Cintia Talita Aureliano de Souza Albano²
Igo Delanio Bezerra de Medeiros³
Ana Karoliny de Souza Silveira⁴
Simone Maria da Rocha⁵

RESUMO

Atualmente, o Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH) pode ser considerado um tema relevante e significativo no contexto escolar, pois ainda representa um desafio para os professores que acompanham alunos que o apresentam. Dessa forma, este artigo tem como objetivo compreender os principais benefícios do lúdico como estratégia de intervenção pedagógica para alunos com TDAH, visando o seu desenvolvimento cognitivo. No que se refere aos caminhos metodológicos, situa-se na pesquisa qualitativa. E propõe um projeto de intervenção dividido em 7 etapas, para turmas de ensino fundamental I e II (anos iniciais e anos finais) em Caraubas/RN. Por se tratar de uma pesquisa em andamento, apontamos inicialmente a preocupação ‘de refletir sobre a necessidade de as instituições de ensino ter conhecimento sobre o TDAH e sobre estratégias de intervenções pedagógicas que contribuam para o processo de ensino-aprendizagem desses estudantes, na expectativa que o lúdico seja um caminho possível para esse fim. Almejamos que este estudo contribua no campo teórico e prático especialmente para os profissionais da educação e proporcionem benefícios para os sujeitos com TDAH, assim como os demais estudantes.

Palavras-Chave: TDAH, lúdico, espaço escolar, ensino-aprendizagem, educação inclusiva.

¹ Mestranda pelo Programa de Pós-graduação em Ensino – POSENSINO (UERN-UFERSA-IFRN), nadja-caraubas@hotmail.com;

² Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Ensino – POSENSINO (UERN-UFERSA-IFRN), cintiaaureliano.albano@gmail.com;

³ Mestrando no Programa de Pós-graduação em Ensino – POSENSINO (UERN-UFERSA-IFRN), igo.medeiros@alunos.ufersa.edu.br;

⁴ Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Ensino – POSENSINO (UERN-UFERSA-IFRN), silveirakarol330@gmail.com;

⁵ Doutora em educação. Professora do Departamento de Linguagens e Ciências Humanas da Universidade Federal Rural do Semi-Árido. Professora Permanente do POSENSINO (UERN-IFRN-UFERSA), simone.rocha@ufersa.edu.br.

Esse texto é oriundo de um Trabalho de Conclusão de Curso da Especialização em Educação Inclusiva, ofertada pelo IFRN, e concluído pela primeira autora.

INTRODUÇÃO

O Transtorno do Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH) pode ser considerado um tema atual e significativo no contexto escolar, pois ainda representa um desafio para os professores que acompanham alunos que o apresentam. Muitas vezes, os docentes não sabem como agir, que recursos metodológicos adotar e como encaminhar esses alunos de maneira a favorecer seu desenvolvimento e sua aprendizagem. Nesse sentido, fragilidades na formação dos professores e aspectos associados à estrutura física e pedagógica de uma educação tradicional, que trata, com frequência, os discentes de forma homogênea, são apontados como fatores que contribuem para o aumento de estereótipos excludentes relacionados a estes.

Desse modo, a escolha do tema justifica-se pela sua relevância no espaço escolar. Entendemos que os professores necessitam de informações sobre o assunto para evitarem estereótipos excludentes, desenvolverem uma prática educacional inclusiva, considerando as características do transtorno, e intervirem melhor pedagogicamente.

Nesse contexto, é fundamental abordar informações sobre o TDAH e sugerir práticas pedagógicas que estimulem o desenvolvimento cognitivo desses alunos, promovendo uma educação inclusiva. Assim, reconhecendo o lúdico como um recurso pedagógico valioso, este trabalho tem como objetivo geral: compreender os principais benefícios do lúdico como estratégia de intervenção pedagógica para alunos com TDAH, visando o seu desenvolvimento cognitivo.

Buscamos apresentar propostas de intervenção pedagógica lúdicas para alunos com TDAH, que promovam sua aprendizagem e apoiem o trabalho do professor, evitando rótulos e estereótipos discriminatórios. Para isso, elaboramos o projeto intitulado “O lúdico como estratégia de intervenção pedagógica”, destinado a ser aplicado em uma escola de ensino fundamental (anos iniciais e finais) em Caraúbas/RN. Este projeto será detalhado ao longo do trabalho, enfatizando práticas que favoreçam um ambiente inclusivo e acolhedor.

Como esta é uma pesquisa em andamento, destacamos a importância de as instituições de ensino compreenderem o TDAH e as estratégias pedagógicas que apoiem o processo de ensino-aprendizagem desses alunos, com a expectativa de que o lúdico seja uma abordagem viável. Esperamos que este estudo enriqueça o campo teórico e prático, beneficiando especialmente os profissionais da educação e todos os alunos, incluindo aqueles com TDAH.

O TRANSTORNO DO DÉFICIT DE ATENÇÃO E HIPERATIVIDADE (TDAH)

A primeira descrição oficial do que atualmente denominamos de Transtorno do Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH) data de 1902, quando um pediatra inglês, George Still, estudou casos clínicos de crianças com hiperatividade e outras alterações de comportamento. Na sua opinião, esses casos não podiam ser explicados por falhas educacionais ou ambientais, mas deveriam estar associados a algum transtorno cerebral desconhecido na época (Associação Brasileira do Déficit de Atenção, 2017).

O TDAH, muitas vezes, é confundido com falta de limites, rebeldia, má educação, entre outros termos que rotulam o aluno de modo equivocado. Por isso, é importante tratar desse tema no espaço escolar, para que os profissionais da educação compreendam as características do transtorno e evitem o aumento de estereótipos excludentes.

De acordo com Silva (2010, p. 8), o TDAH se caracteriza por três sintomas básicos: “desatenção, impulsividade e hiperatividade física e mental. Costuma se manifestar ainda na infância e em cerca de 70% dos casos o transtorno continua na vida adulta”. Na realidade, as demonstrações desse transtorno sempre têm início nessa fase, não sendo possível adquiri-lo na adolescência ou na idade adulta. Muitas vezes, “alguns dos sintomas de desatenção ou hiperatividade/impulsividade já estavam presentes antes dos 7 anos de idade” (Associação Brasileira do Déficit de Atenção, 2017, p. 13). Para o Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais (DSM-V), é necessário que as características do TDAH sejam apontadas antes dos 12 anos de idade (Associação Brasileira do Déficit de Atenção, 2017).

Com relação à apresentação das características do TDAH, a dispersão pode ser percebida de diversas formas. Uma delas consiste no fato de a pessoa não conseguir manter a concentração por muito tempo, sendo qualquer estímulo capaz de desviar a sua atenção. Já a hiperatividade pode ser notada pela inquietude da criança, que fica constantemente em movimento, independentemente do lugar em que esteja, como se sua energia fosse ilimitada. Outro sintoma é a impulsividade, que nada mais é do que a dificuldade de controlar os impulsos. Nesse caso, a criança age antes de pensar (Associação Brasileira do Déficit de Atenção, 2017).

Ferreira (2014) traz uma definição de TDAH que nos leva a compreender certos comportamentos e características desse transtorno. O autor menciona que o TDAH é um transtorno neurobiológico que atua mais especificamente no desenvolvimento do autocontrole, bem como na capacidade de dominar os impulsos e de conseguir organizar-

se em relação ao tempo, como as demais pessoas costumam fazer. Em face desse contexto, torna-se difícil para os estudantes com TDAH se comportarem de maneira convencional, motivo pelo qual são chamados a atenção com mais frequência, recebendo muitos rótulos, o que contribui para terem baixa autoestima.

No entanto, as queixas dos professores são compreensivas por diversos motivos, como falta de conhecimento, necessidade de interromper a aula para chamar a atenção do aluno e, ainda, ter que lidar com a sua agitação e o seu desinteresse de participar das atividades propostas em sala.

Entre os educadores, esse desconhecimento aumenta as sensações de impotência e frustração, pois o TDAH afeta não apenas o comportamento, mas também o processo de aprendizado de seus portadores. Grande parte da literatura aborda apenas os aspectos comportamentais do TDAH. Sabemos que os comportamentos hiperativos, disruptivos e impulsivos interferem não apenas no dia a dia de professor e do aluno, mas em toda a escola (Associação Brasileira do Déficit de Atenção, 2017, p. 6).

Diante desse contexto, torna-se primordial que os professores e demais profissionais da educação tenham conhecimento sobre o TDAH, para poderem compreender melhor o comportamento de alunos que apresentam tal transtorno. É importante, assim, saber como agir, que metodologia de ensino adotar e que encaminhamentos devem ser feitos, no sentido de minimizar as implicações do transtorno e favorecer o desenvolvimento cognitivo do educando. Com relação ao diagnóstico do transtorno,

A avaliação clínica com médico deve coletar informações não apenas da observação da criança durante a consulta, mas também realizar entrevista com os pais e/ou cuidadores dessa criança, solicitar informações da escola que a criança frequenta sobre seu comportamento, sociabilidade e aprendizado, além da utilização de escalas de avaliação da presença e gravidade dos sintomas (Associação Brasileira do Déficit de Atenção, 2017, p. 11).

Conforme podemos perceber, o diagnóstico de TDAH é clínico, não se tratando de algo que possa ser identificado por meio de um exame, por exemplo. Para tanto, faz-se necessária uma avaliação clínica minuciosa. Dessa forma, ouvir os relatos da família, dos professores e de outros profissionais, seja da área da educação, seja da saúde, é de fundamental importância na conclusão do diagnóstico.

O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA DE INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA PARA ALUNOS COM TDAH

O lúdico é uma ferramenta que contribui para a aprendizagem dos educandos. Nesse processo, auxilia-os a desenvolver atenção, percepção visual, motivação na realização das tarefas, socialização, construção de conceitos, entre outras contribuições.

A partir de atividades lúdicas, podem ser realizadas intervenções pedagógicas com alunos com TDAH, o que contribui para que desenvolvam suas habilidades, minimizem os sintomas causados pelo transtorno e aprendam a administrar melhor seus impulsos, compreendendo, por exemplo, a importância de respeitarem as regras. Diante disso, os jogos são indicados como instrumentos facilitadores do processo de ensino-aprendizagem.

A esse respeito, Melo (2011, p. 29) afirma:

Os jogos promovem o desenvolvimento da cooperação grupal, fazem com que as crianças ajudem-se mutuamente no processo de construção coletiva de conhecimento e possibilitam a interação do grupo. As crianças com TDAH aprendem, assim, a conviver socialmente de maneira saudável e com prazer.

Por meio da utilização de jogos coletivos que envolvem regras, o professor poderá estimular o aluno a se comunicar, a interagir com os seus colegas, a administrar seus impulsos e a esperar a sua hora de jogar. Além disso, os jogos favorecem a aceitação e o cumprimento de regras. Sempre que o aluno com TDAH agir de forma indevida, o professor poderá fazer intervenção no sentido de construir junto com ele as aprendizagens necessárias ao momento vivenciado.

Os jogos vêm acompanhados de regras a serem seguidas por todos os seus participantes, contudo, os sujeitos com TDAH têm dificuldade em aceitar instruções e em obedecê-las. Então, através dos jogos e da ação pedagógica, os alunos com TDAH compreendem o porquê das regras e que estas fazem parte do começo de qualquer atividade lúdica. Para que essas atividades sejam possíveis, é necessário que os participantes entendam e aceitem as regras acordadas pelo grupo e pelo professor (Melo, 2011).

É de suma importância que os professores promovam atividades que possibilitem que os alunos com TDAH interajam com seu grupo, fazendo novas amizades e melhorando suas relações interpessoais. Devido à instabilidade de seu comportamento

causado pelo transtorno, esses alunos tendem a ter dificuldade de se relacionar com os seus colegas.

O lúdico é um caminho para a aprendizagem das habilidades sociais. É por isso que se enfatiza a necessidade de as crianças com TDAH aprenderem a brincar e a jogar seguindo regras. É fácil reconhecer que algumas crianças possuem maiores habilidades para desenvolverem atividades lúdicas e recreativas, apresentando um comportamento mais persistente, paciente e com maior nível de concentração, enquanto as crianças com TDAH possuem dificuldades próprias e sintomáticas como falta de atenção em tarefas, mesmo que em atividades lúdicas, demonstram um comportamento dispersivo. Portanto, o papel do jogo, como intervenção no aluno com TDAH, é o de contribuir para melhores condições de desenvolvimento e não como forma de tratamento (Melo, 2011, p. 30).

Existem muitos recursos lúdicos, como jogos, brinquedos, entre outros, que podem ser adquiridos e/ou confeccionados, inclusive pelos alunos com a mediação do professor. São ferramentas pedagógicas riquíssimas que permitem o desenvolvimento cognitivo dos estudantes a partir das ações de intervenção do docente.

Dentre os recursos lúdicos que podem ser utilizados com o objetivo de favorecer o desenvolvimento cognitivo dos estudantes com TDAH, destacamos: jogo da memória, quebra-cabeça, jogo de argola, boliche, pega-vareta, dramatização com fantoches, brinquedos e brincadeiras dirigidas e de faz de conta. Esses são apenas alguns exemplos, mas existe uma infinidade de recursos lúdicos.

O lúdico deve ser vivenciado de diferentes formas, por meio de recursos diversos. O ambiente estimulador de sala de aula pode ser aproveitado para a construção de jogos e brinquedos, com a finalidade de oferecer um ensino de qualidade, dinâmico, lúdico e prazeroso, de modo que os alunos sejam protagonistas na construção coletiva do conhecimento (Melo, 2011).

Portanto, podemos perceber que o lúdico representa um instrumento de aprendizagem muito relevante, despertando criatividade, comunicação, autonomia e vontade de aprender nos estudantes. Entretanto, vale ressaltar que as atividades lúdicas devem ser planejadas com objetivos bem definidos, adequadas ao nível de potencialidades e habilidades da pessoa com TDAH. Desse modo, é possível estimular as potencialidades desses alunos e auxiliar em suas dificuldades.

METODOLOGIA

No que se refere à abordagem do problema, a pesquisa é do tipo qualitativa. A “metodologia qualitativa preocupa-se em analisar e interpretar aspectos mais profundos, descrevendo a complexidade do comportamento humano” (Marconi; Lakatos, 2006, p. 269). Nessa perspectiva, o presente estudo se propõe a compreender aspectos mais subjetivos, que não poderiam ser representados por uma linguagem quantitativa. “Na prática de pesquisa estão presentes também as apropriações, pelo pesquisador, de bibliografia de ampla circulação mobilizada para a compreensão de um determinado tema, que, por sua vez, impõe significados e direcionamentos” (Silva; Valdemarin, 2010, p. 49).

Na primeira etapa da pesquisa, realizamos uma revisão bibliográfica, para uma melhor compreensão do tema de pesquisa. Posteriormente elaboramos um projeto intitulado: “O lúdico como estratégia de intervenção pedagógica” para ser aplicado em uma escola de ensino fundamental (nos anos iniciais e finais) na cidade de Caraúbas/RN, a ideia é envolver todo o corpo docente dessa instituição e incluir todos os alunos da escola, que tenham ou não o transtorno. Dessa forma, o conhecimento acerca do TDAH será socializado com um maior número de pessoas, assim como os benefícios de atividades lúdicas na aprendizagem dos sujeitos que apresentam tal transtorno.

Os alunos serão avaliados durante todo o projeto, considerando a sua participação, o seu desenvolvimento e a sua aprendizagem nas atividades propostas, atendendo suas necessidades educacionais específicas e valorizando seus potenciais.

Após a realização de todas as etapas do projeto, será analisado a percepção dos professores com relação a sua aplicação, os pontos positivos, os resultados alcançados, as barreiras e os pontos negativos no processo e se de fato os objetivos da presente pesquisa foram alcançados. A seguir será descrito cada etapa do projeto.

PROJETO DE INTERVENÇÃO: O lúdico como estratégia de intervenção pedagógica para alunos com TDAH.

1. Objetivos de aprendizagem: Promover a desaceleração das crianças com TDAH que apresentam sintomas de inquietude e estimular o desenvolvimento de habilidades essenciais, como criatividade, socialização, raciocínio lógico, resolução de problemas, comunicação, concentração, percepção visual e atenção seletiva.

2. Conteúdo: jogos e brincadeiras.

3. Metodologia: o projeto de intervenção será realizado em uma escola de ensino fundamental em Caraúbas/RN. Poderão participar turmas do 1º ao 9º ano do ensino fundamental, incluindo todos os alunos, mesmo os que não apresentam o transtorno (considerando que a ludicidade é uma estratégia de aprendizagem que oferece inúmeros benefícios independentemente do público, além de ser importante levar o conhecimento sobre o TDAH para todas as turmas). O projeto iniciará com a apresentação da proposta de intervenção à instituição de ensino, explicando cada etapa detalhadamente.

Para a realização do projeto, serão necessários diversos recursos humanos, tais como: uma psicopedagoga que será convidada para dar a palestra sobre: O Lúdico como estratégia de intervenção pedagógica para alunos com TDAH. Os professores, que irão mediar todas as etapas do projeto em sala de aula. A coordenadora e a supervisora pedagógica, que serão fundamentais na condução de cada etapa. A gestão escolar, que participará do início ao fim, desde a reunião para apresentação do projeto até o momento de avaliação do mesmo. E recursos materiais de baixo custo, como: jogos, recursos lúdicos diversos, materiais recicláveis, lápis, tesoura, cola, papel, tintas diversas e pincéis. Dessa forma, visando minimizar os custos e tornar possível a sua efetivação, será articulado parcerias com a instituição escolhida para a execução do projeto (para a utilização dos recursos disponíveis na escola e/ou os materiais que os alunos tiverem acesso) e com outros profissionais da cidade (para realização da palestra, por exemplo).

Além disso, serão escolhidos recursos materiais de baixo custo para a construção de jogos (ex.: jogo da memória) e brinquedos pedagógicos (ex.: carros de sucata), bem como materiais didáticos que possibilitam a acessibilidade e favorecem o processo de aprendizagem dos estudantes com TDAH. O projeto de intervenção pedagógica será dividido em 7 etapas, descritas a seguir:

Primeira etapa: Apresentação do projeto de intervenção à instituição de ensino. Será articulada junto à escola uma reunião com todos os profissionais que serão envolvidos no projeto. Nessa ocasião, serão explanadas de forma minuciosa todas as etapas da execução do projeto, assim como sugerido um cronograma, no qual as ações serão distribuídas por semanas e as datas definidas por todos os presentes, considerando as datas mais viáveis para a instituição. A reunião ocorrerá de forma online, pelo Google Meet, pois assim será possível a participação de um maior número de pessoas. Serão convidados para a reunião, a gestão da escola, a coordenadora e supervisora pedagógica e professores do turno matutino e vespertino.

Segunda etapa: Palestra intitulada Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH): o lúdico como estratégia de intervenção pedagógica. Será convidada uma psicopedagoga que tem experiência prática e teórica para compartilhar seus saberes com os profissionais envolvidos na execução do projeto (gestão escolar, coordenação e supervisão pedagógica e os professores).

Terceira etapa: Dia dos jogos. Nesse dia, o professor disponibilizará para os alunos vários jogos e deixará que eles escolham aquele de seu interesse. O professor irá orientar os alunos com relação à utilização do jogo escolhido, explicando as regras, conduzindo todo o processo e intervindo quando for necessário. Dessa forma, o professor pode aproveitar o interesse do aluno para trabalhar questões como a aceitação de regras, esperar a sua vez no momento da brincadeira/jogo, administrar melhor a questão de ganhar e perder. E promover a socialização e interação entre os colegas.

Quarta etapa: Construção de um jogo (sugestão: jogo da memória). Cada professor envolvido na realização do projeto escolhe um jogo para construir com os seus alunos. Diferentes jogos podem ser construídos, considerando que não será determinado um jogo específico, mas, sim, que cada professor (a) procure um jogo que seja adequado a turma.

Quinta etapa: Construção de brinquedos de sucata. Cada professor solicitará que os alunos separem alguns materiais de sucata, por exemplo: garrafas pet, tampinhas, rolo de papel higiênico, entre outros. A partir desses e de outros materiais disponibilizados pelo professor/escola, os alunos confeccionarão brinquedos de sucata e se divertiram bastante, brincando com suas produções.

Sexta etapa: Dia da brincadeira dirigida. Cada professor planejará uma brincadeira que possa ser realizada com todos os alunos, proporcionando para eles aprendizagens significativas, especialmente para os alunos com TDAH, já que o projeto se propôs a incluir esse público.

Sétima etapa: Avaliação do projeto. Nessa etapa, serão reunidos novamente todos os envolvidos na execução do projeto (a gestão da escola, a coordenadora e supervisora pedagógica e professores do turno matutino e vespertino), a fim de observar os resultados atingidos, as percepções dos professores e se realmente os resultados esperados foram alcançados.

4. Descrição do material didático que será utilizado

- ✓ Recursos humanos: palestrante e profissionais da educação;
- ✓ Jogos, brinquedos, recursos lúdicos diversos;

- ✓ Materiais de sucata, por exemplo: garrafas pet, tampinhas, rolo de papel higiênico, entre outros;
- ✓ Lápis, tesoura, cola, papel, tintas diversas e pincéis;
- ✓ Arquivos em PDF para serem disponibilizados (ex.: jogos da memória, quebra-cabeça)..

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A pesquisa ainda está em andamento, mas, almejamos que ao final da realização do projeto de intervenção, a instituição de ensino, seu corpo docente, possam considerar como uma experiência positiva para si enquanto profissionais da educação, que visam a promoção de uma educação especial na perspectiva da educação inclusiva, além, e especialmente, que possam enxergar contribuições no processo de ensino-aprendizagem dos sujeitos com o TDAH e demais estudantes. Agregando assim, muitas aprendizagens para os estudantes e reflexões da prática pedagógica para os professores. Pois o lúdico é uma ferramenta valiosa, atrativa para os alunos, que possibilita trabalhar diversas habilidades, além de promover a interação e socialização entre os estudantes.

Esperamos que o projeto possibilite a reflexão acerca das metodologias adotadas no processo de ensino-aprendizagem, pois se faz necessário sempre considerar que cada aluno é único, dessa forma, expressa-se e aprende de modo singular. Em face desse contexto, a padronização dos métodos de ensino não é recomendável, uma vez que existem diferentes maneiras de se construir o conhecimento e a escola tem o papel de proporcionar aos seus alunos o direito de construir a sua aprendizagem, levando em conta suas necessidades educacionais específicas e valorizando os seus potenciais.

Sabemos que atualmente em nossas escolas temos um público considerável de pessoas com necessidades educacionais específicas. Isso posto, apenas matricular essas pessoas em sala de aula regular não é o suficiente, pois elas precisam ser incluídas em todas as atividades escolares e se sentir parte do processo. Desse modo, uma das formas para que essa inclusão efetiva ocorra se dá através do conhecimento. Nesse sentido, é fundamental haver formação continuada dos professores, trabalhar projetos inclusivos na escola, sensibilizar os alunos sobre a importância de cultivar valores, como o respeito ao próximo, a empatia e a solidariedade.

Contudo, espera-se que o projeto se torne um instrumento efetivo de aprendizagem, que as práticas lúdicas sejam bem acolhidas pela escola e que seus benefícios se estendam a todos, não apenas aos alunos com TDAH.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer dessa pesquisa, nas etapas vivenciadas até aqui, foi possível refletir sobre como nosso conhecimento se ampliou, especialmente com relação ao TDAH e as práticas de ensino. E nesse sentido, destacamos a importância da pesquisa e da formação continuada, o quanto através de momentos formativos, podemos mudar nossas percepções, ampliar nossos conhecimentos prévios e principalmente, influenciar/rever nossas práticas.

Neste percurso, construímos miradas sobre a pesquisa que está em andamento, inclusive, já com modificações e temos uma nova percepção sobre ela. Ao estudar a literatura sobre o tema, foi perceptível como o lúdico é uma ferramenta que contribui para a aprendizagem dos educandos. Auxilia-os a desenvolver atenção, percepção visual, motivação na realização das tarefas, socialização, construção de conceitos, entre outras contribuições.

A respeito das práticas pedagógicas que favoreçam a aprendizagem dos alunos com TDAH e facilitem o trabalho do professor, evitando a rotulação ou o aumento de estereótipos excludentes/discriminatórios de alunos, há uma vasta literatura nessa área, inclusive existe um site (<https://tdah.org.br/>) da Associação Brasileira do Déficit de Atenção (ABDA) que disponibiliza muitas orientações sobre o assunto.

Contudo, não há um método perfeito ou uma receita pronta que faça desaparecer as características sugestivas do TDAH, o que há são técnicas, sugestões e estratégias que poderão conduzir a uma melhor prática pedagógica, favorecendo a aprendizagem do aluno.

Esperamos que ao término da pesquisa possamos inferir como as práticas do lúdico como estratégia de intervenção pedagógica para alunos com TDAH são contempladas pelas ações do projeto, em uma escola de Caraúbas/RN, e contribuir diretamente para novas formas de pensar o ensino.

REFERÊNCIAS

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE DÉFICIT DE ATENÇÃO. **TDAH - Transtorno do Déficit de Atenção e Hiperatividade: uma conversa com educadores**. São Paulo: Associação Brasileira do Déficit de Atenção, 2017. Disponível em: http://www.tdah.org.br/wpcontent/uploads/site/pdf/tdah_uma_conversa_com_educadores.pdf. Acesso em: 10 set. 2024.

FERREIRA, C. **TDAH na Infância: transtorno do déficit de atenção/hiperatividade: orientações e técnicas facilitadoras**. Belo Horizonte: Uniduni, 2014.

MARCONI, M.; LAKATOS, E. **Metodologia científica**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2006.

MELO, V. **A importância do lúdico para crianças com Transtorno do Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH)**. 2011. 70 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização) – Instituto de Psicologia, Universidade de Brasília, Brasília, 2011.

NEUROSABER – INSTITUTO NEUROSABER. **10 brincadeiras simples para desacelerar as crianças com TDAH**. Paraná: INSTITUTO NEUROSABER, 2018. Disponível em: <https://institutoneurosaber.com.br/10-brincadeiras-simples-para-desacelerar-as-criancas-com-tdah/>. Acesso em: 20 set. 2024.

SILVA, A. **Mentes inquietas: TDAH: desatenção, hiperatividade e impulsividade**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2010.

SILVA, M.; VALDEMARIN, V. **Pesquisa em educação: métodos e modos de fazer**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2010. Disponível em: <http://books.scielo.org/id/8w6rd/pdf/silva-9788579831294.pdf>. Acesso em: 10 set. 2024.