

ANOS FINAIS: ATIVIDADES LÚDICAS PARA O ENSINO- APRENDIZAGEM DE EDUCANDOS COM TDAH

Leticia Dadalto Câmara Gomes ¹
Orientadora: Luciana dos Santos ²

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa surgiu com a observação de alunos com TDAH em sala de aula e as dificuldades apresentadas por professores, que alegam falta de formação para conhecer o transtorno e falta de recursos diversos para o ensino-aprendizagem desses educandos. O objetivo é organizar recursos, jogos e estratégias acessíveis a maioria dos docentes para que possam adaptar suas aulas - valorizando metodologias ativas e atividades que incentivam o protagonismo infanto-juvenil, de acordo com as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

A educação de qualidade é um direito de todas as crianças e adolescentes e este resumo expandido visa esclarecer as principais características e necessidades de alunos com TDAH, para auxiliar sua inclusão e acesso a esse direito. Ademais, são sugeridos diversos jogos e atividades lúdicas que podem facilitar sua aprendizagem de habilidades e conteúdos específicos das disciplinas dos anos finais do ensino fundamental.

METODOLOGIA

Tendo o referencial teórico de Piaget (1998), Vygotsky (1989) e Huizinga (2016), foi realizada uma pesquisa bibliográfica exploratória com base na literatura publicada nos últimos vinte anos. O objetivo foi selecionar práticas pedagógicas que possam ser aplicados a adolescentes com TDAH no Ensino Fundamental a fim de estimular sua participação, organização e motivação para aprender.

REFERENCIAL TEÓRICO

¹ Graduanda em Licenciatura em **Pedagogia** do Centro Universitário SENAC - SP, leticidadalto@gmail.com; Pesquisa realizada com a Bolsa de Iniciação Científica do Centro Universitário SENAC.

² Pós-doutoranda em **Educação Inclusiva** pela Faculdade de Educação da USP, doutora em Letras e mestre em Linguística Aplicada. Atualmente é professora para alunos de graduação e pós-graduação do Centro Universitário SENAC - SP. E-mail: luciana.santos1@sp.senac.br

De acordo com Huizinga (2016) o jogo e a ludicidade são atividades paralelas à vida cotidiana e sua prática antecede a cultura. Elas se caracterizam em ser uma atividade voluntária, em que o aluno/jogador escolhe participar, proporcionando a liberdade para tomada de decisões e o uso da imaginação. Pereira e Passos (2012) acrescentam que por isso, a ludicidade é também uma atividade séria, e desenvolve habilidades essenciais para o ser humano: a criatividade, a autonomia, o desenvolvimento da linguagem, a autoconfiança e a concentração, além de proporcionar prazer. Devido a esse caráter essencial para o ser humano, eles foram classificados por Piaget (1998) de acordo com as fases do desenvolvimento. Aqui, iremos focar nos jogos de regras, que se iniciam por volta dos 5 anos e permanecem até a vida adulta por meio de esportes e jogos com regras claras e recompensas e punições para seu descumprimento.

Para um aluno com TDAH, esses jogos são uma ferramenta essencial para sua inclusão e redução do fracasso escolar. Caracterizado pela dificuldade no controle inibitório, esse transtorno pode gerar impulsividade, comprometimento no manejo de emoções, dificuldade de esperar a vez e conflitos de relacionamentos com seus colegas (JOU *et. al.* 2010). Além disso, o TDAH gera uma hiperatividade mental e motora, que se caracteriza por comportamentos como mexer muito pés e mãos, fala acelerada, desatenção, e tentar terminar a tarefa o mais rápido possível (MOURA *et al.* 2019).

Torna-se relevante, portanto, o pensamento de Vygotsky (1989), em que o ser humano se desenvolve coletivamente, inserido em sua cultura e na interação com os pares e o meio. Neste contexto, atividades lúdicas se apresentam como uma oportunidade não só de captar a atenção do aluno e de ensinar o conteúdo didático, mas também desenvolver habilidades sociais, como a linguagem, raciocínio lógico, atenção e autocontrole (OGAWA, 2007). Contribuindo assim para as interações sociais e a construção das competências gerais previstas nas Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Foi observada uma escassez de artigos sobre o TDAH nos anos finais do Ensino Fundamental, e uma resistência docente ao uso de jogos. Esta se deve parte por sua própria insegurança em criar os materiais, parte pelo planejamento das atividades, que demanda tempo e conhecimento de cada turma (OLIVEIRA e MORAES, 2023). Ainda assim, foram encontrados diversos recursos, incluindo jogos online para Língua

Portuguesa, um desfile de moda para a Língua Inglesa, jogos para Matemática, Ciências e História, atividades lúdicas para o ensino de Geografia, diversas estratégias para as aulas de Artes, e jogos tradicionais.

Para além dos jogos tradicionais utilizados em Língua Portuguesa, como Jogo da Forca, Bingo e Palavras Cruzadas, Pereira e Passos (2012) destacam três jogos online que podem contribuir com a aprendizagem: o Jogo dos Advérbios - testa se o aluno sabe classificar os advérbios clicando na classificação correta; o Jogo dos Substantivos - classifica os substantivos arrastando com o *mouse* a resposta correta para o centro; e o Troca Letras - o aluno precisa arrastar as letras embaralhadas para ordená-las e formar a palavra. Além do conteúdo, esses jogos estimulam a concentração, desenvolvendo os alunos com maior dificuldade no controle atencional.

Nas estratégias encontradas para o ensino de língua Inglesa, destaca-se o projeto de um *fashion show* propostas por Ogawa (2007) para alunos do 8º e 9º ano. A produção foi iniciada em sala de aula, envolvendo pesquisa na internet, conversa com artesãos e o uso de materiais reciclados, e concluída em casa com a ajuda da família. Os alunos apresentaram as roupas que criaram com um desfile de moda que ocorreu no pátio da escola com a presença dos outros alunos. Além do protagonismo juvenil e do envolvimento com a comunidade escolar, esse projeto estimula a criatividade e sustentabilidade, desenvolvendo habilidades essenciais previstas na BNCC.

Uma maior quantidade de jogos foi encontrada para os conteúdos de Matemática. Em uma pesquisa realizada por Melo (2020), professores dessa disciplina afirmam que apesar de não terem estudado jogos na formação superior, conheceram muitos recursos na prática docente, como Tangram, Dama, Dominó, Sudoku, entre outros. Ainda assim, é importante destacar duas adaptações para o ensino do conteúdo de frações: o Dominó das Frações - no qual cada peça possui uma fração de um lado e sua representação geométrica do outro, e o Passa Rápido das Frações, que trabalha as frações equivalentes e sua representação gráfica - os alunos precisam organizar as peças em trios equivalentes, o jogador que organizar primeiro ganha (KRANZ e OLGIN, 2019). Essas duas estratégias unem um conteúdo desafiador para os alunos com a ludicidade e a recompensa para o vencedor, estimulando o aluno com TDAH a seguir as regras, revisar o conteúdo e desenvolver habilidades socioemocionais ao lidar com as frustrações e as vitórias.

Na disciplina de Ciências se destacou o projeto Na Trilha da Água (SILVA *et. al.* 2015) por ser um jogo criado por alunos do 6º Ano. Ele consiste em um tabuleiro com uma trilha, um peão para cada jogador, um dado e cartões com perguntas sobre o ciclo da água e sua preservação. O jogador avança ao jogar o dado e caso caia em uma casa com pergunta, é obrigado a responder: se acertar, avança uma casa; senão, fica no mesmo lugar. Ganha quem terminar o percurso primeiro. Durante o jogo foi observada uma grande concentração e cooperação entre os alunos para responder as perguntas, facilitando a resolução de conflitos com a turma. Além disso, dois alunos que possuem dificuldades do aprendizado e costumavam se exaltar com os colegas, conseguiram participar e serem aceitos pelo grupo na hora da brincadeira (SILVA *et. al.* 2015).

Apesar da disciplina de História estar presente em muitos jogos e series de fantasia, há pouca ludicidade no ensino de seu conteúdo em sala de aula. Assim, Oliveira e Moraes (2023) propõe um jogo para o ensino da Reforma Protestante e a religiosidade medieval. Os alunos precisam escolher qual personagem serão: clero, camponeses, cavaleiros, e burgueses e devem responder as perguntas do professor de acordo com seu personagem. O jogo é uma trilha que se inicia no inferno e cada um desses personagens deve avançar pelo purgatório até chegar ao céu. A posição é marcada por peças no tabuleiro e o jogador avança a cada pergunta correta, e com a retirada de uma carta de premiação – caso erre, será tirada uma carta de punição. Essa proposta auxilia a desenvolver práticas sociais entre os alunos e analisar os conceitos adquiridos por eles.

Para a disciplina de Geografia, Dias *et. al.* (2019) destacaram duas estratégias lúdicas: Solos e Poluentes e Jogo da Coleta Seletiva. A primeira é uma atividade em que os alunos coletam amostras de solos ao redor da escola. Em seguida é realizada uma aula expositiva sobre os tipos de solos, seus horizontes e sua pigmentação. Após a aula os alunos aprendem a fazer tinta com os solos coletados (ele é macerado, peneirado e misturado com água e cola branca) que é usada para colorir um desenho com os diferentes tipos de solo. Já a segunda, consiste em um jogo para a fixação do conteúdo da Coleta Seletiva: de um lado da sala estavam lixos de todos os materiais misturados, do outro lado estavam quatro lixeiras, uma de cada cor da coleta seletiva. Os alunos são organizados em dois times e tem que correr para pegar um objeto e colocá-lo na lixeira correta. Ganha o time que organizar o lixo em menos tempo. Esses exercícios práticos permitem que o aluno relacione o conteúdo da sala de aula com o seu dia a dia tornando-o mais motivado a aprender. Além disso o uso do corpo na sala de aula no Jogo da Coleta Seletiva,

proporciona um momento de canalização para a hiperatividade motora presente em alguns alunos com TDAH.

A disciplina de Artes, por natureza apresenta várias estratégias lúdicas possíveis, mas Stroh, 2010 destaca alguns recursos e materiais particularmente benéficos para alunos com TDAH. O uso da argila auxilia na concentração e reduz a agitação (por meio do estímulo sensorial ao contato com o material), a Construção Criativa por meio da madeira demanda força e pode ser intercalado com atividades de pintura para enfatizar também a leveza e precisão. Já o uso da vela exige concentração e motiva a criança pelo contato com o fogo e o Pintar com o Pulmão, trabalhando a respiração e a concentração soprando um canudo e empurrando a tinta guache sobre o papel molhado.

Além dos jogos para conteúdos específicos, é possível trabalhar habilidades comprometidas em alunos com TDAH como o foco e o controle inibitório por meio de jogos universais. Moura *et. al.* (2019) destacam o quebra-cabeças para estimular o pensamento lógico e a composição e decomposição de imagens, atenção e concentração; o Jogo da memória para desenvolver a cognição; os blocos de montar para ampliar a paciência e tolerância a frustração; e o xadrez, que contribui para as funções executivas pela necessidade de estratégias para jogar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Existem várias estratégias lúdicas para os anos finais e uso desses recursos faz-se imperativo não somente para os alunos com TDAH, mas para a superação do modelo de aula tradicional e monológica que não atendem mais o atual contexto escolar. Dito isto, há a necessidade de formação continuada e infraestrutura para que o docente possa planejar essas atividades com mais frequência (MELO 2020).

Quanto à pesquisa, foram encontradas diversas outras estratégias que não puderam ser contempladas nesse resumo, mas ainda assim, há uma necessidade de mais pesquisas de campo analisando e criando jogos para adolescentes com TDAH, para que esses recursos sejam compartilhados e mais facilmente acessado pelos docentes.

Palavras-chave: TDAH, Jogos, Ensino Fundamental, Anos Finais, Educação Inclusiva.

REFERÊNCIAS

DIAS, A. V. O.; OLIVEIRA, P. W. A.; COUTINHO, L. R.; BASTOS, P. F. **Geo-Inclusão: Aprendendo Geografia De Forma Lúdica Em Turmas De Educação Especial De Uma Escola Pública Na Cidade De Nazaré Da Mata–PE**. Anais do V Seminário Institucional da UPE, Recife, Vol. 5, dezembro, 2019. Disponível em: <https://doity.com.br/anais/seminariopibidrp/trabalho/130632>. Acesso em: 26/11/2023.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. Ranchos de Taos, NM: Angelico Press, 2016.

JOU, G. I; AMARAL, B; PAVAN, C. R.; SCHAEFER, L. S.; ZIMMER. **Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade: Um Olhar no Ensino Fundamental**. Psicologia: Reflexão e Crítica, Vol. 23, p.29-36. abril 2010. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/prc/a/Q4GXdJzTPvBdgwjwNZv8mrw>. Acesso em: 05/03/2024.

KRANZ, B. E.; OLGIN, C. A. **Jogos didáticos no ensino de frações nos anos finais do Ensino Fundamental**. II Conferência Nacional de Educação Matemática, 14-17 de ago. 2019. Disponível em: <https://www2.faccat.br/portal/sites/default/files/4%20OF.pdf>. Acesso em: 30 mai. 2024.

MELO, P. S. T. **Uso De Jogos No Ensino Da Matemática Para Alunos Com Necessidades Educacionais Especiais (Nee) De Escolas Públicas Do Ceará**. TCC (Licenciatura em Matemática). Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2020. Disponível em: <https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/68854>. Acesso em: 27 fev. 2024.

MOURA, L. T; SILVA, K. P. M.; SILVA, K.P.M. **Alunos com TDAH (Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade): um desafio na sala de aula**. Revista Eletrônica Acervo Saúde, Online. Vol. Sup. 22, abril, 2019. Disponível em: <https://acervomais.com.br/index.php/saude/article/view/611/363>. Acesso em: 03/03/2024.

OGAWA, A. C. S. **Produção E Implementação De Material Didático Para O Ensino De Língua Inglesa: O Papel Da Ludicidade No Ensino-Aprendizagem De Língua Inglesa Nas Séries Finais Do Ensino Fundamental**. Programa de Desenvolvimento Educacional - PDE / 2007, ofertado pela SEED - PR, na disciplina de Língua Inglesa. Disponível em: http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/producoes_pde/artigo_ana_cristina_sayuri_oga_wa.pdf. Acesso em: 06/04/2024.

OLIVEIRA, S. P.; MORAIS, E. C. **Reflexões E Propostas De Um Jogo Didático Para O Ensino De História Medieval**. Outros Tempos, vol. 20, n. 36, p. 301-316. 2023. Disponível em: https://www.outrostempos.uema.br/index.php/outros_tempos_uema/article/view/1066. Acesso em: 24 mai 2024.

PEREIRA, D. C.; PASSOS, M.L.S. **Jogos Educativos: Uma Análise Pedagógica Para Apoio À Disciplina De Português**. Em: Coletânea de artigos sobre informática na educação, 2012 p. 307-321. Vitória: IFES. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/322577303_Jogos_Educativos_uma_analise_pedagogica_p ara_apoio_a_disciplina_de_portugues. Acesso em: 31 mar. 2024.

PIAGET, J. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

SILVA, A. G. *et. al.* **Jogos Interativos: uma abordagem metodológica para auxiliar no processo ensino aprendizagem dos alunos do 6o e 7o anos na Escola Campos Sales em Juscimeira/MT**. Revista Monografias Ambientais – REMOA - UFSM, Santa Maria, v.14, 2015, p.23-40. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/remoa/article/view/20434/pdf> Acesso em: 25/03/2024.

STROH, J.B. **TDAH - diagnóstico psicopedagógico e suas intervenções através da Psicopedagogia e da Arteterapia**. Construção Psicopedagógica, São Paulo, v. 18, n. 17, p. 83-105, dez. 2010. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-69542010000200007&lng=pt&nrm=iso. acessos em: 29 abr. 2024.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.