

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ  
DIRETORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO  
ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO: MÉTODOS E TÉCNICAS DE ENSINO**

VALQUIRIA NAVARRO

**A RELAÇÃO DOS JOGOS NA APRENDIZAGEM DOS ALUNOS COM  
TRANSTORNO DE DÉFICIT DE ATENÇÃO E HIPERATIVIDADE**

MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO

MEDIANEIRA

2014

VALQUIRIA NAVARRO



**A RELAÇÃO DOS JOGOS NA APRENDIZAGEM DOS ALUNOS COM  
TRANSTORNO DE DÉFICIT DE ATENÇÃO E HIPERATIVIDADE**

Monografia apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Especialista na Pós Graduação em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino - Polo UAB do Município de Umuarama, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR – Câmpus Medianeira.

Orientadora: Prof. Ma. Marlene Magnoni Bortoli

MEDIANEIRA

2014



---

## TERMO DE APROVAÇÃO

A relação dos jogos na aprendizagem dos alunos com transtorno de déficit de atenção e hiperatividade

Por

**Valquiria Navarro**

Esta monografia foi apresentada às **9h30min do dia 01 de novembro de 2014** como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista no Curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino - Polo de Umuarama, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Câmpus Medianeira. O candidato foi arguido pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho aprovado.

---

Prof<sup>a</sup>. Ma. Marlene Magnoni Bortoli  
UTFPR – Câmpus Medianeira  
(orientadora)

---

Prof<sup>a</sup> Dra. Ivaldete Tijolin Barros  
TP-EDU-Polo de Umuarama

---

Prof<sup>a</sup>. Espec. Elisangela Alves dos Reis Silva  
TP-EDU-Polo de Umuarama

Dedico este trabalho aos meus amados pais que foram os meus primeiros professores na arte de aprender, a todos os professores que fizeram parte da minha vida acadêmica e souberam cumprir bem o seu papel. Com eles aprendi a me dedicar a tudo que faço com amor e confiança.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradecer é reconhecer que houve um momento em que se precisou de alguém, e nesta ocasião reconheço que em todo momento precisei da presença de Deus. Tudo que disser não poderá expressar a alegria de tê-lo ao meu lado, sei que nada seria possível se não estivesse comigo, pois foi através de Deus que adquiri força e firmeza para seguir em frente a cada dia, e me tornar a pessoa que sou hoje.

A minha orientadora professora Mestra Marlene Magnoni Bortoli pelo carinho, atenção e extrema competência com que me orientou para o bom andamento deste trabalho.

Enfim, sou grata a todos que contribuíram de forma direta ou indireta para realização desta monografia.

## RESUMO

NAVARRO, Valquiria. A relação dos jogos na aprendizagem dos alunos com transtorno de déficit de atenção e hiperatividade. 2014. 39f. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2014.

Muito se fala do TDAH (transtorno de déficit de atenção e hiperatividade), porém pais, professores e cidadãos em geral ainda encontram dificuldades e dúvidas em relação aos sintomas, as formas de tratamento e a maneira de como conviver com as pessoas que possuem este transtorno. Diante disso este trabalho tem o objetivo de apresentar o TDAH relacionado à importância de trabalhar com atividades lúdicas e jogos para o desenvolvimento do aluno com este transtorno. Primeiramente realizou-se uma pesquisa bibliográfica a fim de esclarecer o que é o TDAH, os sintomas, apresentar formas de tratamento e apontar algumas ações pedagógicas voltadas para as necessidades especiais do hiperativo, integrada num acompanhamento psicológico com medicação quando necessário. Após, realizou-se uma pesquisa com relatos de experiências realizadas no processo de ensino aprendizagem utilizando Atividades Lúdicas, assim, pode-se constatar o quanto é importante aplicar atividades lúdicas dirigidas para o comportamento e aprendizagem do aluno com TDHA e que o jogo oferece oportunidades para a criança com TDAH descobrir informações sobre o seu meio que contribuirão para a sua visão de mundo e para as várias formas de aprendizagem. A criança com TDAH, com a inserção de atividades lúdicas na sala de aula, poderá aprender a lidar melhor com a aceitação de limites e demonstrar interesse pelo aprendizado. É preciso que o ambiente escolar para estes alunos seja uma sala de aula estruturada de forma que o aluno tenha prazer em aprender, e o professor o prazer de ensinar, e que através dessas estratégias, o professor possa reverter o quadro do fracasso escolar desses alunos.

**Palavras-chave:** Inclusão. Aprendizagem. Ludicidade.

## ABSTRACT

NAVARRO, Valquiria. The relation of games on students learning with attention deficithyperactivity disorder. 2014 39f. Monograph (Specialization in Education: Methods and Techniques of Teaching). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira 2014.

A lot is said about ADHD (attention deficit hyperactivity disorder); however, parents, teachers and citizens still face difficulties and unanswered questions regarding the symptoms, forms of treatment and how to live with people who have this disorder. Before these facts, this project has the objective of presenting the importance of working with fun activities and games for the development of students with ADHD. First, a bibliographic research was done in order to clarify the meaning of ADHD, the symptoms, to present forms of treatment and to point out some pedagogical actions geared to the special needs of the hyperactive child, integrated in a psychological counseling with medication if necessary. After, a research of previous experiments in the teaching and learning process using fun activities was carried out, emphasizing the importance of applying recreational activities towards the behavior and learning of students with ADHD and that games give opportunities for the child with ADHD to find out information about their own environment that will contribute to their perspective of the world and the various forms of learning. A child with ADHD with the inclusion of recreational activities in the classroom can learn to cope better with the acceptance of limits and demonstrate interest in learning. It is necessary that the school environment for these students provide a well-structured classroom so that the student has pleasure in learning, and the teacher pleasure in teaching, and that through these strategies, the teacher can reverse the condition of academic failure of these students.

**Keywords:** Inclusion. Learning. Recreational.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>8</b>
<b>2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA .....</b>	<b>10</b>
2.1 TIPO DE PESQUISA.....	10
2.2 COLETA E ANÁLISE DE DADOS.....	10
<b>3 DESENVOLVIMENTO DA PESQUISA BIBLIOGRÁFICA .....</b>	<b>12</b>
3.1 TRANSTORNO DE DÉFICIT DE ATENÇÃO E HIPERATIVIDADE - ASPECTOS HISTÓRICOS E CARACTERÍSTICAS BÁSICAS.....	12
3.1.1 Características e Sintomas do TDAH.....	13
3.1.2 Diagnóstico e os Tratamentos.....	14
3.2 ATIVIDADES LÚDICAS.....	16
3.2.1 O Papel das Atividades Lúdicas na Escola .....	18
3.2.2 As Atividades Lúdicas e a Agressividade no Âmbito Escolar .....	20
3.2.3 As Atividades Lúdicas e a Aprendizagem dos Alunos com TDAH .....	22
3.2.4 Relatos de Experiências Realizadas no Processo de Ensino e Aprendizagem Utilizando Atividades Lúdicas.....	31
<b>4 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>34</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>36</b>



## 1 INTRODUÇÃO

A cada dia que passa se percebe mais crianças com transtorno de déficit de atenção e hiperatividade (TDAH) nas escolas. Analisando os motivos das dificuldades que as crianças apresentam, frequentemente percebe-se que estão associados a problemas emocionais bem como a falta de estímulos suficientes e uma educação inadequada (MELLO, 2009).

A escola tem um papel fundamental não só na construção do conhecimento, mas principalmente no processo de socialização dos alunos. Para isso a escola conta com profissionais específicos, sendo que o professor é quem lida diretamente com o aluno, é por esse motivo e nesta relação que podem surgir grandes dificuldades do professor em lidar com aqueles alunos tidos como alunos problemas. É por causa deste tipo de problema que foi abordado o TDAH no contexto escolar e a relação dos jogos na aprendizagem para esses alunos.

Hoje em dia é comum ouvir histórias de pais e professores que relatam sobre crianças que não ficam quietas, que não se concentram e que apresentam dificuldades na aprendizagem, muitas dessas crianças são chamadas de hiperativas, ou apresentam sintomas do Transtorno de déficit de atenção e hiperatividade.

De acordo com Coracini, Trettel e Américo (2013), o Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade é um assunto que está sendo amplamente discutido em nossa atualidade. Este influencia todo o meio no qual o sujeito está inserido e sua descoberta na tenra idade pode modificar estruturas de aprendizagem, relações sociais e familiares.

Faz-se necessário ressaltar que todo ser humano merece o direito de ter uma boa qualidade de vida e para isto deve-se fortalecer e assumir a luta, a missão de que o TDAH não tem cura, mas tem tratamento.

Nos últimos anos a mídia tem explorado este assunto, mas ainda assim muitos pais, professores e psicopedagogos estão em busca de conhecimento adequado e científico. É comum observar crianças e adolescentes mais ativos, mais excitados, menos atentos e mais impulsivos. A dificuldade se encontra quando essas características causam problemas sérios em vários contextos, considerando principalmente a escola e o ambiente familiar.

Dentro do processo de aprendizagem, os alunos TDAH devem enfrentar e superar as situações desconhecidas e relacionar-se com o mundo. Para isso o professor é a peça chave na socialização da criança na escola, cabe a ele mediar estratégias e experiências necessárias para a apropriação do conhecimento do aluno TDAH dentro e fora da sala de aula.

Esta pesquisa bibliográfica teve como objetivo apresentar o transtorno de déficit de atenção e hiperatividade, apontando a importância do trabalho lúdico para fortalecer o desenvolvimento da aprendizagem dos alunos com TDAH. Para tanto, no terceiro capítulo, será apresentado o desenvolvimento da pesquisa bibliográfica que inicia esclarecendo o que é o TDAH, os sintomas, as formas de tratamento e como o trabalho lúdico pode ser eficaz tornando a criança capaz de aprender e de se relacionar de forma digna e eficaz. Ao final do terceiro capítulo tem-se apresentada uma pesquisa de Cunha (2012), trata-se de relatos de experiências realizadas no processo de ensino aprendizagem utilizando atividades lúdicas dirigidas para o comportamento e aprendizagem do aluno com TDHA, são questionários dirigidos a professores com intuito de saber qual a importância das atividades lúdicas no processo ensino aprendizagem da criança com TDHA.

## 2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA

### 2.1 TIPO DE PESQUISA

As pesquisas podem ser classificadas por diferentes critérios, assim no presente tópico apresenta-se a classificação em relação à sua finalidade, objetivos e métodos empregados na coleta dos dados.

De acordo com sua finalidade esta pesquisa classifica-se em aplicada. De acordo com Gil (2010, p. 27) pesquisa aplicada são “pesquisas voltadas à aquisição de conhecimentos com vistas à aplicação numa situação específica”.

Em relação ao objetivo geral esta pesquisa classifica-se em exploratória. Segundo Mattar (2005, p.84) as pesquisas exploratórias visam prover o pesquisador de maior conhecimento sobre o tema ou problema de pesquisa é apropriada para os primeiros estágios da investigação quando a familiaridade, o conhecimento e a compreensão dos objetos de pesquisa, por parte do pesquisador são geralmente, pouco ou inexistente.

Como método empregado na coleta dos dados desta pesquisa, utilizou-se da pesquisa bibliográfica.

Segundo Lakatos e Marconi (1986) a pesquisa bibliográfica trata-se do levantamento, seleção e documentação de toda bibliografia já publicada sobre o assunto que está sendo pesquisado, em livros, revistas, jornal, boletins, monografias, teses, dissertações, material cartográfico, com o objetivo de colocar o pesquisador em contato direto com todo material já escrito sobre o mesmo.

### 2.2 COLETA E ANÁLISE DE DADOS

Os dados foram coletados através de fontes distintas, tais como as publicações periódicas (jornais e revistas), documentos eletrônicos (artigos, monografias e dissertações) e impressos diversos (livros).

Esta pesquisa informa sobre o uso de jogos com alunos com TDAH e mostra se este mecanismo é eficaz, de acordo com os trabalhos já realizados a respeito. Desta maneira, oportuniza aos leitores um referencial teórico atualizado que pode auxiliar professores e famílias que lidam com o desafio de oferecer um aprendizado eficaz e ao mesmo tempo prazeroso para os alunos com TDAH.

### 3 DESENVOLVIMENTO DA PESQUISA BIBLIOGRÁFICA

#### 3.1 TRANSTORNO DE DÉFICIT DE ATENÇÃO E HIPERATIVIDADE - ASPECTOS HISTÓRICOS E CARACTERÍSTICAS BÁSICAS

De acordo com Mello (2009), não é de hoje que há alusões a respeito do transtorno de déficit de atenção e hiperatividade, pois este transtorno está presente na infância de gerações passadas das grandes civilizações. Este transtorno que passaremos a chamar pela sigla TDAH foi objeto de estudo de muitos pesquisadores, mas não com essa nomenclatura.

No final do século XIX e início do século XX, médicos trabalhavam com pessoas que demonstravam dano cerebral e sintomas de desatenção, impaciência e inquietação. Alguns autores descreveram o problema como um defeito na conduta moral, que consistia em uma inabilidade da criança para se adequar a regras e aos limites.

Segundo Mello (2009), nos anos 40, surgiu o termo Lesão Cerebral Mínima, tomando por base associações de alterações comportamentais, principalmente hiperatividade, com lesões no sistema nervoso central. Após varias pesquisas sobre esse distúrbio surgiram inúmeras denominações para o mesmo: Hiperatividade, Lesão Cerebral Mínima, Síndrome Hiperkinética, Distúrbio do Déficit de Atenção com Hiperatividade, entre outros. De acordo com Barkley,

O TDAH é fundamentalmente um déficit na capacidade da pessoa de se autorregular ou de se autocontrolar. As pessoas com TDAH reagem impulsivamente e não têm a capacidade de se acalmar e refletir, não usam as funções executivas que incluem a memória operacional (manter fatos relevantes em mente), o discurso interno (falar consigo mesma), a regulação emocional (acalmar-se ou motivar-se) e a reconstituição (criar uma solução ou resposta útil). (BARKLEY, 2002, *apud* BELLI, 2008, p. 21).

Para Rohde e Benczik (1999), o transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade é um problema de saúde mental que tem três características básicas: a desatenção, a agitação e a impulsividade. Este transtorno tem um impacto na vida da criança ou do adolescente e das pessoas que convivem ao seu lado, como: pais, amigos e professores. Este transtorno pode levar a dificuldades emocionais, de

relacionamento familiar e social, bem como a um baixo desempenho escolar e muitas vezes são acompanhadas de outros problemas de saúde mental.

### 3.1.1 Características e Sintomas do TDAH

O transtorno se caracteriza por frequente comportamento de desatenção, inquietude e impulsividade, em pelo menos três contextos diferentes, em casa, na creche e na escola, etc. O Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais da Associação Americana de Psiquiatria (DSM IV) subdivide o TDAH em três tipos, TDAH com predomínio de sintomas de desatenção; TDAH com predomínio de sintomas de hiperatividade/impulsividade e; TDAH combinado (MELLO, 2009).

O transtorno é reconhecido pela OMS (Organização Mundial da Saúde), tendo inclusive em muitos países, lei de proteção, assistência e ajuda tanto aos portadores quanto aos seus familiares. Segundo a OMS e a Associação Psiquiátrica Americana, o TDAH é um transtorno psiquiátrico que tem como características básicas a desatenção, a agitação (hiperatividade) e a impulsividade, podendo levar a dificuldades emocionais, de relacionamento, bem como a baixo desempenho escolar e outros problemas de saúde mental (OMS, 1997).

Embora a criança hiperativa tenha muitas vezes uma inteligência normal ou acima da média, o estado é caracterizado por problemas de aprendizado e comportamento. Os professores e pais da criança hiperativa muitas vezes têm dificuldades para lidar com a falta de atenção, impulsividade, instabilidade emocional e hiperativa incontrolável da criança. Há especialistas que defendem o uso de medicamentos; outros acreditam que o indivíduo, sua família e seus professores devem aprender a lidar com o problema sem a utilização de medicamentos - através de psicoterapia e aconselhamento familiar, por exemplo. Há, portanto, muita controvérsia sobre o assunto (BELLI, 2008).

O Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH) tem levado muitas crianças e adolescentes a serem consultadas por neuropediatras, psicoterapeutas e psicopedagogos nos últimos anos. O TDAH é um transtorno que freqüentemente manifestam-se os sintomas na infância e acompanha o indivíduo por toda a sua vida; caracterizam-se por sintomas de desatenção, hiperatividade e

impulsividade, muito se tem falado sobre este transtorno, sendo reconhecido oficialmente por vários autores (BELLI, 2008).

Para Rohde e Benczik (1999), o TDAH é caracterizado por dois grupos de sintomas: o primeiro é a desatenção e o segundo a hiperatividade e impulsividade. A desatenção refere-se a: Não prestar atenção a detalhes ou cometer erros por descuido; ter dificuldades para concentrar-se em tarefas e / ou jogos; não prestar atenção ao que lhe é dito; ter dificuldades em seguir regras e instruções e / ou não terminar o que começa; ser desorganizado com tarefas e materiais; evitar atividades que exijam um esforço mental continuado; perder coisas importantes; distrair-se facilmente com coisas que não tem nada a ver com que está fazendo; esquecer compromissos e tarefas. A Hiperatividade e Impulsividade referem-se a: Ficar remexendo as mãos e / ou pés quando está sentado; não parar sentado por muito tempo; pular, correr de forma excessiva em situações inadequadas ou ter uma sensação interna de inquietude; ser muito barulhento para jogar ou divertir-se, falar demais; responder as perguntas antes de terem sido terminadas, ter dificuldades para esperar a sua vez; intrometer-se em conversas ou jogos de outras pessoas.

Em relação aos sintomas citados acima não é necessário que a criança ou adolescente apresente todos para serem diagnosticadas com o transtorno, pesquisas recentes demonstram que são necessários pelo menos seis sintomas de desatenção e/ou seis de hiperatividade/impulsividade para que possa se pensar na possibilidade de um diagnóstico positivo. Os sintomas podem aparecer ainda quando as crianças são muito pequenas, por exemplo: os pais devem observar os bebês quando começam a engatinhar, notar se existe algum excesso de atividade motora, pode ser observado também o choro, no caso se for excessivo deve-se investigar a causa (ROHDE; BENCZIK, 1999).

### 3.1.2 Diagnóstico e os Tratamentos

Segundo Mello (2009), profissionais das áreas de medicina, psicologia e educação vivem um momento de profunda reflexão quando se trata do assunto de Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade, estando envolvidos direta ou indiretamente com o processo de ensino aprendizagem. A investigação científica

tem se concentrado em uma diversidade de aspectos que incluem causa, evolução, métodos de diagnóstico e o processo do tratamento de TDAH. Existe uma particularidade para obter um diagnóstico preciso sobre o TDAH, para isso é necessário uma série de observações e informações das mais variadas fontes e lugares, como: família, escola e outros convívios sociais. Tudo isso com embasamento de testes, questionários e entrevistas.

Para se diagnosticar um caso de TDAH é necessário que o indivíduo em questão apresente pelo menos seis dos sintomas de desatenção e/ou seis dos sintomas de hiperatividade; além disso, os sintomas devem manifestar-se em pelo menos dois ambientes diferentes e por um período superior a seis meses (OMS, 1997).

Caracteriza-se o predomínio da desatenção quando o indivíduo apresenta seis (ou mais) dos seguintes sintomas de desatenção persistentes por pelo menos seis meses, em grau mal adaptativo e inconsistente com o nível de desenvolvimento: frequentemente deixa de prestar atenção a detalhes ou comete erros por descuido em atividades escolares, de trabalho entre outras; com frequência tem dificuldades para manter a atenção em tarefas ou atividades lúdicas; com frequência parece não escutar quando lhe dirigem a palavra; com frequência não segue instruções e não termina seus deveres escolares, tarefas domésticas ou deveres profissionais (não devido a comportamento de oposição ou incapacidade de compreender instruções); com frequência tem dificuldade para organizar tarefas e atividades; com frequência evita, antipatiza ou reluta a envolver-se em tarefas que exijam esforço mental constante (como tarefas escolares ou deveres de casa); com frequência perde coisas necessárias para tarefas ou atividades (por ex., brinquedos, tarefas escolares, lápis, livros ou outros materiais); é facilmente distraído por estímulos alheios à tarefa; com frequência apresenta esquecimento em atividades diárias (OMS, 1997).

Segundo Coracini, Trettel e Américo (2013), as principais características para o reconhecimento do transtorno são a hiperatividade, o distúrbio de atenção, as impulsividades e as agitações. E em relação ao tratamento deve-se incluir sempre uma abordagem múltipla, sendo tratamento farmacológico, psico educação, psicoterapia e prognóstico.

De acordo com Siqueira (2004), no tratamento farmacológico temos três medicamentos na classe das drogas conhecidas como estimulantes parecem ser os



mais eficazes tanto em crianças como em adultos. São eles o metilfenidato (ritalina), dexto – anfetamina (dexendrina ou dextrostat) e pemoline (cylert). Essas drogas para muitas pessoas reduzem sensivelmente sua hiperatividade e melhoram sua habilidade de concentração, trabalho e aprendizagem. Os medicamentos também podem melhorar a coordenação motora como a escrita e as habilidades esportivas.

A psico educação deve ser a primeira a ser abordada. O paciente e seus familiares devem receber informações claras sobre o assunto, sendo esclarecimentos detalhados sobre sua natureza, formas de tratamento, efeitos desejáveis e indispensáveis dos medicamentos. A psicoterapia funciona para ajudar as pessoas com TDAH a melhorarem sua autoestima, os pacientes conversam com o terapeuta sobre seus pensamentos e sentimentos que o deixam chateado, exploram padrões de autoajuda comportamental e aprendem meios alternativos que irão ajudá-los a contornar suas emoções. No prognóstico existe a persistência do TDAH em 70% dos casos na adolescência, o uso de metilfenidato durante três anos na infância relaciona-se a uma melhor evolução na vida adulta (ROHDE; MATTOS, 2003).

### 3.2 ATIVIDADES LÚDICAS

A palavra lúdica origina do latim *ludus* que significa brincar. Que faz referência a jogo ou brinquedos: atividades lúdicas. Que tem o divertimento acima de qualquer outro propósito. Quando se faz alguma coisa e se sente prazer em fazê-la. Os brinquedos são de vital importância para o desenvolvimento e a educação da criança, por propiciar o desenvolvimento simbólico, estimular a sua imaginação, a sua capacidade de raciocínio e a sua autoestima (PIAGET, 1998).

Os jogos permitem que a criança liberte a tensão, frustração, insegurança e até mesmo a agressividade, medo e a confusão, tudo isso sem que a criança se dê conta que tem todos esses sentimentos guardados (MIRANDA, 2001).

A proposta inerente ao brinquedo é o da descoberta, da experimentação, da reinvenção. A criança, em contato com o brinquedo, desenvolva a imaginação, mas também desenvolve a capacidade de análise, de comparação, de criação.

Desenvolvem, em paralelo, habilidades e enriquece seu mundo interior; a leva a participar do mundo real (SIQUEIRA, 2004).

Para Siqueira, (2004) o brinquedo, em sua singeleza, é capaz de prover de recursos para a vida da criança que se transforma em cidadão e necessita de um processamento mais ordenado para seu desenvolvimento. A realidade áspera do mundo dos adultos deve ser mitigada para o universo infantil. O brinquedo cumpre esta tarefa. É através do processo de experimentação que o mundo social será introduzido gradativamente nas relações infantil, tendo os brinquedos e jogos papel relevante a cumprir nesta tarefa. A sociabilização se faz completa quando pode a criança experimentar no jogo e no brinquedo suas reações, aprendendo a se conhecer.

Vygotsky (2004) entende que as atividades lúdicas não se ligam unicamente ao prazer, pois a imaginação e as regras são características que servem como definição das mesmas.

A criança deverá ser capaz de conhecer e resolver os problemas impostos pela vida, justamente, por já ter experimentado o conhecimento e solução de problemas, seja criando regras, seja invertendo mandos e poderes durante o brinquedo ou o jogo. A atividade lúdico-educativa deve privilegiar o desenvolvimento holístico da criança que a permita ingressar satisfatoriamente no mundo dos adultos (MIRANDA, 2001).

Luria e Leontiev (2006) entendem que na atividade lúdica a criança desenvolve sua habilidade de sujeitar-se a certas regras, pois, dominar as regras significa dominar seu próprio comportamento, aprendendo a controlá-lo, aprendendo a subordiná-lo a um propósito definido.

As atividades lúdicas como brinquedos e jogos são fundamentais no desenvolvimento integral da criança. Piaget (1998), diz que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa.

É brincando que a criança aprende e vai descobrindo o mundo que a rodeia. Vygotsky (1984, p.34), definiu o brinquedo como sendo uma atividade que proporciona experiências umas mais agradáveis do que outras, no entanto, do ponto de vista do desenvolvimento psicológico apresentam papel fundamental.

### 3. 2.1 O Papel das Atividades Lúdicas na Escola

De acordo com Martins (2009) os povos antigos já sabiam a importância do brincar, na Grécia antiga Aristóteles já havia classificado o homem em: *homo sapiens*, quando conhece e aprende; *homo faber*, quando produzia e o *homo ludens*, o homem que brinca. Nesta classificação um não é mais importante que o outro.

Luckesi (2004) acredita que a ludicidade se expande para além da ideia de lazer restrito às experiências externas, para ele:

[...] quando estamos definindo ludicidade como um estado de consciência, onde se dá uma experiência em estado de plenitude, não estamos falando, em si das atividades objetivas que podem ser descritas sociológica e culturalmente como atividade lúdica, como jogos ou coisas semelhantes. Estamos, sim, falando do estado interno do sujeito que vivencia a experiência lúdica. Mesmo quando o sujeito está vivenciando essa experiência com outros, a ludicidade é interna; a partilha e a convivência poderão oferecer-lhe, e certamente oferecem, sensações do prazer da convivência, mas, ainda assim, essa sensação é interna de cada um, ainda que o grupo possa harmonizar-se nessa sensação comum; porém um grupo, como grupo, não sente, mas soma e engloba um sentimento que se torna comum; porém, em última instância, quem sente é o Sujeito (LUCKESI, 2004, p.18).

Soares e Porto (2006) compartilham o mesmo conceito de ludicidade que Aristóteles, entendendo o lúdico como fenômeno subjetivo que possibilita ao indivíduo se sentir inteiro, sem divisão entre o pensamento, a emoção e a ação. Assim, a ludicidade se caracteriza como uma atitude das pessoas e não como inerente a algo ou alguém.

Soares e Porto (2006), ainda definem atividades lúdicas como expressão que se refere aos jogos, às brincadeiras, às festas e estas criam sentimentos de prazer, alegria, espontaneidade.

Para Miranda, (2001) as atividades lúdicas proporcionam uma possibilidade de a criança aprender de uma forma mais alegre, descontraída e com prazer. Brincar é a linguagem natural da criança. Em todas as culturas e momentos históricos as crianças brincam, mesmo contra a vontade dos adultos. Todos os mamíferos, por serem os animais no topo da escala evolutiva, brincam, demonstrando a sua inteligência.

Segundo Teixeira (1995, p.23), várias são as razões que levam os educadores a recorrer às atividades lúdicas e utilizá-las como um recurso no processo de ensino-aprendizagem, desta forma, seja em que disciplina for, as atividades lúdicas estimulam e proporcionam o aluno um maior desejo de aprender.

As atividades lúdicas são atividades essenciais na Educação Infantil, onde a criança pode expressar suas ideias, sentimentos e conflitos, podendo dar a conhecer ao educador como é o seu mundo, o seu dia-a-dia, os seus problemas e eventualmente dar a conhecer se é uma criança hiperativa.

O professor pode pesquisar e propor jogos tradicionais ou didáticos e ensinando a fazer certos objetos ou brinquedos reciclando o que seria lixo, despertando o prazer em aprender e aprender a reciclar. Diversos autores defendem o uso de atividades lúdicas, dentre elas os jogos didáticos, como ferramentas para auxiliar o ensino (MIRANDA, 2001).

Acredita-se que quando as atividades lúdicas são aliadas a outros recursos favorece a aquisição de conhecimento em clima de alegria e prazer (SANTOS, 1997).

Os jogos didáticos permitem que os alunos desenvolvam diversas competências e habilidades. Durante um jogo são trabalhados aspetos cognitivos, estimula-se a exploração e a resolução de problemas e a organização segundo regras. Quando um jogo didático é bem elaborado os alunos são levados a refletir sobre o que propõe o jogo e a traçar estratégias, ações estas que contribuem para o desenvolvimento do raciocínio e da criatividade (MIRANDA, 2001).

Segundo Piaget (1998), a ação direta do aluno sobre os objetos do conhecimento, com o conseqüente equilíbrio das estruturas cognitivas é o que ocasiona aprendizagem, pois esta é sustentada pelo desenvolvimento cognitivo. Ao jogar, possibilita que os alunos construam ativamente a sua aprendizagem, o jogo didático também favorece a comunicação e a socialização. A interação promovida pelo jogo possibilita que os mesmos aprendam a trabalhar em equipe e estimula a cooperação.

De acordo com Tahan (1968), durante um jogo o professor assume o importante papel de mediador, tendo a função de organizar a atividade, estabelecer regras e fazer com que estas sejam cumpridas e estabelecer a comunicação. Além de promover o desenvolvimento de diversas habilidades os jogos ainda são uma diversão.

Segundo Kishimoto (1996), as atividades lúdicas por se tratar de uma atividade diferenciada em relação aos métodos utilizados no cotidiano escolar, as aulas tornam-se mais dinâmicas e atraentes e os alunos sentem-se mais motivados.

De acordo com Kishimoto (1994) o objetivo de um jogo educativo é o equilíbrio de duas funções: a lúdica e a educativa. Se apenas a função educativa for explorada o jogo torna-se desinteressante e passa a ser visto como outro material didático qualquer. Por outro lado, se a atividade lúdica for explorada em excesso elimina-se o ensino, restando apenas a diversão.

Segundo Piaget (1975), os jogos em si não carregam a capacidade de desenvolvimento conceitual, porém podem suprir certas necessidades e funções vitais ao desenvolvimento intelectual. Deste modo, os jogos podem ser vistos como recursos adicionais, que aliados a outros métodos facilitam a aprendizagem.

### 3.2.2 As Atividades Lúdicas e a Agressividade no Âmbito Escolar

A escola tem vivenciado um aumento da agressividade e da violência, ouvindo-se falar em episódios de “*bullying*”, especialmente nos períodos de intervalo e entre as atividades formais. Isto também pode ocorrer devido à falta de ações mais significativas, ou mesmo, pela falta de experiência com atividades que envolvam o espírito de colaboração e o respeito pelo outro (FANTE, 2005).

O recreio, por representar um intervalo maior entre as atividades previstas, torna-se um momento passível de aumentar a incidência de demonstração de atos agressivos e de fomento à exclusão, uma vez que a falta de opções, de estímulos positivos e de desconhecimento sobre o universo lúdico, podem ser elementos capazes de influenciar atitudes de rebeldia. Além disso, existem as competições entre os diversos grupos existentes dentro da escola, que também utilizam a violência para resolver alguns fatos (TEIXEIRA, 1995).

A respeito da violência que afeta o ambiente escolar, autores como Bee, (1986) e Goleman, (1995) salientam que, tanto a realidade social (família, escola, amigos), quanto os estímulos gerados pelas mídias, especialmente a televisão, podem interferir sensivelmente na formação de indivíduos agressivos, os quais

utilizam a agressividade como estratégia de resolução de problemas quotidianos, dentro e fora do ambiente escolar.

Crianças com TDAH, que não são capazes, de lidar bem com a tolerância, e sofrem a discriminação, geralmente, são aquelas que mais facilmente partem para a violência e vivem de uma forma mais perturbada assim como não conseguem refletir direito e conter a sua impulsividade, tornando-se, assim, uma criança ainda mais difícil de lidar e de conter sua conduta (FANTE, 2005).

Encontram-se nos jogos e muitas atividades lúdicas elementos, característicos que podem ser importantes para a criança ou o adolescente compreender a regra de uma outra perspectiva, alimentando a vontade de realização. A utilização do lúdico permite criar um ambiente atraente e gratificante, servindo como forma de estímulo para que a criança tenha um desenvolvimento integral.

As atividades de caráter lúdico podem representar um aspeto importante para a superação das angústias, ansiedades, tristeza, raiva e violência uma vez que, por meio do jogo e da recreação o indivíduo tem a possibilidade de centra-se na emoção e no prazer, podendo transformar essas emoções consideradas negativas em emoções mais positivas. Sentimentos como tristeza, raiva ou frustração fazem parte da vida e em crianças com TDAH mais se evidencia, mas, ao serem canalizados por meio de jogos, podem, não apenas ser aliviados, como também, tornar-se elementos catalisadores de aprendizagem e de fortalecimento, inclusive, do próprio caráter, como afirma (SENICATO, 1998).

Um aspecto muito importante na vida do adolescente é representado pelas amizades. A habilidade de fazer novos amigos fora do ambiente familiar torna-se de extrema importância para ajudá-lo a desenvolver seu senso de identidade. (BRADLEY; DUBINSKY, 1995).

As crianças que possuem amigos geralmente são mais calmas e mais fáceis de lidar, sendo também mais paciente. Já as que ficam isoladas tendem a ser mais agressivas e revoltadas com a situação em que vivem. Com a presença das atividades lúdicas e suas características de maior espontaneidade, uso do imaginário e relação com o mundo simbólico (ALVES, 1986).

Santos (1997) destaca a possibilidade dos alunos incorporarem o mundo ao redor, sem compromisso direto com a realidade, aumentando a liberdade de expressão e o prazer da convivência com o outro do grupo social ao qual pertencem.

O lúdico ajuda a lidar com a agressividade, possibilitando à criança, espalhar sentimentos acumulados de tensão, insegurança, frustração e agressividade.

### 3.2.3 As Atividades Lúdicas e a Aprendizagem dos Alunos com TDAH

Piaget (1998) diz que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança sendo por isso, indispensável à prática educativa. A função dessas atividades no desenvolvimento da criança remete à transformação dos espaços e dos objetos de lazer. Com a crescente urbanização e as mudanças na dinâmica familiar, a educação não ocorre apenas em casa e na vizinhança, mas é realizada coletivamente, nas escolas. Desta forma levando-se em consideração as especificidades das crianças e a importância da ludicidade para ela, salientamos que a escola tem um papel fundamental.

O brincar faz parte da vida e do desenvolvimento da criança, sendo uma necessidade básica e direito de todos. Quando a criança está brincando ela aprende a conhecer seu próprio corpo e seus limites de forma divertida (TEIXEIRA, 1995).

De acordo com Lima (2006), a infância é uma sucessão de etapas, sendo nela que se desenvolvem os sentidos, a afetividade, a linguagem, a motricidade e a inteligência em um processo contínuo de interações. Tudo isso é possível quando a criança tem liberdade para brincar, por que é através dessas atividades que ela pode conhecer o mundo, é no “faz de conta”, que ela vivencia a afetividade, a comunicação com os colegas, os conflitos, entendem regras e desenvolvem as normas de como irão brincar.

Melo (2011) ressalta que quando a criança está envolvida com a ludicidade ela tem a possibilidade de vencer medos, angústias, traumas e tudo em que consiste a sua sensibilidade. É preciso que o brincar seja espontâneo, devendo refletir a forma de pensar e sentir da criança, onde ela demonstre sua história de vida possibilitando o desenvolvimento intelectual, equilíbrio emocional, a comunicação, criatividade e a independência. Nas atividades lúdicas, sendo coletiva ou individual existem regras, porém essas não se limitam, a criança pode modificá-la, ausentar-se quando desejar, incluir novos membros ou mesmo fazer alterações nas regras, enfim existe uma maior liberdade na ação das crianças.

Teixeira, (1995) salienta que as atividades lúdicas, além de facilitarem a aprendizagem, favorecem a socialização e a cooperação entre os alunos. A escola deve promover as atividades lúdicas para fomentar a aprendizagem, propondo atividades desafiadoras que possibilitem a construção de conhecimentos, dando oportunidades ao aluno com TDAH de ser mais criativo, participativo e ativo, levando-o a adquirir atitudes de respeito mútuo, dignidade e solidariedade. Para isso, é necessário que o professor elabore aulas interessantes e diversificadas, saindo da rotina e que explore diferentes habilidades nos educandos.

No que se refere ao lúdico, sabe-se que o comportamento da criança hiperativa, em relação às crianças normais, é pior devido à grande dificuldade de atenção, concentração e impulsividade causada pelo distúrbio, portanto ao utilizar os jogos como estratégias pedagógicas devem ter em considerações as características da criança, auxiliar o aluno a desenvolver as habilidades necessárias para um desempenho social, emocional e cognitivo. A hiperatividade dificulta o desenvolvimento de um comportamento social adequado. Com os jogos uma criança hiperativa pode melhorar o respeito às normas grupais e sociais.

O jogo é uma ferramenta criativa, atraente e interativa que auxilia o professor a minimizar os problemas de desatenção e de comportamento social nas crianças hiperativas, melhorando assim a aprendizagem e o desenvolvimento da criança, pois é através desse ato que a criança reproduz experimentações e vivência o mundo exterior (LOPES, 2001).

Cabe ao professor estimular a atenção da criança com TDAH, para que a mesma não se distraia com qualquer novo estímulo do ambiente, e possibilitando que a criança fixe atenção por um tempo suficiente, para o máximo aproveitamento duma experimentação, duma atividade lúdica e assim possibilitando uma melhor interação com os colegas (VYGOTSKY, 2004).

Vygotsky (1984) destacou a importância do brincar para os processos de aprendizagem e desenvolvimento da criança, pois é através desse ato que a criança reproduz experimentações e vivências que percebe do mundo exterior, e, ainda, que pode relacionar-se com outras crianças.

Teixeira, (1995) afirma que as atividades lúdicas, além de facilitarem a aprendizagem, atendem a determinados interesses e necessidades sociais, pois favorecem a socialização e a cooperação entre os alunos.



A escola deve promover situações significativas de aprendizagem, propondo atividades desafiadoras que possibilitem a construção de conhecimentos, dando oportunidades ao aluno de ser mais criativo, participativo e ativo, tornando-se um ser com iniciativa pessoal e autonomia, levando-o a adquirir atitudes de respeito mútuo, dignidade e solidariedade. Para isso, faz-se necessário que o professor elabore aulas interessantes e diversificadas, saindo da rotina e que explorem diferentes habilidades nos educandos, o que trará benefícios significativos para suas vidas (BELLI, 2008).

Verderi ressalta que,

Nos dias de hoje, a formação de personalidade das crianças é bastante influenciada pelo contexto sociocultural. A cada dia as crianças são mais afastadas dos jogos e das brincadeiras, do contato com as atividades recreativas, o que traz como consequências o empobrecimento nas etapas do desenvolvimento infantil e a privação de um aprimoramento mais adequado ao desenvolvimento de suas capacidades motoras, cognitivas e sócias - afetivas. Logo, se entende que os jogos e as brincadeiras são primordiais em todas as etapas do desenvolvimento infantil, tornando-se indispensável na prática pedagógica do educador, pois contribuem com a construção da personalidade e do desenvolvimento cognitivo. Não se pode deixar de lançar mão dessa ferramenta em nossas salas de aulas (VERDERI, 1999, p. 78).

Segundo Lima (2006), no que se refere ao lúdico, sabe-se que o comportamento da criança hiperativa, em relação às crianças normais, se mostra muito deficitário devido à grande dificuldade de atenção, concentração e impulsividade causada pelo distúrbio, portanto ao utilizar os jogos como estratégias pedagógicas se devem levar em consideração as características da criança com TDAH, bem como as condições sob as quais deverá realizar as atividades, objetivando auxiliar o aluno a desenvolver as habilidades necessárias para um desempenho social, emocional e cognitivo. A hiperatividade dificulta o desenvolvimento de um comportamento social adequado em uma criança hiperativa e através dos jogos ela pode aprimorar seu senso de respeito às normas grupais e sociais.

Para Teixeira, (1995) o brincar é uma necessidade básica e um direito de todos, é uma experiência humana, rica e complexa. Quando a criança se integra com o lúdico, ela tem a possibilidade de vencer medos, angústias, traumas e tudo em que consiste a sua sensibilidade. O lúdico é uma ferramenta criativa e interativa

que o professor deve utilizar para minimizar os problemas de desatenção, inquietude e de comportamentos inadequados que certas crianças com TDAH apresentam.

De acordo com Vygotsky:

A aprendizagem é um processo social que possibilita através das áreas de desenvolvimento proximal, isto é, da distância entre a zona de desenvolvimento real, determinar através das soluções independentes de problemas, o nível de desenvolvimento potencial, ou seja, aquilo que a criança ainda não sabe, mas que pode aprender. Destacou a importância do lúdico para os processos de aprendizagem e desenvolvimento da criança, pois através deste ato que a criança reproduz experimentações e vivências com o mundo exterior, e ainda se relaciona com outras crianças (VYGOTSKY, 1991, p.32).

De acordo com a afirmação acima, a aprendizagem e o desenvolvimento da criança dá-se passo a passo onde ela avança, e sem dúvida cresce a importância e a intervenção do professor nesse processo. Cabe a ele estimular a atenção da criança com TDAH, para que ela não se despiste com qualquer novo estímulo do ambiente que a rodeia, permitindo que a criança centre atenção num único jogo, num determinado tempo e tirar o máximo de proveito daquela experiência, com uma melhor interação com o objeto e mesmo com os seus colegas (VYGOTSKY, 1991).

Para utilizar os jogos como uma estratégia pedagógica, o professor deve ter em conta as características da criança com TDAH, e reunir as devidas condições para realizar essas mesmas atividades, desenvolvendo as suas potencialidades para um bom desempenho social, emocional e cognitivo (BELLI, 2008).

O jogo é, sobretudo uma influência da sala de aula e do processo ensino-aprendizagem, conforme argumenta Vygotsky,

O brincar é de extrema importância para os processos de aprendizagem e desenvolvimento da criança, pois é através dele a criança pode reproduzir experiências e vivenciar o mundo, relacionando-se com outras crianças (VYGOTSKY, 1991, p.89).

No entanto, o brincar é importante no desenvolvimento e aprendizagem da criança. Na vida escolar, percebe-se que essas crianças apresentam dificuldades de se controlar, o que prejudica o bom funcionamento das aulas. A aprendizagem progressiva de “domínio do corpo” através do jogo corporal realiza movimentos que vão acompanhar as diferentes organizações funcionais (BARROS, 2002).

Para Piaget (1998, p.76), o jogo é essencial para a vida da criança e tem-se o jogo de exercício que é aquele em que a criança repete uma determinada situação por puro prazer, por ter apreciado seus efeitos.

Kishimoto faz o seguinte comentário sobre Froebel,

Que foi o primeiro a colocar o valor educativo do jogo como parte essencial do trabalho pedagógico. Assim, como nos primeiros estudos sobre o jogo, o nome de *ludus* era atribuído às escolas responsáveis pela instrução elementar, que eram semelhantes aos teatros, onde existia apresentação de espetáculos e também a práticas de exercícios de fortalecimentos do corpo e do espírito (KISHIMOTO, 1996, p. 39).

Os jogos permitem o desenvolvimento da participação em grupo, faz com que as crianças colaborem no conhecimento e interagem no grupo. Aprendem assim, a conviver socialmente e com prazer. Quanto a isso, Lopes (2002), diz que:

Quando se usa o jogo como prática pedagógica, ele se torna um elemento enriquecedor para promover a aprendizagem e contribuir com o desenvolvimento de muitas habilidades. Servindo-se das atividades lúdicas é possível promover o desenvolvimento social, emocional e cognitivo e também trabalhar as habilidades do pensamento, da criatividade, da imaginação, da interpretação, da intenção, da motivação interna e da socialização. O lúdico é um indicador de competências, é uma atividade rica e que trará contribuições significativas para o alto conhecimento, e para enfrentar desafios, ter interação com o outro, organizar suas relações sociais e emocionais, construindo, aos poucos sua personalidade e favorecendo uma melhor adaptação social no futuro (LOPES, 2002, p. 35).

O jogo tem regras definidas e tem de ser cumpridas por todos os que estão a participar. Os alunos com TDAH têm dificuldades em cumprir essas regras, pois eles revelam dificuldade em se submeter adequadamente às regras de interação social. Do jogo em ação pedagógica, a criança compreenderá o porquê das regras, e que estas fazem parte, do início de qualquer atividade lúdica, para que elas aconteçam é necessário que os que participam compreendam e concordem com as regras estipuladas pelo professor e pelo grupo (BARROS, 2002).

O lúdico é um caminho para a aprendizagem das habilidades. É por isso que há a necessidade de as crianças com TDAH aprendem a brincar e a jogar seguindo umas determinadas regras. Há crianças que desenvolvem as atividades lúdicas com um comportamento mais paciente e com certa concentração, as crianças com TDAH, possuem certas dificuldades como falta de atenção em tarefas, mesmo que

em atividades lúdicas, demonstram um comportamento dispersivo. (BARROS, 2002). O mesmo autor considera que,

Em situação em que o jogo exige um grau elevado da capacidade de atenção, concentração e paciência, o comportamento lúdico das crianças consideradas hiperativas certamente será comprometido, pois essas crianças possuem menos intensidade de jogo do que as crianças normais (BARROS, 2002, p. 63).

Desta forma, o seu comportamento poderá ser diferente do das outras crianças, devido à instabilidade comportamental e todas as suas consequências, as crianças com TDAH tem dificuldades em preservar as suas amizades, assim, o lúdico poderá atuar como facilitador das relações interpessoais, melhorando suas interações sociais e ampliando seu círculo de amigos (BELLI, 2008).

O educador deve criar facilidades para que a criança com TDAH encontre novas amizades, pois os amigos são importantes para o desenvolvimento dessas crianças. Segundo Lopes,

A instabilidade comportamental, a ansiedade e a falta de concentração em algumas crianças imperativas fazem com que as outras crianças se afastem delas, pois, por não compreenderem a sua forma de relacionamento, acabam as considerando inconvenientes (LOPES, 2002, p. 76).

Assim, por vezes, estas crianças acabam excluídas pelos seus amigos, o que poderá provocar alguns transtornos emocionais, pois a falta de amigos poderá trazer para algumas delas sentimentos de solidão e ansiedade (BELLI, 2008).

No seu dia-a-dia escolar, o professor deverá intervir de maneira positiva com os restantes colegas de forma a ajudar os seus alunos a observarem que os seus colegas com TDAH têm também qualidades, fazendo-os perceberem que, muitas vezes, suas ações precisam ser corrigidas para que eles aprendam a relacionar-se corretamente com o grupo. Sendo assim, o educador estará facilitando as relações, interpessoais das crianças e ajudando-as a construir uma autoeducação para a tolerância e a paciência, tão importante na vida das pessoas nos dias atuais (BARROS, 2002).

De acordo com Fabris,

A impulsividade é um comportamento básico na vida do hiperativo; ele tem desejo de satisfazer suas vontades de maneira rápida e imediata, independentemente das circunstâncias; possivelmente esta manifestação ocorre

devido à falta de organização interna dos indivíduos, à imaturidade, à falta de atenção e às inabilidades motoras que apresentam (FABRIS, 2003, p.30).

Devido a esta necessidade impulsiva de recompensa imediata, o hiperativo apresenta uma dificuldade maior em partilhar e ser cooperativo com o grupo. Para que a prática pedagógica seja proveitosa há a necessidade do professor ter consciência que ao utilizar o lúdico, precisa saber quais são os objetivos e potencialidades que deseja alcançar e desenvolver nos seus alunos. O lúdico deve ser trabalhado diversificando os materiais. O estímulo vem possibilitar a elaboração dos jogos e brinquedos que estarão com o objetivo de ter uma aprendizagem motivadora (MELLO, 2009).

Para Lopes (2001), o professor também deve motivar os alunos para a construção dos mesmos, as crianças sentem-se mais motivadas, enquanto os constroem, vão adquirindo boas relações.

Através da confecção de jogos, a criança poderá ter suas experiências: errar, acertar, construir, criar, copiar, desenvolver planos, e isto aumentarão a sua autoestima, revelando que é capaz, que pode usar o ponto, mas também que pode fazer muita coisa para si própria (LOPES, 2001. p.41).

É fundamental o papel do professor, devendo agir como organizador e ter um papel de incentivo no ensino-aprendizagem.

O jogo é uma atividade mais estruturada e organizada possuindo regras mais explícitas. Uma característica importante de jogo é a sua utilização, sendo para crianças e adultos (MELLO, 2009).

Conforme Santos (1997), o jogo nos dá a oportunidade de descobrirmos informações sobre o nosso meio que irão contribuir para a nossa visão de mundo e para várias formas de aprendizagem, para o autor, é através do jogo que são exercitados os aspectos físicos e mentais do indivíduo. Então por que não fazer a criança hiperativa aprender de forma prazerosa, interativa, conhecendo melhor a si mesmo e conviver de forma harmoniosa e feliz com seu professor? Por mais que haja desgaste físico e algumas frustrações, o prazer que a criança sente ao jogar, ao brincar é incontável.

Costa, Junior, Zava e Sabino (2012), salientam que os jogos e as brincadeiras trazem uma aproximação à resolução e a superação das dificuldades, possibilitando dessa maneira uma melhoria do bem estar da criança, pois as atividades lúdicas

possuem um poder de libertação, de independência e de grande importância para a sua vida. Os jogos e as brincadeiras agindo como umas construções de sentidos criam nas crianças uma maneira possível de relação e contato com os demais que participam direta e indiretamente em seu momento lúdico. Nos momentos de ludicidade as crianças através das vivências adquiridas nos jogos e no brincar vão criando sua própria personalidade, suas revelações sobre ela mesma, conseguem expressar o que sentem e o que pensam, surgindo assim um desenvolvimento integral de si mesma.

Para Lima (2006), os aspectos formativos do jogo foram inseridos tardiamente no universo escolar, visto que sempre foi considerado como uma tarefa sem vínculo do trabalho, sendo este o objetivo principal da escola. Entretanto sabe-se que o jogo tem um papel importante nas relações entre o brinquedo e trabalho na escola, pois toma concreto a idéia de aprender se divertindo, principalmente com crianças que tenha TDAH.

Siqueira (2004) relata que durante muito tempo confundiu-se “ensinar” com “transmitir” e, nesse contexto o aluno se torna um agente passivo da aprendizagem e o professor um mero transmissor, não agindo necessariamente nas dificuldades do aluno. Acreditava-se que toda aprendizagem ocorria pela repetição e que os alunos que não conseguiam aprender eram responsáveis por essa deficiência e assim eram castigados em forma de reprovação. Sabemos que não existe ensino se não houver aprendizagem e este não acontece senão pela transformação, pela ação facilitadora do professor.

Independente da idade que o aluno tenha, esta passou a ser a força que comanda o processo de ensino aprendizagem. Neste contexto o aluno é visto como a peça mais importante do processo, assim o professor deve sempre buscar estratégias para que esse processo alcance os seus objetivos. Nestas estratégias podemos citar o jogo, quando a criança joga ela participa da construção de novos conhecimentos, novas descobertas, se desenvolve e enriquece sua personalidade. O jogo é um instrumento pedagógico que auxilia o professor a ser um condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem dos seus alunos (MELLO, 2009).

De acordo com Lima (2006), quando a criança joga ela entra em contato com outras crianças, e passa a respeitar outros pontos de vistas, de forma que isso irá favorecer a saída do seu egocentrismo original. O jogo dará oportunidades para a criança descobrir informações sobre o seu meio que contribuirão para a sua visão de

mundo e para as várias formas de aprendizagem. Dessa forma acredita-se que a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem da criança com TDAH na escola, seu saber, seu conhecimento e a sua compreensão do mundo, de forma que se estabeleçam seus próprios limites.

Vygotsky (1991), destaca a importância do brincar para os processos de aprendizagem e desenvolvimento da criança, pois é através desse ato que a criança reproduz experimentações e vivências que percebe do mundo exterior, e, ainda, que pode relacionar-se com outras crianças. Ele também destacou que o brincar nem sempre é considerada uma atividade que dá prazer à criança, já que outras atividades dão experiências de prazer muito mais intensas do que o brincar como, por exemplo, o chupar chupeta, mesmo que a criança não se sacie com a mesma. No entanto, o ato de brincar é de suma importância no desenvolvimento e aprendizado da criança.

O jogo e o exercício nas sessões de psicomotricidade fazem com que o vocabulário psicomotor da criança se desenvolva com maior significado, tendo maior aquisição de vivências. Como Negrine explica:

Através das modalidades perceptivas que fazem parte do equipamento biológico humano, a criança vai captando informações e, de certa forma, busca reproduzi-las. Nesse sentido, vai aprendendo. Como somos capazes de aprender, amadurecer. Essa compreensão de desenvolvimento fortalece as concepções que sustentam que o desenvolvimento humano é um processo dialético complexo, tendo como produto a inter-relação de fatores internos e externos, no sentido de que o indivíduo amadurece do ponto de vista biológico, porque aprende, e não ao contrário. Dentro dessa compreensão, a criança e também o adulto constroem seus vocabulários a partir das influências do contexto onde estão inseridos (NEGRINE, 2002, p. 38).

Silva (2003, p.93) reforça que a aprendizagem é mais do que a aquisição de capacidades para pensar, é a aquisição de muitas capacidades especializadas para pensar sobre várias coisas.

A criança com Déficit de Atenção Hiperatividade tem plena capacidade de desenvolver seu potencial criativo. Porém, sempre que perde a atenção, deixa seus projetos pela metade, faltando à conclusão. Insiste-se no fundamento do papel do educador, cujo estímulo e atenção constante são a única ferramenta capaz de proporcionar a plenitude das vivências e experimentações pela criança, ao menos no âmbito escolar, garantindo seu maior aproveitamento e aprendizagem (MELLO, 2009).

### 3.2.4 Relatos de Experiências Realizadas no Processo de Ensino e Aprendizagem Utilizando Atividades Lúdicas

Cunha (2012) realizou uma pesquisa através de questionários dirigidos a professores com intuito de se saber qual a importância das atividades lúdicas no processo ensino aprendizagem. Após recolher os dados e a experiência vivenciada pelos docentes pode-se constatar o quanto é importante aplicar atividades lúdicas dirigidas para o comportamento e aprendizagem do aluno com TDHA.

Na pesquisa de Cunha (2012) verificou-se que a maioria dos professores respondeu que saberiam diagnosticar uma criança com TDAH, e de fato, cabe ao professor um papel importante neste diagnóstico, assim como os pais e outros que diariamente convivem com a criança. Concordam que o processo de diagnóstico deve incluir dados recolhidos com professores e outros adultos, nomeadamente os pais e outros que de alguma maneira, interagem de maneira rotineira com a criança que é avaliada.

Sabe-se que não cabe ao professor ou à escola fazer o diagnóstico, mas é possível observar o aluno e conversar com os pais para que um especialista seja procurado. Neste ponto, não se pode deixar, de se chamar à atenção, que cabe ao médico, em última instância, diagnosticar clinicamente a criança. O diagnóstico final deve ser feito por especialistas nomeadamente médicos especialistas e psicólogos, que se baseando em critérios definidos e depois de fazer determinados exames, poderão avaliar o grau de gravidade da doença (CUNHA, 2012).

O papel dos professores e da escola começa logo que a criança esta matriculada e passa a frequentá-la, quanto mais cedo for possível fazer o diagnóstico, mais cedo se pode começar o tratamento, por isso é necessário que os professores estejam informados e atentos a este problema, assim que for observado uma ou mais características que estão relacionadas ao comportamento, atingindo dessa maneira o rendimento escolar, afetando o processo de ensino aprendizagem os pais devem ser informados para que possam encaminhar esta criança aos profissionais especializados, pois assim poderá ser iniciado o tratamento adequado. Os pais devem entender a importância do tratamento, não põem esconder em momento algum como é o comportamento do filho (a) no ambiente familiar, pois todas as informações devem ser verdadeiras, para que assim a criança possa ser



diagnosticada e tratada da melhor forma possível. Pais, escola e professores devem estar unidos para que a solução do problema seja encontrada o mais rápido possível, assim a criança não perderá muito tempo para aprender e evoluir em seu processo escolar (MELLO, 2009).

Cunha (2012) ressalta que 100% dos professores se preocupam com estes alunos e acham que os pais devem informar o professor ou o diretor de turma do comportamento hiperativo do seu filho.

Belli (2008) afirma que por vezes é necessário o diretor da escola, ou de turma, chamar à atenção dos pais do aluno, que pode perder o ano, muitas vezes, é isso que faz com que os pais tomem a decisão de procurar um Especialista. Caso haja uma confirmação de que se trata de um TDAH, inicia-se o tratamento, que deve ser não só uma tarefa dos pais, mas também dos professores, pois o tratamento do TDAH deve ser multimodal, ou seja, uma combinação de medicamentos, orientação dos pais e professores, portanto, o tratamento começa por ocasião da idade escolar.

Nos últimos anos muitas mudanças têm sido propostas na forma de ensinar e aprender, principalmente com alunos com necessidades educativas especiais, para que eles possam melhor entender e se interessar pelas matérias a aprender. Atribuir um caráter lúdico à aprendizagem tem sido importante para despertar o gosto e o interesse do aluno pelo conhecimento (BELLI, 2008).

Grande parte dos professores pesquisados por Cunha (2012) afirmou que no desempenho da sua atividade pedagógica aplica as atividades lúdicas para ajudar na aprendizagem dos seus alunos. Esta forma diferenciada de ensinar consiste na aplicação de jogos didáticos, sendo essenciais para o desenvolvimento do indivíduo. O uso de jogos didáticos tem o papel de aliar o aprendiz à atividade lúdica, desperta um maior interesse pelo assunto abordado e propicia um ambiente descontraído, auxiliando o desenvolvimento de diversos aspectos cognitivos, pois auxilia o aluno a estar mais atento, principalmente se for um aluno com TDAH.

O professor deve conhecer esse aluno e atuar como mediador do conhecimento, explicando o jogo ao(s) aluno(s) e ir acompanhando, para que este cumpra tanto a função lúdica quanto a educativa. O trabalho pesquisado aponta que mais de 50% dos professores, no decorrer da sua atividade pedagógica, já encontraram alunos hiperativos ou com TDAH, por isso é importante que o docente, em geral, esteja preparado para ensinar estes alunos, e a aplicação de atividades

lúdicas pode ser um bom método para manter calmos e que realmente ocorra a aprendizagem (CUNHA, 2012).

Ao relacionar as atividades lúdicas com o processo de ensino de alunos com TDAH, Cunha (2012) também se observou que as atividades lúdicas, em geral, são muito importantes para o ensino de alunos com este tipo de patologia. Os professores concordaram que a inserção de jogos didáticos no ensino, propicia um ambiente descontraído, auxiliando no desenvolvimento de diversos aspectos cognitivos, portanto as atividades lúdicas proporcionam uma possibilidade de a criança aprender de uma forma mais alegre, descontraída e com prazer. Brincar é a linguagem natural da criança.

Quanto ao trabalho com música, jogos interativos, ginástica entre outras atividades afirmam que contribuem para que os alunos com hiperatividade estejam mais calmos e menos agressivos. O lúdico ajuda a lidar com a agressividade, possibilitando à criança, espalhar sentimentos acumulados de tensão, insegurança, frustração e agressividade (KISHIMOTO, 1996).

Segundo Barros (2002), no que se refere ao lúdico, sabe-se que o comportamento da criança hiperativa, em relação às crianças normais, é pior devido à grande dificuldade de atenção, desta maneira o lúdico é uma ferramenta criativa e interativa que o professor deve utilizar para minimizar os problemas de desatenção. Portanto, jogos onde se tem de aplicar conhecimentos e raciocínios lógicos, ajudam a criança com hiperatividade a pensar e a estar mais concentrada.

Certos jogos ajudam estas crianças a conviver em grupo, a ter um espírito mais desportivo, saber competir respeitando os colegas, cooperando, de acordo com Barros (2002), a hiperatividade dificulta o desenvolvimento de um comportamento social adequado em uma criança hiperativa e através dos jogos ela pode aprimorar seu senso de respeito às normas grupais e sociais.

Pode-se afirmar que de acordo com o trabalho apresentado por Cunha (2012) ao questionar os professores se as atividades lúdicas ajudam o aluno hiperativo na aprendizagem escolar, ficou evidente, nas pesquisas, que as atividades lúdicas auxiliam e muito estes alunos na aprendizagem escolar e na sua vida social e familiar e que são de extrema importância para o ensino de alunos com TDAH.

## 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O referencial teórico estudado a partir das reflexões da realidade do TDAH, bem como dos processos de aprendizagem e desenvolvimento humano pelo lúdico permitiu realizar algumas considerações do presente estudo.

Observou-se que o jogo é um componente essencial, visto que permite ao aluno desenvolver aprendizagens de forma lúdica e dinâmica. O jogo envolve representações mentais e auxilia na aprendizagem do desenvolvimento de conceitos, elaboração de projetos e de histórias.

O papel do professor cresce quanto à importância diante de crianças portadoras do transtorno. Há possibilidades de conhecer, compreender e desenvolver habilidades para o exercício da atenção da criança, oportunizando-lhe o mesmo grau de aproveitamento e de aprendizagem usufruído pelos demais alunos.

Este trabalho oportunizou o conhecimento a respeito deste transtorno chamado pela sigla TDAH, que até se ouve muitas vezes falar, mas só tendo um conhecimento mais profundo e pormenorizado é que pode sensibilizar os professores a estarem mais atentos nas salas de aula, porque, mais cedo ou mais tarde, vem a lidar com esta problemática. É necessário saber agir, e distinguir uma criança simplesmente mal comportada ou sem limites, de uma hiperativa. E como tal é imprescindível, que logo que possível, a criança deva ser diagnosticada e tratada. Principalmente em casos mais graves, exige-se uma ação multidisciplinar: pais, professores, médicos, medicamentos e terapeutas.

Para mudar o rumo da história de uma criança TDAH na escola, o primeiro passo é adequar a integração e comunicação entre família e escola, de forma que são os mesmos que lidam com a criança frequentemente. Procurando reduzir intensamente os desgastes e prejuízos que o transtorno naturalmente lhes conduz, uma das maiores contribuições é o conhecimento sobre o que é o TDAH, e a busca de soluções, fazendo com que essas buscas sejam ao longo do tempo transformadas em conquistas. Conquistas que podem levar o aluno TDAH a transcender o espaço escolar não como sendo algo ameaçador para o bom andamento do processo de aprendizagem, e sim prazeroso.

Ensinar não se limita a repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar o aluno a

tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade. É saber aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros. É oferecer várias ferramentas para que o aluno possa escolher entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com circunstâncias adversas que cada um irá encontrar.

As atividades lúdicas e jogos didáticos são ferramentas de grande importância para auxiliar os professores, pois o jogo não é apenas um momento de descontração, mas também é um momento no qual os alunos se vêem motivados e incentivados. Quando os alunos “brincam”, demonstram prazer e alegria em aprender. A utilização do jogo como método de ensino possibilita aos alunos um momento diferente das aulas normais. Desta forma, eles sentem-se mais motivados, interessados e mais atentos, que num aluno com TDAH, isso é muito mais difícil de alcançar.

As atividades lúdicas são eficazes para o alcance de um ensino de qualidade, pois contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual e social do hiperativo. Comprovou-se a importância das atividades lúdicas como instrumento motivador e facilitador da aprendizagem.

Concluiu-se que as atividades lúdicas e jogos didáticos podem e devem ser utilizados como recursos didáticos dentro e fora da sala de aula, pois produz resultados positivos na aprendizagem, na tolerância e na atenção dos alunos com TDAH. Faz-se necessário transformar a sala de aula em um local aberto a ludicidade, é uma tarefa muito árdua, em vista da formação docente, das condições estruturais das instituições, e da visão equivocada de que o brinquedo é tudo, menos coisa séria, para aprendizagem da criança TDAH.

## REFERÊNCIAS

ALVES, R. **A gestão do futuro**. Campinas. Papyrus, 1986.

BARROS, J. M. **Gramático: Jogo Infantil e Hiperatividade**. Rio de Janeiro: Sprint, 2002.

BEE, H. **A criança em desenvolvimento**. 3. ed. São Paulo: Harbra, 1986.

BELLI, A. A. **TDAH! A dificuldade da escola e da família no cuidado e no relacionamento com crianças e adolescentes portadores de Transtorno de Déficit de Atenção/Hiperatividade**. São Paulo: Editora STS, 2008.

BRADLEY, J, E DUBINSKY, H,. **Compreendendo seu filho de 15 a 17 anos**. Tradutora Nádia Lamas, São Paulo, Imago, 1995.

CORACINI, E. M. A; TRETTEL, J. R; AMÉRICO, M. V. M. **Transtorno de déficit de atenção e hiperatividade – TDAH: um olhar para a possibilidade de superação**. 2013, 40f. Monografia de curso de Neuropedagogia. Umuarama 2013.

COSTA, C. F; JUNIOR, E. P; ZAVA, S. M; SABINO, T. C. **Jogos e brincadeiras na educação infantil**. Nova Vénecia – ES, 2012.

CUNHA, A. C. **Importância das atividades lúdicas na criança com Hiperatividade e Déficit de Atenção segundo a perspectiva dos professores**. Dissertação apresentada à Escola Superior de Educação João de Deus com vista à obtenção do grau de Mestre em Ciências da Educação na Especialidade de Educação Especial Lisboa, 2012.

FABRIS, Glaci Apolinário. **Transtorno de déficit de atenção hiperatividade/impulsividade**. [S.L]: Do autor, 2003.

FANTE, Cleo. **Fenômeno Bullying: como prevenir a violência nas escolas e educar para a paz**. Campinas-SP: Versus Editora, 2ª edição, 2005.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5.ed. São Paulo: Atlas, 2010.

GOLEMAN, D. **Inteligência emocional: A teoria revolucionária que redefine o que é ser inteligente**. 15. ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995.

KISHIMOTO, Tisuko Mochida. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 1996.

\_\_\_\_\_. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Livraria Pioneira Editora, 1994.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Metodologia do trabalho científico**: Procedimentos básicos, pesquisa bibliográfica, projeto e relatório, publicações e trabalhos científicos. 2.ed. São Paulo: Atlas, 1986. 198 p

LIMA, E. P. de. **A relação do lúdico na aprendizagem de crianças hiperativas nas séries iniciais**. Brasília, 2006.

LOPES, M. da G. **Jogos na Educação Infantil: criar, fazer, jogar**. 3.ed. São Paulo: Ed Cortez, 2002.

\_\_\_\_\_. **Jogos na Educação: criar, fazer e jogar**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

LUCKESI, Cipriano. **Estados de consciência e atividades lúdicas**. In: Porto, Bernadete (Org.). Educação e Ludicidade. Salvador: UFBA, 2004.

LURIA, Alexander R. e LEONTIEV Alexis N. **Linguagem Desenvolvimento e Aprendizagem**. Trad. Maria da Penha Villalobos. 10ª Ed. São Paulo: Ícone, 2006.

MARTINS, Marilena Flores. **O Homem lúdico**. 2009. . Disponível em: <[www.ipabr.org.br](http://www.ipabr.org.br)>. Acesso em: 30 set. 2014.

MATTAR, F. N. **Pesquisa de marketing: metodologia, planejamento**. 6 ed. São Paulo: Atlas, 2005.

MELO, V. M. C. da. **A importância do lúdico para crianças com Transtorno e Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH), na educação infantil**. Brasília, 2011.

MELLO, J. F. D. de. **TDAH um desafio para pais e professores**. Rio de Janeiro, 2009.

MIRANDA, S. **No fascínio do jogo, a alegria de aprender.** Ciência Hoje, v.28, p. 64-66, 2001.

NEGRINE, Airton. **O Corpo na educação Infantil.** Caxias do Sul: EDUCS, 2002.

OMS – Organização Mundial da Saúde. **Classificação de Transtornos Mentais e de Comportamento da CID-10: Descrições Clínicas e Diretrizes Diagnósticas** – Coord. Organização Mundial da Saúde, trad. Dorival Caetano. Porto Alegre, Artes Médicas, 1997.

PIAGET, J. A **Formação do Símbolo na Criança.** Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1975.

\_\_\_\_\_. **A psicologia da criança.** Ed Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

ROHDE, L. A. P; BENCZIK, E. B. P. **Transtorno de déficit de Atenção/Hiperatividade: O que é? Como ajudar?** Artes Médicas Sul. Porto Alegre, 1999.

ROHDE L. A.; MATTOS, P. & col. **Princípios e práticas em TDAH.** Porto Alegre: Artmed, 2003.

SANTOS, M. P. **Brinquedoteca: O lúdico em diferentes contextos.** RJ, Vozes, 1997.

SENICATO, H. **A importância do lúdico para o desenvolvimento emocional do pré-escolar.** 62f. Monografia (Trabalho de Conclusão do Curso de Pedagogia) – Instituto de Biociências, Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, 1998.

SIQUEIRA, D. O. de. **A utilização dos jogos na criança com TDAH.** Rio de Janeiro, 2004.

SILVA, Ana Beatriz B. **Mentes Inquietas: entendendo melhor o mundo das pessoas distraídas, impulsivas e hiperativas.** São Paulo : Editora Gente, 2003.

SOARES, Ilma M. F.; PORTO, Bernadete de S. **Se Der a Gente Brinca: crenças das professoras sobre ludicidade e atividades lúdicas.** Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade, Salvador. v. 15, n. 25. jan./jun. 2006.

TAHAN, M. **O homem que calculava**. Rio de Janeiro: Record, 1968.

TEIXEIRA, Carlos E. J. **A ludicidade na escola**. São Paulo: Loyola, 1995.

VERDERI, E. **Encantando a Educação Física**. Rio de Janeiro: Sprint, 1999.

VIGOTSKY, Lev Semenovich. (1896-1934). **Formação Social da Mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores/L.S.** Vigotsky. Trad. Jose Cipolla Neto, Luis Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afeche. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

\_\_\_\_\_. **Formação Social da Mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

\_\_\_\_\_. **A formação social da mente**. São Paulo, Martins Fontes, 1984.