

USO DE RECURSOS LÚDICOS PARA ALUNOS COM TRANSTORNO DE DÉFICIT DE ATENÇÃO E HIPERATIVIDADE

Luana de Paula Duarte¹; Rejane Maria Gomes da Silva² Ana Cristina Silva Soares³

¹Pedagogia, CENFLE, UVA; Email: luanapduarte2016@gmail.com

² Docente/pesquisador, CENFLE, UVA, CE; Email: rejane_gomes@uvanet.br

³Docente/pesquisador, CENFLE, UVA. E-mail: acsilvasoares@gmail.com

Resumo: O Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade é caracterizado como um transtorno do neurodesenvolvimento, que envolve aspectos relacionados à desatenção, hiperatividade, impulsividade, desorganização, entre outras especificidades. Assim, a pesquisa objetivou analisar o uso de recursos lúdicos na intervenção educacional de estudantes com TDAH. Partindo disso, propõe-se a seguinte questão: como recursos lúdicos podem contribuir para estimular o desenvolvimento da aprendizagem, memória e atenção em estudantes dos anos iniciais com TDAH? Este estudo corresponde a uma pesquisa qualitativa, do tipo exploratória. Os dados evidenciados resultam de uma intervenção educacional, realizada com estudantes de uma escola pública do Município de Sobral, que possuem TDAH, no qual foram utilizados recursos lúdicos. Por fim, observou-se que os recursos contribuíram para favorecer o processo de aprendizagem, memória e atenção dos estudantes, uma vez que, devido às suas especificações, o objetivo conseguiu ser alcançado.

Palavras-chave: TDAH, Aprendizagem, Educação Inclusiva, Recursos Pedagógicos.

INTRODUÇÃO E OBJETIVOS

Este trabalho surgiu a partir do projeto de pesquisa intitulado “A Escuta do Transtorno do Déficit de Atenção (TDAH) na fala das crianças” desenvolvido entre os anos de 2022 e 2023, no qual faz parte do Programa Institucional de Iniciação Científica.

O Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH), pode ser compreendido como um transtorno do neurodesenvolvimento que apresenta diferentes níveis que se manifestam nos indivíduos, como propõe o Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais (DSM-5), da American Psychiatric Association, que é responsável por classificar os transtornos e estabelecer critérios para um diagnóstico preciso. Assim, segundo o DSM o TDAH pode ser definido como:

um transtorno do neurodesenvolvimento definido por níveis prejudiciais de desatenção, desorganização e/ou hiperatividade-impulsividade. Desatenção e

desorganização envolvem incapacidade de permanecer em uma tarefa, aparência de não ouvir e perda de materiais em níveis inconsistentes com a idade ou o nível de desenvolvimento. (DSM-5, 2014, p. 32).

Partindo disso, compreende-se que o TDAH possui características que podem acarretar prejuízos na vida do indivíduo, e isso pode afetar questões relacionadas à vida cotidiana, bem como ao desempenho escolar, as relações pessoais, no meio social e em outras áreas da vida. Ainda de acordo com o DSM-5, os transtornos do neurodesenvolvimento se configuram como um grupo de condições com início no período de desenvolvimento da criança, manifestando-se antes mesmo das crianças iniciarem a vida escolar.

Para Teixeira (2014), o TDAH pode ser definido como um transtorno neurobiológico de origem genética em que as questões ambientais podem influenciar a condição comportamental. Assim sendo, é perceptível que fatores, como o ambiente em que o indivíduo está inserido pode interferir em sua vida.

Hudson (2019) pontua que pessoas com TDAH, geralmente apresentam três indicadores relacionados às questões comportamentais, que seriam desatenção, hiperatividade e impulsividade. Dessa maneira, esses indicadores estão diretamente ligados ao modo de vida de cada indivíduo, em suas particularidades e também no meio social.

Diante disso, emerge o seguinte questionamento: como recursos lúdicos podem contribuir para estimular o desenvolvimento da aprendizagem, memória e atenção em estudantes dos anos iniciais com TDAH? Nesse sentido, este trabalho teve como objetivo analisar o uso de recursos lúdicos na intervenção educacional de estudantes com TDAH.

MATERIAL E MÉTODOS

A pesquisa é de natureza qualitativa que de acordo com Minayo e Sanches (1993), esta segue em duas direções: uma organiza suas teorias, métodos, princípios e coloca seus resultados, enquanto a outra idealiza, comprova seu caminho.

Em relação aos estudos do tipo exploratório, segundo Gil (2008) suas principais características estão relacionadas ao fato desta ter por finalidade desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e ideias, com vistas a formulação de problemas e hipóteses pesquisáveis. Em outras palavras, pesquisas exploratórias objetivam a construção de uma visão geral e proporciona maior familiaridade com o objeto de estudo.

Para coleta dos dados utilizamos a observação e intervenção educacional, divididos em três etapas: observar, analisar e intervir que foi realizada em uma escola pública do Município de Sobral, tendo como participantes dois estudantes dos anos iniciais que

possuem TDAH, com faixa etária de oito anos. Para preservar a identidade dos participantes, estes foram denominados de Aluno 1 e Aluno 2, para isso foram utilizados recursos lúdicos através do uso de jogos. Os dados coletados foram analisados à luz do referencial teórico relacionado ao tema.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com o propósito de alcançar o objetivo delineado, foram realizados dois dias de observação no locus de pesquisa e em seguida a intervenção.

Considerando o período de observação e a literatura relacionada ao assunto, selecionamos três recursos lúdicos para a intervenção, que deveriam estimular a atenção, memória e aprendizagem das crianças com TDAH, e assim ser possível perceber como jogos e recursos lúdicos contribuem com o desenvolvimento desse público.

O primeiro jogo foi intitulado de - Tabuleiro das formas geométricas - no qual é formado pelo círculo, triângulo, quadrado e retângulo, este envolve cores, formatos, tamanho diferentes, e dentre as questões trabalhadas, destaca-se a atenção como foco principal, uma vez que as crianças teriam que colocar as peças no tabuleiro no seu respectivo lugar, necessitando de atenção para assim realizar a atividade com êxito.

Para confeccionar o jogo, foi utilizado papelão, tesoura, pincéis e tinta guache. Tal escolha se deu através da leitura do texto, Avaliação e intervenção diagnóstico: TDA e TDAH, de Daliane Oliveira (2019), em que foi inspirado e recriado o jogo mencionado, como forma de atingir os objetivos propostos. No que se refere ao jogo citado, o aluno 1 conseguiu responder a quase todos os estímulos orientados, no entanto apresentou dificuldade de concentração, o que implicou para que ele não conseguisse colocar todas as peças no seu devido lugar.

O aluno 2, não apresentou dificuldade para realizar o jogo, levando poucos minutos para finalizar, demonstrando segurança no momento da execução, embora tenha colocado algumas peças fora do local correto, aparentemente demonstrou mais foco e atenção, no entanto, após finalizar e fazer uma comparação, foi possível observar que ambos acertaram o mesmo quantitativo de peças no lugar correto.

O segundo jogo realizado com os alunos, foi o - Jogo da memória - baseado também no livro de Daliane Oliveira (2019), em que possuía dez pares, ou seja 20 peças contendo imagens variadas para chamar atenção e assim estimular a participação. Para montar o jogo, foi impresso as imagens, tesoura para cortar as cartas, cola, papelão e fita adesiva.

Em relação a este jogo, o aluno 1 conseguiu um excelente desempenho, desde o início demonstrou estar empolgado e feliz ao ver o jogo, fez questão de tirar as peças do recipiente, organizou-as da sua maneira. Foi possível perceber que em poucos minutos o aluno finalizou o jogo, não apresentou dificuldade, demonstrou agilidade, e atenção durante a execução, ao finalizar relatou que sempre gostou do jogo em questão. Comparado a primeira atividade, o aluno 1 demonstrou segurança e mais foco nesta atividade do que na anterior.

O aluno 2, apresentou dificuldade considerável durante o jogo, logo de início demonstrou estar desmotivado e repetia constantemente que não conseguiria ganhar, e que sempre apresentava dificuldade em jogos da memória. Logo de início ele pediu para embaralhar as cartas, após visualizar todas, apenas as virou para assim ficar mais fácil para localizá-las.

Com o andamento do jogo, faltavam ainda algumas cartas para serem descobertas, o aluno enfatizou que não estava conseguindo, e que iria perder, então passou a abrir uma das cartas e ficar com ela na mão e em seguida abria todas as cartas até encontrar a correta. Durante a execução, foi possível observar a falta de concentração do aluno, o que contribuiu para que não conseguisse realizar o jogo de maneira mais efetiva.

Oliveira (2019), enfatiza que a utilização de jogos com foco na intervenção de alunos com TDAH é uma opção indicada, afinal, através dos jogos, as crianças são submetidas a regras, normas, sendo oportuno o desenvolvimento de habilidades de raciocínio, saber ganhar e perder, esperar sua vez, tolerar frustrações, entre outras possibilidades.

A terceira proposta foi denominada de - Faça como eu faço - que é um recurso psicopedagógico da Psicopedagoga clínica Valéria Gomes, que tem como objetivo desenvolver habilidades de atenção, concentração, memória de movimentos e sequência. Para confeccionar a atividade foi necessário imprimir o material em papel gramatura 180 em folhas A4.

A atividade consistia em a criança repetir os movimentos que o mediador fazia, ao posicionar as mãos no devido lugar, este iria realizar os movimentos de acordo com a sequência do mediador, que iniciava a atividade com apenas um ou dois movimentos e gradativamente iria ampliando.

Nessa última atividade, o aluno 1 estava empolgado, algo que lhe chamou atenção foram as variadas cores e a proposta em questão. De início, foi realizado um ou dois movimentos, e foi aumentado a cada três jogadas, sendo perceptível que até a sexta, o aluno conseguia acompanhar os movimentos, no entanto a partir da sétima este não conseguia

identificar todos os movimentos e acabou se sentindo frustrado ao perceber que não conseguiu finalizar.

Algo a ser mencionado, foi que o aluno solicitou que em uma das partidas ele fosse o mediador, logo de início realizava entre seis e sete movimentos, chegando até dez, quando a pesquisadora tentou acompanhar os movimentos, errou no meio da jogada, e o aluno 1 assim que percebia o erro chamava atenção, pois este se lembrava de todos os movimentos que havia realizado, o que representa uma curiosidade pois quando a situação foi ao contrário, ele apresentou dificuldade e não conseguia identificar todos os movimentos.

Referindo-se ao aluno 2, este estava alegre durante a atividade, foi perceptível que enquanto estava em três movimentos, o aluno realizava com facilidade, a partir de quatro movimentos, apresentou dificuldade e o máximo de movimentos que conseguiu acompanhar foram cinco, a partir de seis e sete movimentos não conseguia realizar e quando percebia que tinha errado, ficava visivelmente triste. Semelhante ao aluno 1, quando este ficou na condição de mediador, o aluno fazia vários movimentos ao mesmo tempo e conseguia lembrar de todos quando percebia que a pesquisadora havia errado a sequência da atividade.

Para Figueiredo (2015), a utilização de recursos lúdicos em processos de intervenção possibilita através de uma forma dinâmica, adentrar no universo da criança, e assim contribuir para a superação de suas dificuldades, considerando também suas habilidades. Partindo disso, percebe-se que tais recursos podem trazer significativas contribuições para o processo de desenvolvimento e aprendizagem desses estudantes.

Em síntese, as atividades que foram propostas tinham como objetivos, estimular o desenvolvimento da atenção, memória, bem como contribuir com a aprendizagem dos participantes. Foi possível perceber que os objetivos foram alcançados, embora em alguns momentos ambos os alunos apresentavam dificuldade em realizar o que era solicitado, além disso, comparando o desempenho dos dois, identifica-se algumas semelhanças, como o desempenho bem parecido na atividade das formas geométricas, o desvio da atenção rapidamente, e os sentimentos expressados durante as atividades.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho buscou analisar o uso de recursos lúdicos na intervenção educacional de estudantes com TDAH. Considerando isso, foi possível perceber que os recursos como jogo da memória, tabuleiro das formas geométricas e o jogo faça como eu

faço, contribuíram com a aprendizagem, estimulação da memória e atenção dos estudantes, além de ter proporcionado momentos de diversão e interação com a pesquisadora.

Em suma, foi possível perceber que jogos e recursos lúdicos podem proporcionar aprendizagem, contribuir com o desenvolvimento e trabalhar as especificidades de cada estudante, desde que sejam elaborados considerando a realidade educacional do público alvo em questão. Faz-se pertinente, que trabalhos futuros possam abordar demais mecanismos que proporcione aprendizados e contribuam com o desenvolvimento dos indivíduos como um todo, afinal o ambiente escolar deve atender às necessidades educacionais de todos os estudantes.

AGRADECIMENTOS

À Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação, da Universidade Estadual Vale do Acaraú (UVA) e a Fundação Cearense de Apoio ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico (FUNCAP), pelo apoio concedido através de bolsas de iniciação científica. EDITAL Nº 02/2022 – PRPPG/UVA.

REFERÊNCIAS

ASSOCIATION, American Psychiatric. et al. **DSM-5 Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais**. 5.ed. Porto Alegre: Artmed, 2014.

FIGUEIREDO, J. S. **Um estudo de caso a partir da atuação psicopedagógica utilizando estratégias lúdicas com o TDAH**. 2015. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Psicopedagogia) - Universidade Federal da Paraíba. João Pessoa, 2015.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Editora Atlas, 2008. 6 ed. Disponível em: <<https://ayanrafael.files.wordpress.com/2011/08/gil-a-c-mc3a9todos-e-tc3a9cnicas-de-pesquisa-social.pdf>>. Acesso em: 21 jul. 2020.

HUDSON, D. **Dificuldades Específicas de Aprendizagem: Ideias práticas para trabalhar com: dislexia, discalculia, disgrafia, dispraxia, TDAH, TEA, Síndrome de Asperger e TOC**. Petrópolis - RJ: Vozes, 2019.

MINAYO, M. C.; SANCHES, O. **Quantitative and Qualitative Methods: Opposition or Complementarity?** Cad. Saúde Públ., Rio de Janeiro, 9 (3): 239-262, jul/set, 1993.

OLIVEIRA, D. **Avaliação e intervenção diagnóstico: TDA e TDAH**. 1. ed. Rio de Janeiro: Piqueeasy, 2019.

TEIXEIRA, G. **Desatentos e hiperativos: manual para alunos, pais e professores**. 1.ed. Rio de Janeiro: Best Seller, 2014.