**SOCIEDADE EDUCACIONAL VERDE NORTE S/C LTDA**

**FACULDADE VERDE NORTE - FAVENORTE**

**URSO LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

**DANIELA NUNES FARIAS**

**JOGOS E BRINCADEIRAS: uma alternativa para melhorar a aprendizagem da criança diagnosticada com transtorno do déficit de atenção/hiperatividade**

**MATO VERDE - MG**

**2017**

**DANIELA NUNES FARIAS**

**JOGOS E BRINCADEIRAS: uma alternativa para melhorar a aprendizagem da criança diagnosticada com transtorno do déficit de atenção/hiperatividade**

Artigo científico apresentado ao curso de Graduação em Pedagogia da Faculdade Verde Norte, mantida pela FADESU, como requisito parcial para obtenção de título de Licenciatura em Pedagogia.

Linha de pesquisa: Educação.

**MATO VERDE – MG**

**2017**

**Daniela Nunes Farias**

**JOGOS E BRINCADEIRAS: uma alternativa para melhorar a aprendizagem da criança diagnosticada com transtorno do déficit de atenção/hiperatividade**

Artigo científico apresentado ao curso de Graduação em Pedagogia da Faculdade Verde Norte, mantida pela FADESU, como requisito parcial para obtenção de título de Licenciatura em Pedagogia.

**Aprovado em / /**

**BANCA EXAMINADORA**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

Professor da Disciplina: Cleiciane Farias Soares

Faculdade Verde Norte – FAVENORTE

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Professor Coordenador do Curso: Cláudia de Freitas Souza

Faculdade Verde Norte – FAVENORTE

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Coordenador de Pesquisa: Ernandes Gonçalves Dias

Faculdade Verde Norte – FAVENORTE

**JOGOS E BRINCADEIRAS: uma alternativa para melhorar a aprendizagem da criança diagnosticada com transtorno do déficit de atenção/hiperatividade**

**Daniela Nunes Farias\***

**RESUMO**

Com frequência os professores encontram em sua turma crianças agitadas, hiperativas, que não conseguem manter a atenção focalizada nas atividades escolares. Esse comportamento também distrai a atenção dos demais alunos da classe, causando dificuldade para a sua aprendizagem e para o desenvolvimento do trabalho do professor. O presente artigo foi realizado no âmbito de uma pesquisa bibliográfica. O tema escolhido para este trabalho denomina-se: “Jogos E Brincadeiras: Uma Alternativa Para Melhorar A Aprendizagem Da Criança Diagnosticada Com Transtorno Do Déficit De Atenção/Hiperatividade”. O trabalho apresentou os problemas de aprendizagem diante das dificuldades mais conhecidas atualmente como: TDAH – Tipo desatento, TDAH – Tipo Hiperativo/Impulsivo e TDAH – Tipo Combinado – no entanto a criança hiperativa na escola exige uma atenção especial por parte do professor, sendo necessária uma didática pedagógica voltada para as necessidades especiais do hiperativo. É preciso reconhecer a doença para buscar as atividades lúdicas que possam ajudar no tratamento e na aprendizagem desses alunos. O presente trabalho tem como principal objetivo destacar a importância do lúdico como uma das estratégias fundamentais para aprendizagem de crianças hiperativas nas séries iniciais. 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 chaves:** Jogos- hiperativo- brincadeiras- TDAH

**ABSTRACT**

Oftenteachersfind in theirclassagitated, overactivechildrenwho can notkeep their attention focusedon school activities. His be havioral sodistracts theat tention oftheo ther students of theclass, causingdifficulty for theirlearningand for thedevelopmentoftheteacher'swork. The presentarticlewascarried out as partof a bibliographicresearch. The themechosen for thisworkis: "Games and Play: AnAlternativeto Improve the Learning ofChildrenDiagnosedwithAttentionDeficit / HyperactivityDisorder". The studypresentedtheproblemsoflearning in the face ofthedifficultiescurrentlyknown as: ADHD - Inattentivetype, ADHD - Hyperactive / Impulsivetypeand ADHD - Combinedtype - howeverthehyperactivechild in schoolrequiresspecialattentiononthepartoftheteacher, beingnecessary A pedagogicaldidacticsfocusedonthespecialneedsofthehyperactive. It isnecessarytorecognizethediseaseto look for theactivities lúdicas thatcan help in thetreatmentandthelearningofthesestudents. The presentworkhas as mainobjectivetohighlighttheimportanceofplayful as oneofthe fundamental strategies for learningofhyperactivechildren in theinitial series. It isnecessarythattheschoolenvironment for thesestudentsbe a structuredclassroomsothatthestudentenjoyslearning, andtheteacherthepleasureofteaching, andthatthroughthesestrategies, theteachercan reverse thepictureoftheschoolfailureofthesestudents.

**Keywords:** Games- hyperactive- jokes- TDAH

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\*Graduanda do Curso de Licenciatura em Pedagogia. Faculdade Verde Norte, FAVENORTE. E-mail: [danielanunesfarias@gmail.com](mailto:danielanunesfarias@gmail.com)

**Introdução**

A cada dia cresce, demasiadamente, o número de crianças com dificuldades de aprendizagem. Investigando-se os motivos das dificuldades, frequentemente estão associados a problemas emocionais como: falta de estímulos suficientes, ausência materna e ou paterna e uma educação inadequada das escolas. Para Guerra (2001) crianças com dificuldades de aprendizagem não são deficientes, não são incapazes e, ao mesmo tempo, demonstram dificuldades para aprender. Incapacidades de aprendizagem não devem ser confundidas com dificuldades de aprendizagem.

Para Strick e Smith (2001), as dificuldades de aprendizagem referem-se não a um único distúrbio, mas a uma ampla gama de problemas que podem afetar qualquer área do desempenho acadêmico. As dificuldades são definidas como problemas que interferem no domínio de habilidades escolares básicas, e elas só podem ser formalmente identificadas até que uma criança comece a ter problemas na escola. Além disso, o que se percebe é que nos tempos atuais, as crianças não brincam mais; primeiro, por falta de tempo e segundo, por falta de espaço. Muito cedo a criança vai à escola, à aula de computação, à aula de inglês, para não ficar fora do mercado.

Para o psicanalista Winnicott (1975) é a brincadeira que é universal e que é própria da saúde: o brincar facilita o crescimento e, portanto, a saúde; o brincar conduz aos relacionamentos grupais. O jogo está presente como um papel de fundamental importância na educação. Jogando, a criança entra em contato com outras crianças, aprende a respeitar os diferentes pontos de vistas, e isso irá favorecer a saída de seu egocentrismo original. Raciocinar de forma lógica, lidar com regras, questões de associação, socialização e apropriação, solucionar problemas, construir hipóteses, ter personalidade ativa e desenvolver as variadas formas de linguagem entre as crianças, são algumas possibilidades de desenvolver habilidades durante atividades lúdicas.

Segundo Paulo Mattos (2007) eles têm dificuldade de aprender, são desatentos, lentos, vivem no mundo da lua, e não prestam atenção a nada, daí a importância de oferecer estratégias como jogos e/ou brincadeiras de forma que eles possam se abrir e assim fazer com que a escola e o professor possa observar, analisar e criar condições de tentar " auxiliá-lo a resolver suas dificuldades".

Para Silva (2004), usar os recursos lúdicos não significa apenas brincar e sim desenvolver nas crianças a criticidade, criatividade, consciência e torná-las transformadoras, e construam prazerosamente o conhecimento e ainda seres capazes de vivenciar atitudes de vida coletiva, solidária e de participação democrática. Toda criança quando brinca tudo em volta se transforma, ela pode reconstruir, organizar suas ideias, desenvolver melhor seu conhecimento, pode refletir e os jogos podem ser uma alternativa para trabalhar vários conceitos com crianças TDAH como o raciocínio lógico, noções de espaço e a coordenação motora. Existem vários tipos de brincadeiras, que podem ajudar na aprendizagem das crianças com hiperatividade, podendo começar com as atividades lúdicas, que auxilia no aprendizado tornando capazes de exercer a criatividade, a simbologia e a auto expressão. Hoje nas escolas brinca-se como recurso para uma melhor aprendizagem para que os alunos adquiram gosto e prazer em aprender e o jogo do faz-de-conta entra como um recurso para as crianças que tenham TDAH.

Atividades educacionais lúdicas, como Jogos, pode ser recurso pedagógico eficaz para a aprendizagem de alunos que apresentam Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH). Além de contribuir para desenvolver habilidades acadêmicas como leitura, escrita e aritmética, eles colaboram para a melhoria da atenção, da concentração e do autocontrole desses alunos. Para Piaget (1998, p.47), o lúdico age nas atividades intelectuais da criança, o que se torna indispensável para a prática de um contexto educativo.

Ao utilizar o jogo como estratégia de ensino, utiliza-se uma ferramenta preciosa, que oferecerá oportunidade para a criança com TDAH desenvolver habilidades de experimentação, imaginação, concentração, interação, perseverança, socialização, atenção, autoconfiança, bem como resolução de problemas. Brenelli (2011) reforça que o jogo tanto na vertente da psicoterapia, orientando o psicodiagnóstico e tratamento das dificuldades de ordem emocional, como na psicopedagogia, orientando o diagnóstico e a intervenção das dificuldades de aprendizagem, ou seja, jogo na intervenção nos permite conhecer a realidade da criança.

O lúdico para o aprendente com TDAH, implicitamente revela sua relação afetiva consigo e com o mundo. Desta forma, apresenta – se a função do lúdico no desenvolvimento das funções executivas, possibilitando experiências significativas e lógicas, logo que o lúdico desenvolve funções terapêuticas composta de infinitas possibilidades e descobertas.  Considerando a introdução da terapia por medicamento aos casos em que a distorção do comportamento impeça o sucesso do sujeito e que seja por meio do mapeamento minucioso do mesmo. Brenelli (1996), conclui após inúmeras pesquisas tendo o jogo como estratégia de intervenção, que, as situações-problema engendradas pelo jogo durante a intervenção constituíram um ‘espaço para pensa’, no qual o pensamento da criança foi desafiado e sua atividade espontânea, responsável pelo desenvolvimento da inteligência, foi desencadeada da maneira a construir novos esquemas que ampliaram as suas possibilidades adaptativas.

Esta pesquisa abordou como o professor pode utilizar a ludicidade no desenvolvimento do ensino aprendizagem da criança com transtorno de déficit de atenção e hiperatividade (TDHA) facilitando a inclusão destas crianças ao ambiente escolar. Atualmente o lúdico tem conquistado seu espaço nos parâmetros nacionais, e esse espaço tem sido conquistado principalmente no processo ensino aprendizagem nas séries iniciais, por ser o brincar a essência da infância e assim o seu uso torna possível, de maneira especial, no trabalho pedagógico possibilitando, contudo, uma boa produção de conhecimentos.

Justifica-se o estudo, por ser um tema relevante e que contribuirá para o conhecimento sobre o TDAH, que está cada vez mais presente nas salas de aula do ensino fundamental, incentivando o senso de reflexão em profissionais da educação, destacando, pois, recursos pedagógicos que os professores podem utilizar, no intuito de favorecer a aprendizagem desses alunos, principalmente neste estudo, o uso dos jogos educativo.

**Objetivo**

O objetivo deste trabalho é destacar a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem de crianças com TDAH. Tendo como específicos, averiguar a importância dos jogos e brincadeiras para a melhoria das crianças hiperativas; o uso dos jogos e das brincadeiras no auxílio das crianças portadoras de TDAH para que superem suas dificuldades; analisar o relacionamento dos professores com os alunos hiperativos.

**Métodos**

A metodologia utilizada para este estudo foi primordialmente através de leitura crítica de diversas obras relacionadas, após a realização de levantamento de informações teóricas de pesquisa bibliográfica básica já pesquisada.

Para a contextualização do problema foi feita uma pesquisa bibliográfica que conforme Minayo (2002) deve ser crítica, disciplinada e ampla, pois requer reflexão, compromisso e atualização.

Foi utilizando ainda obras literárias, pesquisas em bibliotecas (local e digital), textos, pesquisas na internet e ainda seus respectivos fichamentos.

Esta pesquisa utilizou análise de fontes bibliográficas, levantamentos de dados através de alguns autores, acervos educacionais e sites, especializados no assunto. Após a seleção desses materiais deu-se início ao desenvolvimento do trabalho.

Reiterou-se sempre o destaque da importância do brincar na sala de aula e na Educação de crianças e do papel do lúdico para a formação e no processo ensino aprendizagem das crianças com TDAH.

Através deste estudo, estruturaram informações valiosas para o desenvolvimento das crianças no ambiente escolar. Está evidenciada nesta pesquisa a importância dos jogos na visão de autores que são: PIAGET, VYGOTSK, KISHMOTO e outros, tiveram também como foco a importância dos jogos na educação infantil.

A execução desse estudo foi motivada pela observação da ausência de conhecimento sobre Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade. Em consequência, surgiu o interesse em pesquisar sobre a temática, a fim de aprofundar os conhecimentos, no sentido de favorecer a aprendizagem de alunos com TDAH.

A investigação ocorreu por meio de uma abordagem qualitativa, onde o tema proposto foi fundamentado pela reflexão, resultantes do referencial bibliográfico apresentado, ao considerar que esta modalidade fundamenta teorias necessárias ao entendimento e compreensão dos elementos estudados pelo pesquisador.

Segundo Gil (2002, p.29) “a principal vantagem da pesquisa bibliográfica reside no fato de permitir ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente”.

Quanto aos procedimentos metodológicos, a pesquisa constituiu-se do levantamento de estudos bibliográficos sobre o tema, constando em artigos, livros, revistas e meios eletrônicos.

Trata-se de uma revisão integrativa da bibliografia do tipo descritiva e qualitativa, realizada a partir de consulta a artigos científicos originais.

Por conveniência do estudo, as publicações de teses, dissertações ou monografias não foram consideradas devido à limitação do acesso ao material e considerados artigos que continham o TDAH e a relação do lúdico na melhoria da qualidade de vida das crianças como assunto central. Os trabalhos selecionados foram identificados, lidos na íntegra e avaliados para sintetizar as evidências que a literatura apresenta sobre o mesmo.

**Resultados e Discussão**

O Quadro 1 mostra as características dos trabalhos avaliados conforme identificados ao usar a metodologia proposta. Os artigos tiveram em média três autores e foram publicados pela revista citadas.

**Quadro 1-** Características dos estudos publicados sobre o assunto

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Título** | **Autor (es)** | **Revista** | **Tipo de Estudo** | **Abordagem** | **Local** | **Ano** | **Sujeitos** | **DOI** |
| A importância do lúdico para crianças com TDAH na Educação Infantil | Valéria Miguel Da Cruz Melo | Bitstream | Quantitativa e qualitativa | Unidade Escolar | Anápolis | 2011 | 16 professores e 14 auxiliares de educação | <http://bdm.unb.br/bitstream/10483/2409/1/2011_ValeriaMigueldaCruzMelo.pdf> |
| A Percepção Dos Professores Sobre A Contribução Do Psicopedagogo No Processo Ensino-Aprendizagem Da Criança Com Tdah | Rosilane Damazio | uniedu.sed | Descritiva e exploratória | Três escolas da rede estadual | Orleans | 2012 | Professores das séries iniciais do ensino fundamental, do 1º ao 5º ano | <http://www.uniedu.sed.sc.gov.br/wp-content/uploads/2013/10/Rosilane-Damazio.pdf> |
| A Importância das atividades lúdicas na criança com Hiperatividade e Défice de Atenção, na perspectiva dos professores | Ana Cristina Teixeira Cunha | comum.rcaap | Quantitativa e qualitativa | Unidade Escolar | Não identificado | 2012 | 55 professores | <https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/2585/1/TeseAnaCunha.pdf> |

Em um estudo realizado com 16 professores e 14 auxiliares de educação em uma unidade escolar na cidade de Anápolis, os pesquisados, apontam o uso diário do uso do lúdico em suas práticas pedagógicas, os mesmos citam diversos jogos utilizados em sua rotina.

A conclusão dos pesquisados foi que o lúdico contribuiu efetivamente na aprendizagem das crianças em geral e também daquelas que apresentam sintoma de TDAH.

O TDAH, é um transtorno de desenvolvimento do autocontrole que consiste em problemas com os períodos de atenção, os controles de impulsos e o nível de atividade. Não há certeza científica, mas é provável que seja transmitido de forma genética, caracterizando-se por um desequilíbrio das substâncias químicas do cérebro, ou neurotransmissores reguladores da conduta.

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 influência todo o meio no qual o sujeito está inserido e sua descoberta na tenra idade pode modificar estruturas de aprendizagem, relações sociais e familiares.

É importante nunca se olvidar que todas as crianças apresentam momentos de desatenção e de impulsividade, e que podem exibir altos níveis de energia de vez em quando. No caso de TDAH, porém, esta conduta se manifesta quase todo o tempo.

Percebe-se que o conhecimento sobre TDAH na comunidade científica está bem avançado, o que não acontece com a população leiga. A demora do diagnóstico acaba tornando-se um dos maiores problemas em relação à doença, acarretando dificuldades na escola e também sociais, levando crianças e adolescentes a terem problemas na aprendizagem.

No estudo realizado com Professores das séries iniciais do ensino fundamental, do 1º ao 5º ano em três unidades escolares na cidade de Orleans.

Diante dos resultados obtidos constata-se que 100% dos professores pesquisados já ouviram falar em TDAH. Este é um dado importante, no entanto sabe-se que o professor precisa conhecer mais sobre o assunto para saber que encaminhamentos são necessários para auxiliar o portador deste transtorno.

Do total de professores pesquisados, a sua maioria afirma já ter casos diagnosticados em sua classe ou escola, o que significa considerar a importância cada vez maior do conhecimento a respeito deste transtorno. Como esta pesquisa reflete a atuação dos professores neste contexto, espera-se que por conta da busca por conhecimentos, os problemas encontrados na escola estejam sendo identificados pelo profissional especializado e recebendo as intervenções necessárias, trazendo importantes contribuições para o processo educacional.

Em um outro estudo realizado com 55 professores em uma unidade escolar, pode-se concluir que a maioria dos professores já trabalhou com alunos com necessidades educativas especiais, nomeadamente com alunos hiperativos e com défice de atenção. As atividades lúdicas e jogos didáticos são uma ferramenta de grande importância para auxiliar os professores, pois o jogo não é apenas um momento de descontração e brincadeira, mas também é um momento no qual os alunos se vêem motivados e incentivados.

Após as reflexões aqui empreendidas é possível verificar que embora o brincar faça parte do cotidiano da criança, no decorrer dos anos no âmbito escolar o tempo disponível para os jogos e brincadeiras são cada vez mais escassos, limitando-se, por vezes, ao momento do “recreio”. Fato este que requer uma atenção do educador (a), pois é na brincadeira que a ludicidade se evidencia, propiciando às crianças momentos de prazer, e assim sendo, uma aprendizagem agradável capaz de envolver todos os aspectos necessários para ao processo educativo.

A escola muitas vezes é o lugar onde as crianças encontram os adultos mais consistentes, um ambiente seguro para passar parte do dia e muitos companheiros de brincadeiras, recursos materiais e um meio ambiente diferente do de casa (MOYLES, 2002, p.143).

O brincar e o movimento podem ser instrumentos de aprendizagens diversas, pois na atividade lúdica a criança aprende e se desenvolve com prazer. Entretanto, não podem se reduzir a funções secundárias, pois brincar traz em si diversos significados e enriquece o desenvolvimento infantil.

Deve-se valorizar e respeitar o tempo da criança, não pular etapas deixando de lado a fase em que a criança deveria brincar livremente para assumir responsabilidades e uma carga excessiva de tarefas, assim como é preciso desconstruir a ideia de que a criança que brinca “perde” tempo.

Através da brincadeira e do jogo, a criança aprende a utilizar os movimentos e desenvolve estratégias para solucionar problemas. Com o jogo é possível explorar o que vai ser aprendido e pode-se buscar soluções para os mais diversos problemas, usando-se o pensamento intuitivo.

É importante que cada aluno encontre alguma maneira por meio do brincar, de expressar e do satisfazer normalmente sua necessidade individual, até certo ponto, e ainda mais importante é que o professor possa ser capaz de usar o interesse lúdico de cada criança com necessidades individuais para que as mesmas promovam um melhor auto conceito a confiança na experimentação de novas atividades, e o desenvolvimento da aprendizagem individual. (MOYLES, 2002)

As atividades lúdicas dentro de uma perspectiva de trazer benefícios para um portador de TDAH contribuem para que a capacidade de criação e participação de crianças com este transtorno sejam mais ativas e presentes nas atividades, promovem o prazer do brincar e interagir, por meio de jogos e brincadeiras, com situações que as impulsionem a refletir e atuar de forma mais independente sobre os desafios que lhe são propostos.

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.

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.

A escola é um espaço social privilegiado de construção do conhecimento. Não há como crescer na dimensão cognitiva se não houver crescimento na relação com os outros e consigo mesmo. Os valores precisam ser abordados desde a mais tenra infância, com crianças ditas normais e as portadoras de TDAH, no sentido de construir na relação com o outro um modo agradável de socializar experiências, valores e atitudes essenciais para a vida com qualidade.

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.

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, independendo das circunstâncias; possivelmente esta manifestação ocorre 28 devido à falta de organização interna dos indivíduos, à imaturidade, à falta de atenção e às inabilidades motoras que apresentam (FABRIS, 2003, p.30).

O desenvolvimento da criança também é promovido por meio de atividades com jogos e brincadeiras. Desta forma, os jogos e as brincadeiras são excelentes ferramentas metodológicas para a aprendizagem de crianças em fase de desenvolvimento. VYGOTSKY (2008) apud ANDRADE (2012, p.44) “considera o brincar um importante elemento para a promoção do desenvolvimento e da aprendizagem na infância”. Ainda nesse contexto, o autor cita a importância dos jogos.

Os jogos talvez sejam os instrumentos mais preciosos para a promoção da educação social. Isso porque ao experimentar situações sempre novas impostas pelo jogo, a criança se vê obrigada a diversificar suas formas de ação. Isso lhe ensina a adquirir flexibilidade, adaptação e aptidão criativa como nenhuma outra forma de educação poderia proporcionar (VYGOTSKY, 2008 citado por ANDRADE, 2012, p. 45).

No universo dos jogos e das brincadeiras a ludicidade se faz presente. Segundo BARBANTI (2003, p. 375) lúdico é o “que tem caráter de jogos, brinquedos e divertimento”. Existem vários tipos de atividades que são comumente denominadas de jogos ou brincadeiras, mas cada um com sua especificidade: jogos de adultos, jogos de tabuleiros, jogos de adivinhações, contar histórias, quebra-cabeça, o brincar de casinha, entre muitos outros. Uma grande variedade de jogos, e as diferentes intencionalidades ao exercer sua prática caracterizam a complexidade para uma definição concreta de “jogo”. Cada contexto social constrói sua imagem de jogo, conforme seus valores e estilos de vida, expressos por meio da linguagem (KISHIMOTO, 2002).

Sendo assim, um planejamento escolar deve atender a todas as necessidades que se possam encontrar numa sala de aula e, o professor deve estar atento e preparado para intervir de forma significativa promovendo um espaço prazeroso de aprendizado se apropriando dos benefícios do lúdico no seu trabalho pedagógico.

Jogando a criança 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 brincar desenvolve a imaginação, estimula a atividade motora, faz criar cumplicidade entre aqueles que jogam e dançam juntos (socialização), independentemente de seus graus de habilidades/capacidades e das necessidades educacionais especiais. O brincar é vital para o desenvolvimento do potencial de todas as crianças. (BRASÍLIA, 2006, p. 38).

Portanto, ainda existe muito trabalho a ser feito. Em muitas escolas, a falta de consciência sobre as necessidades de estudantes com deficiência e o apoio inadequado para os professores, as exigências de currículo, ausência de uma clara filosofia educacional, continuam impedindo programas de qualidade.

Do exposto, concluímos que cabe ao professor, no cotidiano escolar, criar oportunidades de aprendizado com cooperação e interação através das atividades lúdicas, transformando o jogo em um recurso pedagógico para experimentar, como mediador, o verdadeiro significado de uma aprendizagem com desejo e prazer, colaborando assim, com o bem estar e a autoestima dos portadores de TDAH.

**Conclusão**

Esse trabalho buscou identificar os jogos como uma ferramenta facilitadora para o processo de ensino de aprendizagem de crianças que apresentam o Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade. Esses aspectos também são representados como uma fator importante para o processo cognitivo, social, afetivo e moral. Introdução O jogo advém do século XVI, e os primeiros estudos foram realizados em Roma e Grécia, destinados ao aprendizado das letras. Esse interesse decresceu com o advento do cristianismo que visava uma educação disciplinada como memorização e obediência.

Diante do estudo, foi compreendida que o TDAH não se limita apenas durante a infância, podendo aparecer mais tardiamente em adolescentes e adultos e, portanto, quanto mais cedo for diagnosticado, menos prejuízos em seu processo educacional, ao longo de sua vida.

As metodologias examinadas mostraram-se adequadas para a elaboração desse TCC, porém é importante enfatizar que a compreensão sobre as causas do baixo rendimento escolar motivada pelo TDAH, e indicações alternativas para o diagnóstico correto é ainda inicial.

Através da elaboração desse trabalho, pode-se notar que apesar de o TDAH não ser um problema novo, somente no último século começou-se a estudar tal assunto que atinge uma grande parcela da população.

O brincar exerce grande influência no processo de desenvolvimento do ser humano de maneira ampla, evidenciando ganhos que começam na infância e serão aperfeiçoados por toda vida adulta. Além disso, jogos e brincadeiras ajudam a desenvolver o raciocínio lógico das crianças e construir suas habilidades sociais, pois eles proporcionam a aprendizagem de seguir regras, se concentrar, esperar sua vez e cooperar.

Através das atividades lúdicas desenvolvem-se várias habilidades, explorando e refletindo sobre a realidade do contexto atual, cultural no qual vivemos incorporando e questionando regras e papeis sociais transformando através da imaginação. A incorporação de brincadeiras, jogos e brinquedos na pratica pedagógica, podem desenvolver diferentes atividades que contribuem para inúmeros aprendizados e ampliação da rede de significados constante para o educando, funciona também como elementos indispensáveis para que haja uma aprendizagem com divertimento proporcionando prazer no ato de aprender, e facilite as práticas pedagógicas em sala de aula.

As pessoas com TDAH podem ter um melhor desenvolvimento através dos jogos e brincadeiras, existem diversos jogos que estimulam a atenção, e proporcionam a estes uma melhor aprendizagem, torna-se então necessários que os profissionais que atuam nesta área tenham total abordagem sobre este assunto.

O docente que se apropria do lúdico, poderá identificar a criança TDAH, e favorecer a inclusão da mesma, ajudando não apenas suas famílias, como também as escolas, indicando à um outro profissional que se adeque a esta questão, que dará todas as orientações para que posa haver o encaminhamento a profissionais especializados em tratar o Transtorno de Déficit de Atenção com Hiperatividade.

Afinal, os jogos e as brincadeiras, são essenciais durante o processo de desenvolvimento, crianças com TDAH, é bem mais destacado esses princípios, pois é muito difícil assegurar a atenção desses alunos na sala de aula por exemplo, então por que impor conteúdos, dentro de um jogo estabelecendo regras e limites. Geralmente essas crianças gostam de coisas que lhe atraiam, despertando o interesse, e causando vontade de cada vez mais aprender.

Por fim, resta dizer que o lúdico permite novas maneiras de a criança se desenvolver, associado a fatores como: capacitação dos profissionais envolvidos, infraestrutura, pode-se obter uma educação de qualidade, capaz de ir ao encontro dos interesses essências à criança, pois as atividades lúdicas não são somatórias, mas sim fazem parte do processo de aprendizagem.

**Referencias**

ABDA - **Associação Brasileira de Déficit de Atenção** ([http://www.tdah.org.br](http://www.tdah.org.br/)/)

ALMEIDA,Paulo Nunes- **Educação lúdica técnicas e jogos pedagógicos**.São Paulo Loyola 1995

ANDRADE, E, R. **Indisciplinado ou Hiperativo**. Nova Escola. www.tdah.com.br. Nº 132, maio 2000

ANDRADE, R. S. C. **Jogos de regras como recurso de intervenção pedagógica na aprendizagem de crianças com transtorno de déficit de atenção/hiperatividade.** 2012. 114 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade de Brasília, Brasília/DF, 2012.

BRASIL. Congresso Nacional.*Lei n.º 9.394, de 20 de dezembro de 1996*. **Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional.** Diário Oficial da União, Brasília, DF, 23 dez. 1996.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Resolução 02/98. Institui **Diretrizes Curriculares para o Ensino Fundamental.** Câmara de Educação Básica, Brasília, 1998

\_\_\_**Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Volume 1: Introdução. Brasília, 1998

BRASÍLIA. Ministério da Educação. **Saberes e Práticas da Inclusão**: Dificuldades Acentuadas de Aprendizagem ou Limitações no Processo de Desenvolvimento. Brasília: Secretaria de Educação Especial. 2006.

BRENELLI, Rosely Palermo. **O jogo como espaço para pensar**. Campinas, SP: papiros, 1996.

CORACINI, E. M. A; TRETEL, 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.

GUERRA, L.B. **A criança com dificuldades de aprendizagem**. Rio de Janeiro: Enelivros, 2002.

GIL, A.C. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 6ª Ed. São Paulo: Atlas, 2008.

KISHIMOTO, T, M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2007.

KISHIMOTO, TizukoMorchida. **O Brincar e Suas Teorias**. Rio de Janeiro: Pioneira Educação, 1990.

KISHIMOTO, TizukoMorchida. **Jogo, Brinquedo, e a Educação**. 4.ed. São Paulo: Cortez, 2000.

KISHIMOTO. TizucoMorchida. **Jogos tradicionais infantis**; O jogo a criança e a educação. Petrópolis. Rio De Janeiro: Vozes,1993.

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

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

MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado.** Petrópolis, Rj: Vozes, 2003.

MATTOS, Paulo. **No mundo da lua:** perguntas e respostas sobre transtorno do déficit de atenção com hiperatividade em crianças, adolescentes e adultos. São Paulo: Lemos Editorial, 2003.

MATTOS, M. G.; NEIRA, M. G. **Educação Física na adolescência: construindo o conhecimento na escola.** São Paulo: Phorte, 2000.

MELO; Luciana; VALLE, Elizabeth. **O brinquedo e o brincar no desenvolvimento infantil, Psicologia Argumento,** Curitiba: Champagnat, 2005

MINA YO, M.C.S. **O desafio do conhecimento**: pesquisa qualitativa em saúde. Rio de Janeiro/São Paulo: ABRASCO/HUCITEC, 1992.

MOYLES, Janet R. **Só brincar? O papel do brincar na educação infantil /** Janet R. Moyles; Trad. Maria Adriana Veronese. Porto Alegre: Artmed Editora, 2002.

SILVA, Maria Helena da. **A contribuição do lúdico no processo de aprendizagem na educação infantil.** Rio de Janeiro 2004. Disponivel em: < http: // www.avm.edu.br/ monopdf/ 7/ MARIA% 20 HELENA% 20 DA % 20 SILVA. Pdf>

STRICK, C. e SMITH, L. **Dificuldades de aprendizagem de A a Z** – Um guia completo para pais e educadores. Porto Alegre: ARTMED, 2001

WINNICOTT, D. W. (1975) **O brincar & a realidade**. Trad. J. O. A. Abreu e V. Nobre. Rio de Janeiro: Imago.

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.

VELASCO, Cacilda G. **Brincar, o despertar psicomotor**. Rio de Janeiro: Sprint, 1996.

VYGOTSKY,/**pensamento e linguagem** São Paulo:Martins Fontes,1987.

VIGOTSKY, L S **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 6ª ed. São Paulo: Universidade de São Paulo; 1998.

\_\_\_\_\_\_\_\_. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6ª ed. São Paulo: Livraria Martins Fontes; 1999.