

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ACOMPANHAMENTO DE CRIANÇAS COM TRANSTORNO DO DEFICIT DE ATENÇÃO COM HIPERATIVIDADE

Data de aceite: 02/10/2023

**Marta Verônica Teixeira de Araújo
Chaves**

Williane Ribeiro da Silva

RESUMO: O presente trabalho tem como objetivo o estudo da importância do lúdico e o seu acompanhamento de crianças com transtorno do déficit de atenção com hiperatividade. A passagem da criança com transtorno do déficit de atenção com hiperatividade na escola, exige uma atenção especial por parte do professor que deve estar bem preparado para saber como contornar o problema e como proceder para incentivar o aluno a estar atento, calmo e interessado em aprender. É necessário um acompanhamento aliado a uma didática e uma ação pedagógica voltada para as necessidades especiais do hiperativo, integrada num acompanhamento psicológico e medicação quando necessário. Acompanhado de certas atividades lúdicas, é possível contornar o problema da aprendizagem e o comportamento destas crianças. O essencial é o reconhecimento do transtorno e a busca de soluções e as atividades lúdicas podem ajudar no tratamento e na aprendizagem destas

crianças. Foi realizada uma pesquisa bibliográfica onde foi abordada a importância do lúdico na atuação do psicopedagogo frente as dificuldades de aprendizado. Na pesquisa bibliográfica podemos levantar um conhecimento mais teórico acerca do assunto estudado, realizado através de reflexões acerca da pesquisa dos autores: Piaget (1998), Nicolau e Dias (2003), Ostetto (2000), Ferreira (2007). A presente pesquisa evidencia o lúdico contribui realmente na aprendizagem de crianças em geral e também daquelas que apresentam sintomas de transtorno do déficit de atenção com hiperatividade e apresentou também sugestões de brincadeiras e jogos que podem facilitar a aprendizagem de crianças que possuem características próprias do transtorno do déficit de atenção com hiperatividade.

PALAVRA CHAVE: TDAH; ludicidade; jogos; brincadeiras; aprendizagem.

ABSTRACT: The present work aims to study the importance of playfulness and its follow-up of children with attention deficit hyperactivity disorder. The passage of a child with attention deficit disorder with hyperactivity in school requires special attention on the part of the teacher who must

be well prepared to know how to work around the problem and how to encourage the student to be attentive, calm and interested in learning . Follow-up is necessary, combined with didactics and pedagogical action aimed at the special needs of the hyperactive person, integrated into psychological follow-up and medication when necessary. Accompanied by certain recreational activities, it is possible to overcome the problem of learning and behavior of these children. What is essential is the recognition of the disorder and the search for solutions and ludic activities can help in the treatment and learning of these children. A bibliographical research was carried out where the importance of the ludic in the performance of the psychopedagogue in front of the learning difficulties was approached. In the bibliographical research we can raise a more theoretical knowledge about the subject studied, carried out through reflections about the research of the authors: Piaget (1998), Nicolau and Dias (2003), Ostetto (2000), Ferreira (2007). The present research shows that ludic activities really contribute to the learning of children in general and also those who have symptoms of attention deficit hyperactivity disorder, and also presented suggestions for games and games that can facilitate the learning of children who have characteristics of the disorder of attention. attention deficit hyperactivity disorder.

KEYWORDS: ADHD; playfulness; games; plays; learning.

1 | INTRODUÇÃO

O presente artigo apresenta abordagens sobre a importância do lúdico no acompanhamento psicopedagógico de crianças com Transtorno do Deficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH).

O Transtorno do Deficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH) é um transtorno neurológico de causas genéticas, que aparece na infância e frequentemente acompanha o indivíduo por toda a sua vida. Caracteriza-se por sintomas de desatenção, inquietude e impulsividade, é chamado também de DDA (Distúrbio do Deficit de Atenção) (ABDA, 2016).

As principais características que o aprendiz com esse transtorno apresentam são: falta de atenção, concentração, agitação, desatenção, notas baixas, problemas de comportamento, dificuldades de adaptação ao ambiente escolar, distração e frustração por não ter um bom aproveitamento, além da sensação de incapacidade por não conseguir acompanhar a turma.

Segundo Barkley (2002) a escola tem fundamental importância não só na construção do conhecimento, mas também na vida em sociedade desse aluno. Cabe ao professor mediar estratégias necessárias para o processo de aprendizagem do aluno, buscando como referência o conhecimento que ele traz consigo.

O lúdico na educação infantil é de fundamental importância, porque proporciona uma aprendizagem interativa e prazerosa, pois através do mesmo a criança aprende brincando. É uma metodologia pedagógica que ensina brincando e não tem cobranças, tornando a aprendizagem significativa e de qualidade. Tanto os jogos como as brincadeiras proporcionam na educação infantil desenvolvimento físico mental e intelectual.

Segundo Vigotski (1989), o lúdico influencia o desenvolvimento da criança que através do jogo ela aprende a agir numa esfera cognitivista, sendo livre para determinar suas próprias ações. O brinquedo estimula a curiosidade, a iniciativa e a autoconfiança, proporcionando o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção.

Nossa problemática surgiu da necessidade de se explanar a importância de se trabalhar com o lúdico com crianças atípicas principalmente as que apresentam o TDAH. Por esse motivo buscamos aprofundar a temática. De posse desse problema, objetivamos com a pesquisa, conhecer a importância do lúdico como recurso no trabalho psicopedagógico de crianças com Transtorno do Deficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH).

O interesse pela pesquisa, se deu pelo fato de que hoje em dia se tenha um repertório de estratégias sobre ludicidade muito grande e ainda nos deparamos com profissionais sem saber utilizar as estratégias e quando utilizá-las, tornando o processo de aprendizagem da criança muito mais complexo.

Para tanto, definiu-se como objetivo geral: Avaliar a importância da ludicidade em crianças com dificuldade de aprendizado e como objetivos específicos: Analisar as dificuldades que levam a identificar o transtorno no aprendente e a busca por novas estratégias de aprendizado.

Em nossa sociedade existe uma grande porcentagem de crianças diagnosticadas com Transtorno do Deficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH), muitas vezes, as pessoas não compreendem que essas crianças necessitam de uma metodologia e de muita atenção para que consigam realizar as atividades do seu cotidiano. Com essa falta de conhecimento as pessoas acabam se referindo a criança como preguiçosa, birrenta, desatenta, bagunceira entre outras, essas referências podem trazer futuramente até um estado de depressão na criança.

Por esse motivo, esse trabalho será de extrema importância para quem deseja ampliar seus conhecimentos acerca do tema trabalhado adquirindo um olhar especial referente ao transtorno, para que possa identificar na criança e procurar ajudá-la da forma adequada, para que o aprendente consiga se desenvolver e conviver normalmente na sociedade.

2 | REFERENCIAL TEÓRICO

Os jogos e brincadeiras sempre estiveram presentes entre os indivíduos ditos “normais”, como também para aprendentes e pacientes com necessidades especiais e com transtornos, sendo de grande relevância no desenvolvimento cognitivo da criança na educação infantil, porém nos dias de hoje a visão sobre o lúdico é valorizada e seu uso nas metodologias e estratégias de leitura vem enriquecer a prática pedagógica no cotidiano escolar.

Enquanto estiver brincando, a criança vai fundamentando o entendimento e fazendo uso dos sistemas simbólicos como a leitura, assim como a competência e habilidades em perceber, criar, manter e desenvolver a afetividade. Para Piaget (1998)

Um dos principais teóricos do construtivismo, defende a ideia de desenvolvimento humano a partir das ações que o sujeito exerce sobre o ambiente, e ao dedicar-se aos estudos sobre os jogos sistematizou: jogos de exercício, no período sensório-motor de 0 a 02 anos de idade; jogos simbólicos no período pré-operatório de 02 a 07 anos de idade; e jogos de regras, a partir de 07 anos de idade. Lembrando que tais limitações estão a sujeitos a alterações em função das diferenças individuais.

Estudiosos como Nicolau e Dias (2003, p.78) também destacaram em seu trabalho que o brincar desenvolve a socialização e a moralidade. Exemplifica as brincadeiras de roda eficaz para a formação desses processos. Apresentam que,

As brincadeiras de roda assumem grande importância por levar a formação do círculo, situação em que o grupo pode comunicar-se frente a frente. Dando as mãos as crianças formam um todo. Cantam, dançam ou tocam juntas; criam e seguem regras; exercitam textos e movimentos de forma coletiva; desenvolvendo a socialização e praticando democracia com valores de respeito mútuo, cooperação e unidade de grupo.

Logo, entende-se que para as crianças, os jogos e brincadeiras proporcionam prazer, leva a descontração, a imaginação e, posteriormente o aparecimento de novas ideias criativas que facilitam a abstração de conteúdo, interação e socialização. Com uma nova concepção a escola precisa entender que é através da ludicidade que as crianças têm oportunidade de crescerem e desenvolverem o seu mundo imaginário mergulhando na paixão pela leitura e assim descobrirá nos contos o desejo de ler como afirma Ostetto (2000) em seu livro Encontros e Encantamentos na Educação Infantil.

Ainda pode-se discutir que no ambiente escolar o professor deve fornecer de forma harmoniosa o desenvolvimento de metodologia e esses métodos despertam na criança a aprendizagem para ser um leitor, com caminhos absolutamente infinitos de descobertas, com melhor compreensão de mundo.

Ao falar de ludicidade é destacada a relevância dos jogos e brincadeiras da educação infantil no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. O brincar é uma necessidade básica e um direito de todos. O brincar é uma experiência humana, rica e complexa (Almeida,2000).

Quando a criança se envolve com o lúdico, ela tem a capacidades de vencer medos, angústias, traumas e tudo em que se consiste a sua sensibilidade. É fundamental que o brincar seja espontâneo e este deverá refletir a forma de pensar e sentir da criança, onde ela demonstra sua história de vida proporcionando:

1. O desenvolvimento intelectual
2. O equilíbrio emocional
3. A comunicação

4. A criatividade

5. A independência

Em meio a esse caminho percorrido, pode-se concluir que as instituições escolares que trabalham com educação infantil, devem buscar inserir jogos e brincadeiras em suas atividades pedagógicas e proporcionar uma aprendizagem mais eficiente e prazerosa além das maneiras lúdicas de ensinar; devem ter como objetivos conduzir as crianças a desenvolver suas inteligências e habilidades por meio destas práticas.

Pode-se levar em consideração que o jogar e o brincar é próprio do ser humano, e sempre fizeram parte da vida do homem desde os tempos antigos até os dias atuais.

Brincar é uma necessidade básica assim como é a nutrição, a saúde, a habitação e a educação; brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói seu próprio conhecimento (Ferreira, 2007).

Em relação as habilidades psicomotoras, podemos praticar diversas atividades corporais e mentais que envolvem jogos lúdicos, capacidade de linguagem expressiva e/ou controle motor fino ou grosso, desenvolvem precisão de movimentos (praxias), ritmo, sequência motora, noções espaciais e viso motora. Podem ser utilizados recursos como, bolas, cordas, desenhos no chão, peças ou figuras geométricas de diferentes tamanhos para a construção no espaço, montagem de blocos, adivinhações, atividades com argila, pintura, jogos entre outros (Oliveira, 2006).

Crianças que tem o TDAH se dispersam facilmente do que estão fazendo e buscam logo outra forma de regular sua ansiedade através de outro estímulo, muitas vezes agindo ou falando de forma impulsiva.

Conforme Silva (2009) “crianças costumam dizer o que lhes vem à cabeça, envolver-se em brincadeiras perigosas, brincar de brigar com reações exagerada, e tudo isso pode render-lhe rótulos desagradáveis como “mal-educada”. Esses comportamentos além de mais intensos, são mais frequentes em crianças com TDAH. Essas características afetam os sentimentos e o comportamento das crianças, que podem atribuir as consequências desses sintomas à incompetência pessoal.

Esses sintomas devem estar presentes pelo menos em dois ambientes que a criança frequenta, não apenas na escola, mas em casa e também pode aparecer em ambientes de socialização. Alguns pesquisadores relatam que quanto mais a pessoa que tem TDAH, tenta se concentrar, pior para ela. As atividades no córtex, se desligam em vez de ligar e acelerar.

Quando o pai ou o professor põe mais pressão, para que ela melhore seu desempenho, ela se torna menos eficiente. Muitas vezes quando isso acontece, os pais e professores, assimilam como má conduta e daí surgem problemas sérios e muito sofrimento

para essas pessoas, de forma que um dos caminhos adotado por elas é a fuga, desistir, resultando em uma evasão escolar, retraimento do grupo e desentendimento no lar.

3 | METODOLOGIA

Este trabalho tem como metodologia a acometida de caráter qualitativo, exploratório, descritivo e explicativo, fazendo-se uso da pesquisa bibliográfica. Segundo Gil (2002, p.44), “[...] A pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos”.

A metodologia deste trabalho foi de cunho qualitativo, elaborada através de leituras de artigos relacionados ao tema para melhor construção. Nesse sentido a busca bibliográfica consiste em leituras, crítica e explanação de livros, documentos xerocopiados e outros artigos acerca do tema exposto.

Para isso, foi realizada uma pesquisa bibliográfica onde irá ser abordada a importância da ludicidade no acompanhamento do aprendente com Transtorno do Deficit de Atenção com Hiperatividade diante das dificuldades de aprendizado.

O material de pesquisa utilizado foi escolhido desde o tema proposto, onde foi possível constituir um objetivo de pesquisa e leitura. Esse trabalho busca envolver a educação lúdica como base indispensável na educação de crianças e jovens que sofrem com o transtorno, para quem busca informação pode ser vista como um grande desafio, muitas vezes levando à criança a adquirir uma desmotivação e a baixa autoestima. Este trabalho vem com objetivo de ajudar e informar com base em pesquisas e estudos acerca do tema.

A pesquisa qualitativa foi utilizada, pois traduz informações para classificá-los, facilitando a compreensão e interpretação dos textos. Assim, esse tipo de metodologia é caracterizado pela construção do conhecimento a partir de hipóteses e interpretações que o pesquisador constrói. Isso porque a abordagem qualitativa parte do fundamento do que é uma relação dinâmica entre o real e o sujeito.

Para melhor explicar sobre isso, o autor Silva Schappo (2004, p. 36) afirma que:

A pesquisa descritiva possibilita a composição de um diagnóstico da situação investigada, além de permitir a utilização de métodos como letramentos, experiências junto dos profissionais que apresentam experiências práticas sobre o problema a ser estudado.

Para a realização desta pesquisa bibliográfica qualitativa todo material recolhido foi submetido a uma triagem, leitura de artigos acadêmicos ligados ao tema proposto, onde fez-se as anotações e fichamentos que contribuíram com a fundamentação teórica do estudo.

Na pesquisa bibliográfica podemos levantar um conhecimento mais teórico acerca do assunto estudado, realizado através de reflexões acerca da pesquisa dos autores:

Piaget (1998), Nicolau e Dias (2003), Ostetto (2000), Ferreira (2007).

4 | DEFININDO LUDICIDADE

Para entender a palavra ludicidade e a sua manifestação na educação e na vida do indivíduo, seja ele professor ou estudante, começamos por buscar seu significado etimológico.

Ludicidade é um termo utilizado na educação infantil, e que tem origem na palavra latina "ludus" que significa jogo. O conceito de ludicidade compreende jogos e brincadeiras, mas não se restringe a elas.

Neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos e é relativa também a conduta daquele que joga que brinca e que se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, sem saber, seu conhecimento e sua compreensão do mundo. Independente de época, cultura e classe social, os jogos e brinquedos fazem parte da vida da criança, pois elas vivem num mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos, onde a realidade e faz de conta se confundem.

O professor tem um papel fundamental para conduzir trabalhos lúdicos, levando os alunos a atingir os objetivos específicos da aprendizagem dos conteúdos, conseguindo, assim, proporcionar a socialização dos educandos e desenvolver a capacidade dos mesmos de assimilarem o conteúdo exposto da melhor maneira possível.

O lúdico tem a principal e global finalidade de favorecer o desenvolvimento do ser humano numa dinâmica de inter-atuação lúdica. Especialmente, estimulando o processo de estruturação afetivo-cognitivo da criança, socializam criativamente o jovem e mantêm o espírito de realização no adulto.

Geralmente as atividades lúdicas oferecem como objetivo, oportunizar uma maneira diferente para a criança brincar e ao mesmo tempo se desenvolver, interagir com outras crianças e adultos e ter acesso a brinquedos diversificados.

As atividades lúdicas para a criança, significa observar em suas brincadeiras a forma como lidam com seus sentimentos, a maneira que aprendem a esperar sua vez e a partilhar brinquedos.

É através da brincadeira que a criança desenvolve seu senso de companheirismo, procurando entender regras e conseguir uma participação satisfatória em jogos de interação. É necessário haver uma conscientização por parte dos adultos, da importância do lúdico para as crianças no seu crescimento, amadurecimento e para uma vida social ativa.

4.1 Conhecendo o TDAH

O TDAH é um dos distúrbios comportamentais comumente diagnosticados em crianças. Este transtorno tem aparecido com variações na sua nomenclatura no decorrer da história, incluindo algumas denominações como Lesão Cerebral Mínima, Reação

Hipercinética da Infância, Distúrbio do Deficit de Atenção ou Distúrbio de Hiperatividade com Deficit de Atenção/Hiperatividade (Poeta e Neto, 2006).

O TDAH é um transtorno conhecido desde o início do século XX, e é um dos transtornos mais observados frequentemente nas crianças, principalmente na idade escolar. Pensando nas características de uma criança com esse transtorno, o papel do professor é de suma importância no desenvolvimento afetivo, cognitivo e motor desse aluno.

O TDAH como natural de uma disfunção na produção de neurotransmissores, incide devido ao baixo nível de produção. Auxiliando a compressão na explicação da causa, deste distúrbio Silva (2003), diz que:

[...] é causado pela pouca produção de Catecolaminas (adrenalina e noradrenalina), que é uma classe de neurotransmissores responsável pelo controle de diversos sistemas neurais no cérebro, incluindo aqueles que governam a atenção, o comportamento motor e a motivação. (SILVA, 2003, p. 57).

Segundo Smith e Strick (2001), o TDAH é uma doença que afeta cerca de 3 a 5% da população de crianças em idade escolar, atrapalhando o desenvolver-se, e impedindo as afinidades com outras crianças, como também estimulando a baixa autoestima da mesma. O comportamento hiperativo interfere tanto na vida familiar da criança quanto escolar e social. Eles encontram muita dificuldade em prestar atenção e às vezes em aprender. Como são incapazes de filtrar estímulos, são facilmente distraídas, estão sempre em movimento, e incapazes de ficar quietas.

Fazer o diagnóstico da criança com o TDAH não é fácil, é necessária muita observação desde muito cedo, e somente uma equipe da área da saúde especializada que pode diagnosticar e fornecer o laudo para a criança. O desconhecimento desse assunto leva às vezes as escolas e os profissionais a cometerem grandes equívocos quanto aos tipos de métodos que se utiliza para alfabetizar esses alunos.

De acordo com a Revista Nova Escola (2010), os professores que trabalham com alunos hiperativos necessitam além de paciência, ter disponibilidade e conhecimento sobre TDAH, pois esses alunos devem ter um tratamento diferenciado, quanto a atenção, a rotina e significativamente estimulante para propiciar e desenvolver a capacidade de atenção e concentração o que valorizará seu potencial.

E pra isso o diagnóstico do TDAH tem que ser preciso, pois não existe nenhum teste físico, neurológico ou psicológico que possa provar sua existência. Exames de sangue, urina, ressonância magnética ou tomografia computadorizada não resolverão o problema, nem, tampouco, farão o diagnóstico. A avaliação mais frequente e que traz mais resultados é a feita através de entrevista com a criança, com seus pais e através de informações da escola. Essa entrevista dura algumas horas e como, muitas vezes, a criança se mostra tranquila e quieta no consultório, por se tratar de uma situação não rotineira, pode levar o

avaliador ao erro (PHELAN, 2005).

A maioria das crianças com TDAH deseja ter um bom rendimento escolar como as demais crianças. No entanto, a dificuldade de concentração e motivação, aliada a uma estrutura escolar inadequada para esses alunos, dificultam o seu desempenho, levando-os normalmente a conflitos com professores e colegas de turma. Na população em geral, de 10% a 15% das crianças apresentam dificuldades de aprendizagem; em portadores de TDAH este número sobe para próximo de 40% (PHELAN, 2005).

O aluno com TDAH tem plena condição de desenvolver seu potencial criativo, mas quando perde o foco da atenção, deixa suas atividades pela metade, não chegando assim a concluí-las. Neste sentido o processo de aprendizagem e desenvolvimento que o aluno alcança depende significativamente da atuação do professor nesse processo, e o tipo de metodologias que irá utilizar com esse aluno. Cabe então, estimular constantemente a atenção do aluno com TDAH, para que não venha se perder a qualquer novo estímulo do ambiente.

5 | RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise de dados dessa pesquisa foi totalmente de cunho bibliográfico, seguindo os preceitos de uma abordagem qualitativa. A vantagem da pesquisa bibliográfica é a grande exploração de campo através de monografias, artigos, sínteses, entre outros.

Sendo assim a importância do lúdico para o TDAH, vem agregar ainda mais seu conhecimento estimulando suas habilidades e competências.

A respeito da pesquisa qualitativa, Richardson (1999) assegura que:

A pesquisa qualitativa pode ser caracterizada como a tentativa de uma compreensão detalhada dos significados e características situacionais apresentadas pelos entrevistados, em lugar de medidas quantitativas de características ou comportamentos (RICHARDSON, 1999 p 90).

A conclusão da análise de dados foi que o lúdico contribui realmente na aprendizagem de crianças em geral e também daquelas que apresentam sintomas de TDAH e apresentou também sugestões de brincadeiras e jogos que podem facilitar à aprendizagem de crianças que possuem características próprias do TDAH.

O que nos permite pensar que elas concordam que o lúdico é um instrumento educacional que proporcionam o desenvolvimento global da criança em todas as fases da educação e deve ser priorizado em criança que apresentam ou são diagnosticados com TDAH.

6 | CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em relação a aprendizagem de crianças com TDAH, é importante conhecer suas características para a condução do processo educacional, no sentido de buscar alternativas

pedagógicas para o processo de aprendizagem desses alunos, uma vez que TDAH influencia na aprendizagem e também na sua convivência social, assim, sua comunicação no ambiente escolar não fica ameaçada, uma vez que atinge a forma de se expressar também.

Através das pesquisas realizadas, podemos afirmar que amadurecemos o nosso olhar para o mundo acadêmico, principalmente quando falamos em crianças com transtorno do Déficit de Atenção e Hiperatividade.

Nas leituras a respeito do assunto podemos compreender que cada criança tem seu tempo, mas existe um tempo certo para tudo e a criança precisa estar motivada para internalizar esse aprendizado e que precisamos estar preparados para saber como estimular.

Observamos que a ludicidade no acompanhamento de crianças com algum tipo de déficit é um assunto bastante debatido e na prática pouco trabalhado, muitos profissionais ainda se veem perdidos na prática.

A pesquisa aqui trabalhada evidenciou o quanto essas crianças necessitam de profissionais qualificados para atender as demandas de cada indivíduo, o que ampliou a nossa visão acerca do tema.

É importante salientar da importância de crianças com esse transtorno terem o acompanhamento específicos de profissionais qualificados atendendo as necessidades individuais dessa criança (psicólogo, psicopedagogo, neuro e entre outros) para que o aprendizado dessa criança aconteça de forma efetiva.

Entende-se que o trabalho pedagógico representa um papel fundamental no processo de aprendizagem do educando com TDAH. As intervenções pedagógicas dos professores junto ao aluno, proporciona que o desempenho escolar seja otimizado pelo uso de instrumentos adequados de manejo na escola, como as estratégias de ensino.

REFERÊNCIAS

ABDA- Associação Brasileira do Déficit de Atenção TDAH na Escola. Disponível em: <http://www.tdah.org.br/> acesso em: março/ 2016.

FERREIRA, C. TDAH na infância: Transtorno do Déficit de Atenção/Hiperatividade, Orientações e técnicas facilitadoras. Belo Horizonte: Uni Duni Editora, 2008.

FERREIRA, Juliana de Freitas ; SILVA Juliana Aguirre da ; RESCHKE, Maria Janine Dalpiaz. **A importância do lúdico no processo de aprendizagem.** Disponível em: <https://www2.faccat.br/portal/sites/default/files/A%20IMPORTANCIA%20DO%20LUDICO%20NO%20PROCESSO.pdf> Acesso em: 28 de Outubro de 2022.

GIL, A. C. Como elaborar projetos de pesquisa. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2007.

KAMII, Constance; DEVRIES, Rheta. Jogos em grupo na educação infantil. Implicações da teoria de Piaget. Edição Revisada. Porto Alegre: Artmed, 2009. MACEDO, Lino (org.) Jogos, psicologia e educação. Teorias e pesquisas. São Paulo: Casa do psicólogo, 2009.

NICOLAU, Marieta Lúcia Machado; DIAS, Maria Célia Morais (Org). Oficina de sonhos e realidade na formação do educador da infância. Editora PAPIRUS; Campinas, SP, 2003.

OSTETTO, Luciana E. (org.) Encontros e Encantamentos na Educação Infantil: Partilhando experiências de estágios. Campinas, SP: Papirus, 2000.

PIAGET, Jean. Segunda parte: O Jogo. In: _____ A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho – imagem e representação. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1978.

PIAGET, J. A Psicologia da criança. Ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

SILVA, M. B. da SCHAPPO, V. L. introdução à pesquisa em educação Florianópolis: UDESK, 2001.

Poeta, L.S. e Neto, F.R. (2006). Estudo epidemiológico dos sintomas do transtorno do déficit de atenção/hiperatividade e transtornos de comportamento em escolas da rede pública de Florianópolis usando a EDAH. Rev. Bras. Psiquiatr.,26 (3), 150-155.

PHELAN, T. W. TDA/TDAH – Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade. São Paulo. M. Books do Brasil Editora Ltda, 2005, 246 p

SILVA, Ana Beatriz B. Mentis Inquietas: TDAH: desatenção, hiperatividade e impulsividade. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009.

SILVA, A.B.B. Mentis Inquietas. 14.ed. SãoPaulo: Gente, 2003. SMITH, C.;

STRICK, L. Dificuldades de Aprendizagem de A a Z. Porto Alegre: Artmed, 2001.

VIGOTSKI, L. S. A construção do pensamento e da linguagem. 2. ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2009.