

## **TDA - TDAH E A IMPORTÂNCIA DA UTILIZAÇÃO DE JOGOS**

O Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH) se caracteriza por uma combinação de dois sintomas: desatenção e hiperatividade-impulsividade. As crianças são consideradas como “avoadas” e vivendo no “mundo da lua”. Crianças com TDAH têm dificuldades em executar tarefas, especialmente aquelas cujo sucesso depende de uma sequência orquestrada de passos.

Jogos de regras podem ser recurso pedagógico eficaz para a aprendizagem de estudantes que apresentam transtorno de déficit de atenção-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.

O primeiro passo de uma intervenção é fazer a avaliação das crianças quanto ao desenvolvimento cognitivo. São feitas aferições psicológicas, neurológica ou até mesmo psiquiátrica que estejam inibindo o processo de aprendizagem escolar.

No processo de avaliação são consideradas, informações das famílias sobre o histórico de desenvolvimento da criança e relatos dos professores quanto às dificuldades por ela apresentadas e intervenções já desenvolvidas para sanar as dificuldades percebidas. Após esse processo de investigação inicial, os alunos são encaminhados a atendimento em grupo, individual ou indireto (por meio de atividades sugeridas ao professor para desenvolvimento em sala de aula).

**1º** Fazer encaminhamentos externos, de modo que a famílias possa procurar o atendimento médico necessário para a complementação diagnóstica.

**2º** “O atendimento deve ser feito sempre privilegiando o uso de jogos”.

### **Atenção e Memória**

A falta de foco e atenção compromete outra habilidade, a de formação de memória - uma coisa depende da outra. Esta é uma correlação simples e potente para explicar o efeito do TDAH sobre o processo de ensino e aprendizagem, especialmente o modelo tradicional de educação memoresco - que valoriza e mede a eficácia do aprendizado do sujeito por meio de provas escritas.

### **Jogos e Brincadeiras**

Evidentemente, jogos eletrônicos não são os únicos artefatos eficazes para amenizar os problemas típicos decorrentes do TDAH. Jogos simples ajudam também contribuem significativamente para o desenvolvimento das habilidades em questão.



## MAIOR OU MENOR

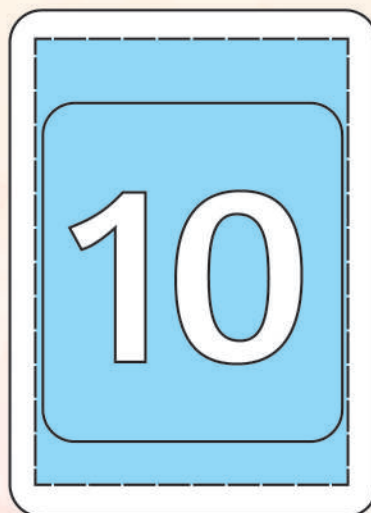
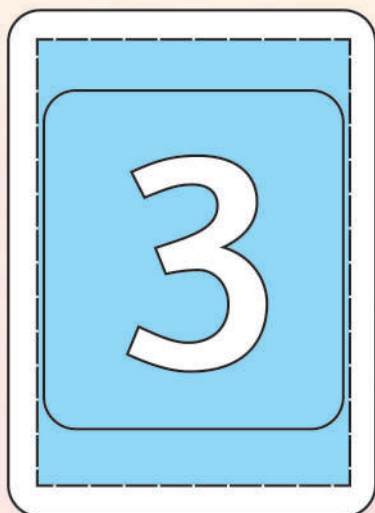
### Preparo do jogo:

- Imprimir as cartas;
- Colar em uma cartolina;
- Aplicar papel auto-adesivo transparente;
- Recortar nas linhas tracejadas para obter 16 cartas.

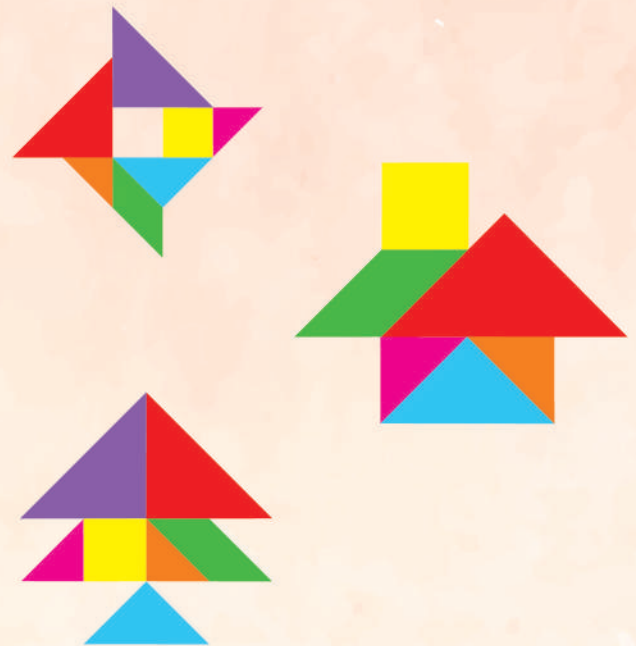
### Como jogar:

Organizar duplas de crianças. Dispor as cartas no centro da mesa com os números para baixo. Uma criança de cada vez vira uma carta. A que tiver o número maior fica com a carta. Ganha o jogo quem ao final tiver mais cartas.

**Qual é maior?**



## QUEBRA-CABEÇA-TRIÂNGULO DAS DEZENAS



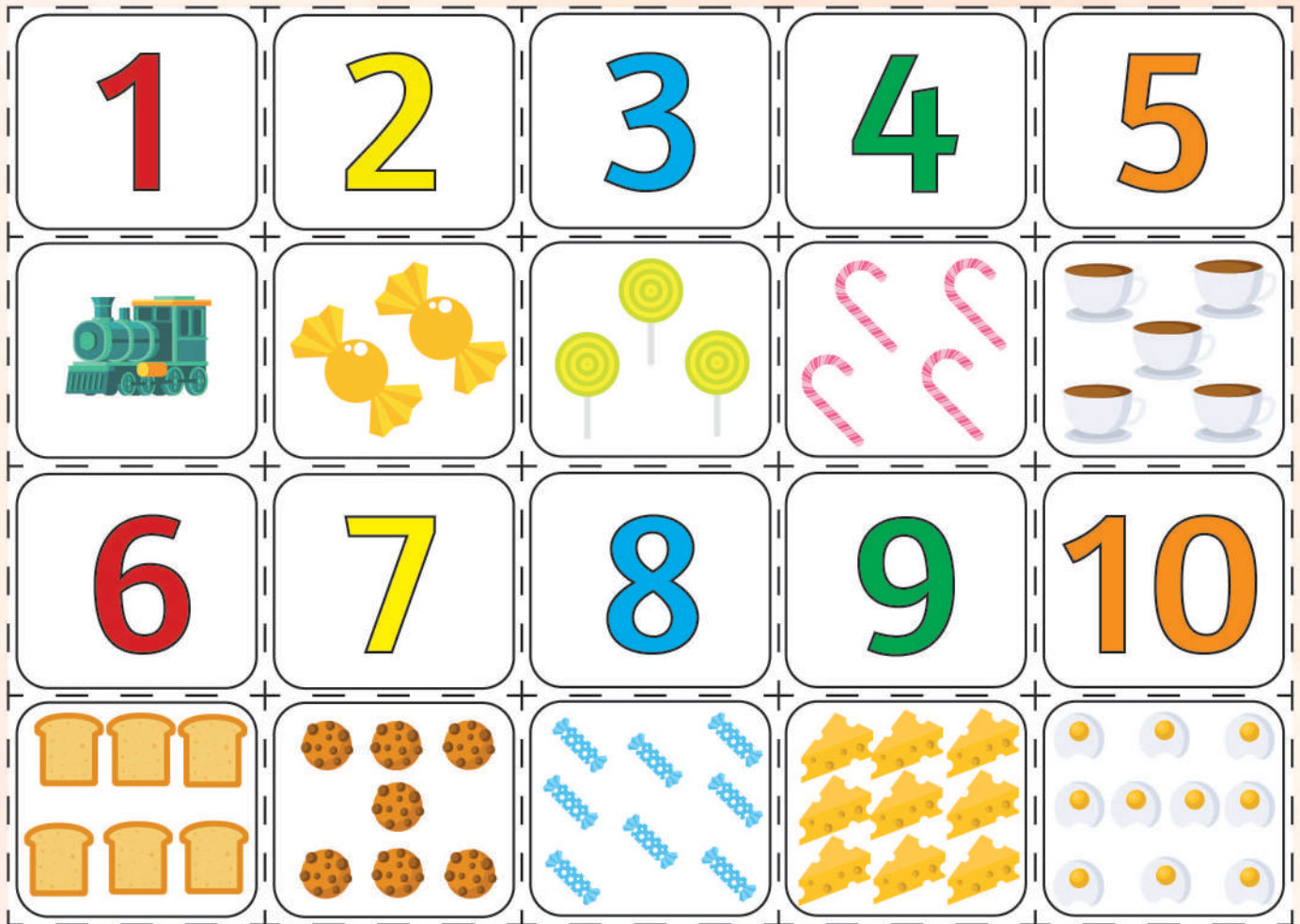
### PREPARO DO JOGO:

- Imprimir o triângulo das dezenas;
- Colar em uma cartolina
- Aplicar papel auto-adesivo transparente;
- Recortar nas linhas tracejadas para obter 25 peças de pequenos triângulos.

### COMO JOGAR:

Entregar para as crianças as 25 peças. As crianças deverão montar um triângulo. O jogo inicia com a peça que contém os números 10, 10, 0. Depois Sucessivamente encaixar peças cujos segmentos tenham cores iguais e a soma dos números for 10.

## NUMERAIS/QUANTIDADE - ED. INFANTIL



### MATERIAL:

- Fichas com conjuntos desenhados nas quantidades de 0 a 10
- Outras fichas com os numerais escritos
- As crianças passearão pela sala ao som de uma música
- Quando a música parar, o aluno que tiver o cartão com o conjunto desenhado deverá procurar o colega que tem o numeral correspondente à quantidade que ele tem desenhado na sua ficha.





## **MATERIAL**

- Cartas do baralho - de 0 a 10

## **CONTEÚDO**

- Leitura de números, comparação...

A meta é ganhar mais cartas. Um dos jogadores distribui as cartas: uma para cada participante a cada rodada. Na sua vez, cada jogador abre a primeira carta de seu monte. Aquele que virar a carta mais alta pega todas as cartas para si. Todas as jogadas se repetem da mesma forma até que todas as cartas já tenham sido distribuídas. Se abrirem cartas iguais, os jogadores que empataram devem virar outra carta e aquele que tirar a maior ganha. Pode ser jogado em duplas ou pequenos grupos.

## 7 COBRAS



### **MATERIAL**

- 2 dados, lápis e papel

### **CONTEÚDO**

Soma de dados, leitura e grafia de números. Escreve-se a sequência numérica na folha de papel (2 a 12). Na sua vez de jogar, o jogador soma os dados e marca com um x o número sorteado. Se a soma der 7, o jogador desenha uma cobra no seu papel. Quem marcar todos os números primeiro, com o menor número de cobras é o vencedor. Quem obter 7 cobras sai do jogo.



## COBRA



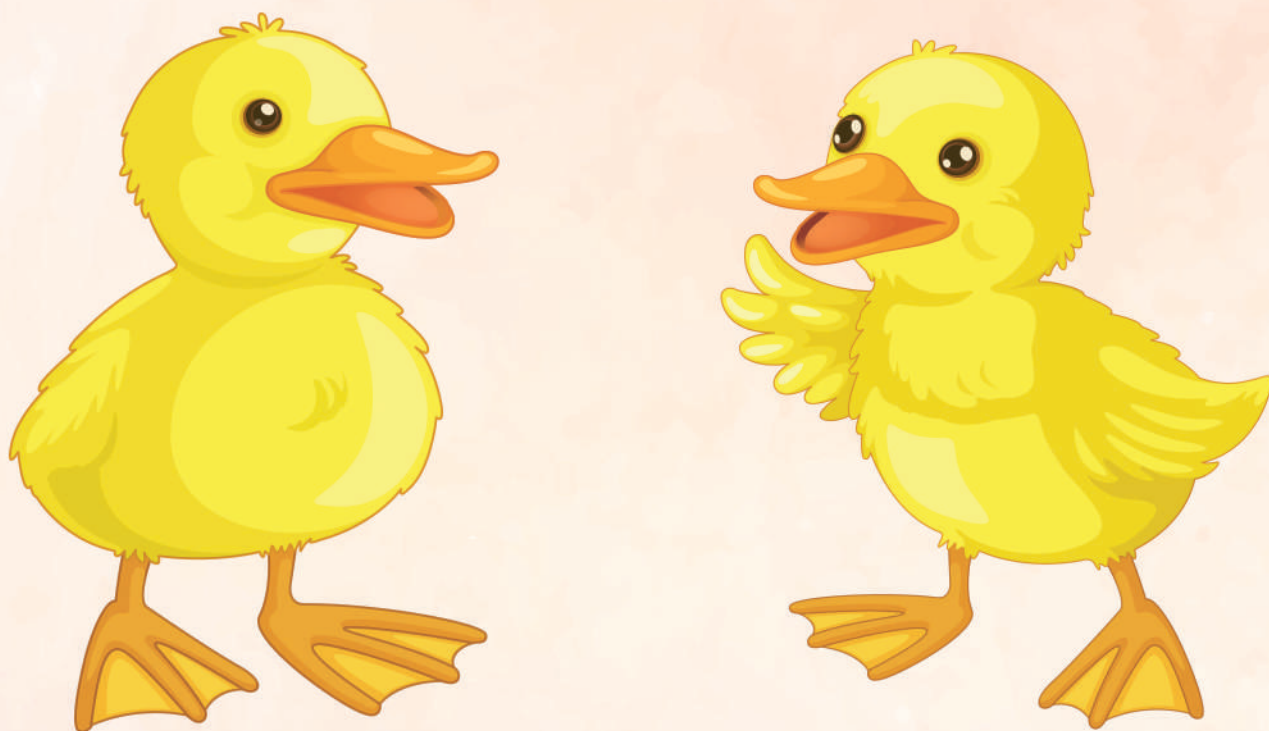
### **MATERIAL**

- Folha de papel, 1 ou 2 dados, lápis

### **CONTEÚDO**

Sequência numérica, soma, grafia e identificação de numerais. Joga-se em duplas ou pequenos grupos. Cada um desenha uma cobra dividida em pedacinhos onde serão escritos os números (1 a 6 - se for jogado com apenas 1 dado) (2 a 12 se com 2). Na sua vez de jogar, o participante joga os dados e faz um X ou pinta o pedacinho de cobra que contém a quantidade sorteada. Ganha quem pintar a cobra primeiro.

## QUANTOS PATOS VOCÊ TEM?



### **MATERIAL**

- 2 ou 3 dados, folha de papel e lápis

### **CONTEÚDO**

Soma da dados, sequência numérica, comparação de quantidades, representação numérica. Combina-se antes de iniciar o número de rodadas. Cada um, na sua vez de jogar, joga os dados e efetua a soma marcando a quantidade obtida na sua folha. Ao final das rodadas, soma-se todas as quantidades obtidas e ganha aquele que obteve maior números de “patos”.



## NÚMERO OCULTO



### **MATERIAL**

- Lápis e papel

### **CONTEÚDO**

Comparação de quantidades, sequência numérica, raciocínio lógico matemático. Sorteia-se um jogador para iniciar. Este pensará em um número dentro do limite estabelecido pelo grupo (0 a 10 ou 10 a 20, ou 0 a 50, etc) anotando no papel sem deixar ninguém ver. Os outros participantes deverão um de cada vez, dizer números a serem comparados com o número oculto pensado pelo jogador. O aluno que pensou no número deve dizer se os números ditos pelos amigos são maiores ou menores que o número pensado por ele, até que alguém descubra o número oculto e ganhe o direito de pensar nele, iniciando uma nova rodada.

## O QUE MUDOU?



### **MATERIAL**

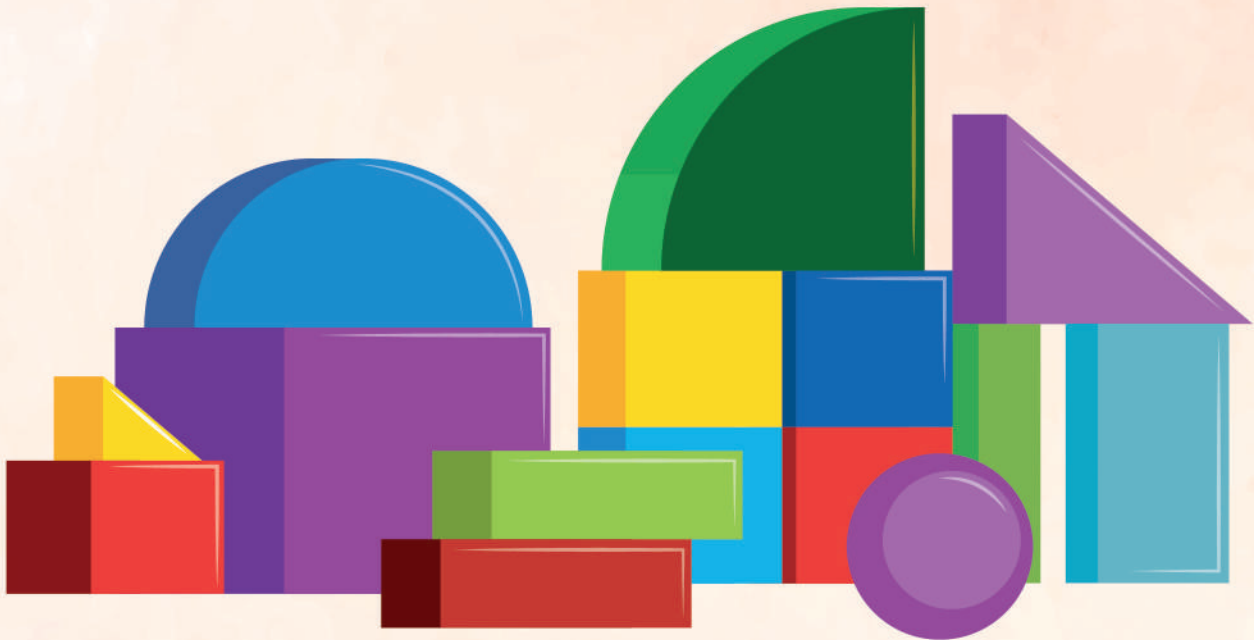
- Cartões grandes com numerais em sequência.

### **CONTEÚDO**

Sequência numérica, identificação do numeral, noção de quantidades. Os cartões são expostos no chão, ou sobre uma mesa, em sequência numérica. Toda a classe fica de costas para os cartões e a professora retira um dos cartões. Conta até 3 e todos se voltam tentando descobrir o que mudou. Depois passa a trocar 2 cartões de lugar. Em seguida poderá tirar 2 cartões. As crianças se revessarão para substituir a professora.



# JOGO DA ADVINHAÇÃO



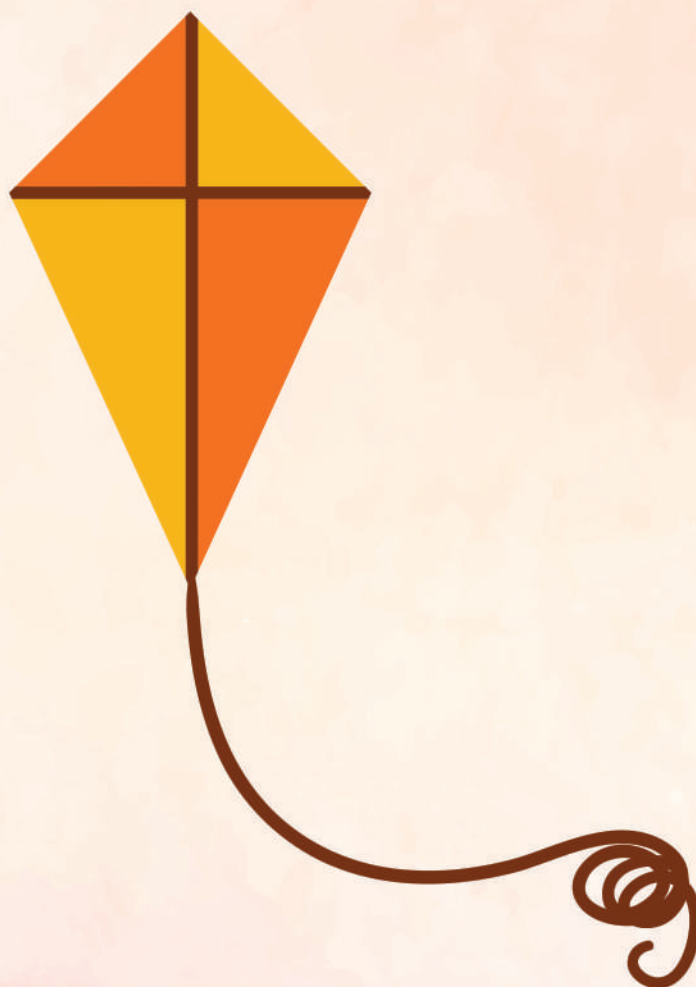
## **MATERIAL**

- 1 caixa
- Objetos variados ou 1 caixa de blocos lógicos.

## **CONTEÚDO**

Percepção tátil, contagem, identificação de numerais, cores, formas, tamanho, espessura. Dividir as crianças em vários grupos e colocar objetos ou blocos lógicos numa caixa no centro da sala, fechada com uma tampa onde há um buraco, pelo qual passa apenas a mão da criança. De cada grupo uma criança vai à caixa, a sua vez, coloca a mão, “advinha o que está sendo pedido (cor, forma, espessura...). Se acertar, leva a peça para seu grupo, marcando ponto. Se errar, recoloca o objeto na caixa. Ao final das rodadas combinadas, proceder à contagem de cada grupo comparando as quantidades.

## PIPA



### **MATERIAL**

- 1 caixa de blocos lógicos, giz de lousa.

### **CONTEÚDO**

Desenvolvimento da estética, noção de cor, forma, espessura, tamanho e quantidade. A professora trabalha a motivação das crianças, perguntando se elas sabem o que é uma pipa, se já viram uma voando com seu rabo comprido e colorido. Com os blocos podemos construir rabos de pipa muito bonitos. A criança pega um bloco na caixa, fala tudo o que sabe sobre ela e em seguida coloca sobre o rabo desenhado pela professora. isto vai formar uma sequência longa no chão da sala. Proceda o registro escrito dessa atividade.



## JOGO COR E QUANTIDADE



### **MATERIAL**

- cartelas de cores
- 1 dado
- pinos coloridos (ligue-ligue)

### **CONTEÚDO**

Noção de cores e quantidade.

A professora apresenta uma caixa com as cartelas coloridas. A criança joga o dado e pega uma cartela. Ela deverá pegar os pinos de acordo com o que sair (por exemplo, se ela tirar uma cartela verde e no dado tirar 5, deverá pegar 5 pinos verdes). Ganha o jogo quem tiver mais pinos depois de terminada a ultima rodada combinada.

## VERDADE OU MENTIRA?



### **MATERIAL**

- 1 CAIXA DE BLOCOS LÓGICOS

### **CONTEÚDO**

Construção de conceitos lógicos, noção de número, sequência numérica, contagem.

A classe é dividida em duplas, ou pequenos grupos. Numerar os grupos. Tirar a “sorte” pra ver quem começa. Em seguida a professora esconde os blocos atrás de um anteparo, pega uma figura, dirige-se a cada grupo (um de cada vez) e diz um absurdo. Por exemplo: estou segurando uma peça vermelha e azul. Verdade ou Mentira? As crianças devem decidir, se a professora diz a verdade ou mentira. Ganha 1 ponto o grupo que acertar a resposta. Se o grupo errar, o próximo grupo tem o direito de responder. Se esse também errar, passa a vez para o próximo (a professora sempre respeitará a ordem numérica)

Para os jogos 5, 6, 7, 8 e 9, a professora procederá assim: Divide a classe em dois grupos. Espalha os blocos lógicos sobre uma mesa e posiciona os grupos, em fila, a uma boa distância da mesma. A professora fica atrás da mesa, de forma que fique de frente para seus alunos. Ela sorteia uma das fichas e o primeiro da fila de cada grupo deverá correr até a mesa e pegar o que se pede. Ganha 1 ponto o grupo que conseguir primeiro achar a figura. No final contem-se os pontos de cada grupo.



## O TESOURO DO PIRATA



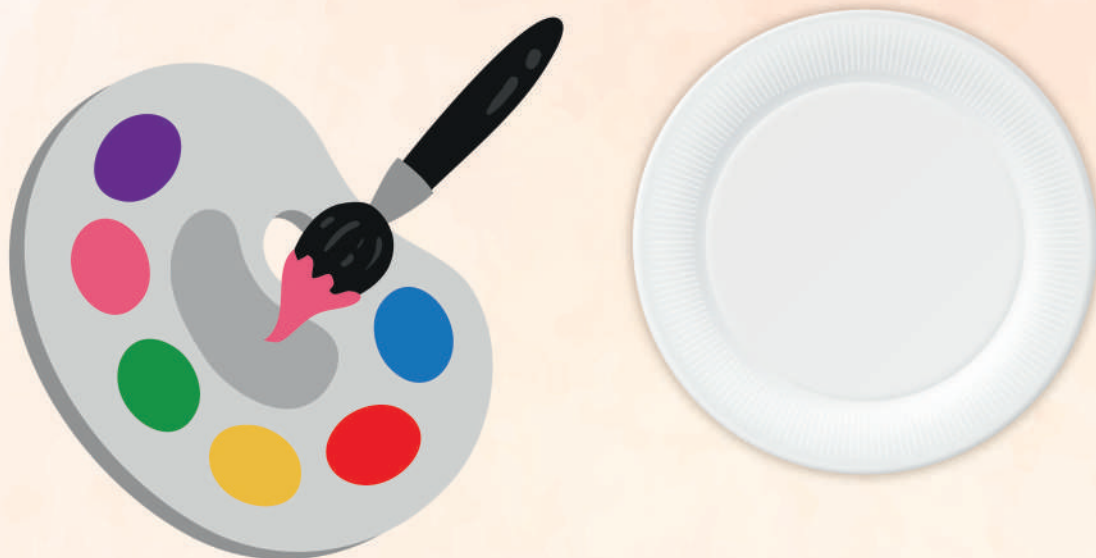
### MATERIAL

- 1 caixa de blocos lógicos.

Cada criança pega 1 figura da caixa lógico e fica atenta à história. A professora inicia a história: Era uma vez um pirata muito mau. Ele era dono de um navio e vivia de roubar tesouros. Um dia ele roubou um baú cheio de moedas de ouro e não repartiu com nenhum marujo de seu navio. Naquela noite uma tempestade fez com que o navio batesse nas pedras. Um buraco se abriu no casco do navio que foi ao fundo do mar. Todos os marujos e o pirata nadaram até uma pequena ilha e se salvaram. O pirata estava inconformado e fez com que seus marujos mergulhassem, um a um, até o fundo do mar para ver se recuperavam seu amado baú de moedas de ouro. Mas os marujos voltavam de mãos vazias. O pirata começou a desconfiar que um dos marujos o estava enganando. Então ele começa uma investigação. Nesse momento a professora vai dando as características do ladrão. Por exemplo: o ladrão está com uma peça grande - os que estão com peças pequenas não são os ladrões e devem guarda-las na caixa. Em seguida dá outra característica: O ladrão está com uma peça grande e grossa ... depois grande grossa e vermelha ... grande, grossa, vermelha e de quatro lados, e finalmente dá a última característica (escolhe entre quadrado e retângulo). A cada vez que fizer essa brincadeira muda às características.

**Variação:** a professora entrega uma cartela com os dados da figura para que a criança descubra.

## TIRANDO DO PRATO



### **MATERIAL**

- Pratos de papelão ou isopor (um para cada criança)
- Material de contagem (ex.: 20 para cada criança)
- Dado

### **APLICAÇÃO**

Os jogadores começam com 20 objetos dentro do prato e revezam-se jogando o dado, retirando as peças, quantas indicadas pela quantidade que nele aparece. Vence quem esvaziar seu prato primeiro.



## JOGO DO 1 OU 2 (PARTES DO CORPO)



### **MATERIAL**

- Dado com apenas os números 1 e 2, ou fichas em uma sacola (números 1 e 2)

### **APLICAÇÃO**

Cada jogador, na sua vez, joga o dado, ou retira uma ficha. O jogador lê o número e procura identificar em seu corpo partes que sejam únicas (ex.: nariz, boca, cabeça, etc.) ou duplas (olhos, orelhas, braços, etc.). Não pode repetir o que o outro já disse. Caso não lembre, a criança passa a vez. Jogar até esgotar as partes.

Você pode aproveitar para fazer listas do que as crianças dizem durante o jogo (temos 1...temos2).

Eles adoram esse jogo!

## SACOLA MÁGICA



### **MATERIAL**

- Uma sacola
- Um dado
- Materiais variados (em quantidade)



# JOGOS PARA INTERVENÇÃO

**PISCOPEDAGOGICAS**

**E**

**NEUROPSICOPEDAGOGICAS**

**TDA - TDAH**

