

**JOGOS MATEMÁTICOS
PARA ESTUDANTES
COM TDAH**

**KITIA LUZIA CRUZ FERREIRA
EDMAR REIS THIENGO**

2022

APRESENTAÇÃO

O presente produto educacional tem como objetivo apresentar sugestões de jogos, que trabalham com conteúdos matemáticos, para crianças que apresentam transtorno de déficit de atenção e hiperatividade.

Após anos de experiência na área, nos sentimos na obrigação de compartilhar conhecimentos, que possam auxiliar outros professores que venham a lidar com estudantes com TDAH.

Será apresentado aqui alguns recursos pedagógicos por meio de jogos que possibilitam uma aprendizagem a partir do lúdico, interligada a matemática para alunos matriculados no Ensino Fundamental I.

Existem inúmeros desafios no ensino da matemática para alunos com TDAH. Considerando que a ludicidade tem se mostrado como alternativa metodológica eficiente nesses processos, o presente material pode colaborar efetivamente com professores e familiares que venham utilizá-lo.

SOBRE O TDAH

A criança com Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH), apresenta, como principais indicadores:

- A desorganização nas tarefas escolares com respostas confusas;
- Dificuldades para trabalhar independentemente;
- Dificuldades para prestar atenção em um assunto durante muito tempo;
- Frequentemente não finalizam o que começam;
- Tem dificuldades para se concentrar
- Se distraem com facilidade e
- Algumas crianças e adolescentes esquecem muito rápido o que foi dito.

Trata-se de sintomas claros que podem causar problemas acadêmicos aos alunos com TDAH.

Por essas razões, eles acabam apresentando dificuldades acadêmicas, sociais e comportamentais significativas em ambientes escolares, além do fato de que os sintomas de desatenção podem desempenhar um papel maior nos déficits de funcionamento acadêmico em comparação com os sintomas de hiperatividade ou comportamento perturbador (DALEY; BIRCHWOOD, 2011).

Ressalta-se que o professor não faz diagnóstico de TDAH, mas diante da observação de algumas destas características na criança, indica aos gestores e aos familiares, a necessidade de se investigar.

LUDICIDADE

O termo ludicidade tem origem na palavra latina “ludus”, que significa jogo ou brincar. Na educação, usamos o conceito do lúdico para nos referir a jogos, brincadeiras e qualquer exercício que trabalhe a imaginação e a fantasia.



Considerando que toda criança gosta de brincar, mas nem toda criança gosta de matemática, a junção da brincadeira com a matemática, torna-se estratégia importante no desenvolvimento do trabalho do professor.

Ressalta-se aqui a importância do papel do professor nesse processo, pois a atividade por si somente, não garante êxito do processo. Nesse sentido, há que se aliar a um bom planejamento, o uso de materiais adequados e uma eficiente condução do processo.

LUDICIDADE E A MATEMÁTICA

A utilização de atividades lúdicas nas aulas de matemática, colabora inicialmente para uma boa relação entre professor e aluno. Além disso, tem se mostrado como ferramenta pedagógica eficiente, colaborando para a aprendizagem dos estudantes.



Tal possibilidade demonstra-se eficiente junto a estudantes com TDAH, porque desenvolve a atenção destes, elemento importante no processo.

Além de colaborar com a atenção, permite ao estudante se movimentar, colocar-se em atividade e isso é importante para se trabalhar o aspecto da "hiperatividade" destes.

Assim pensando e trabalhando, o lúdico trabalha tanto a atenção quanto a hiperatividade, ou seja, os dois aspectos do transtorno que causam prejuízo ao aprendizado da criança.

LUDICIDADE E A MATEMÁTICA

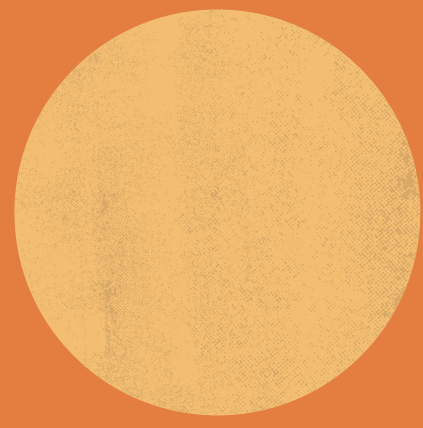
A utilização de atividades lúdicas nas aulas de matemática, colabora inicialmente para uma boa relação entre professor e aluno. Além disso, tem se mostrado como ferramenta pedagógica eficiente, colaborando para a aprendizagem dos estudantes.



Tal possibilidade demonstra-se eficiente junto a estudantes com TDAH, porque desenvolve a atenção destes, elemento importante no processo.

Além de colaborar com a atenção, permite ao estudante se movimentar, colocar-se em atividade e isso é importante para se trabalhar o aspecto da "hiperatividade" destes.

Assim pensando e trabalhando, o lúdico trabalha tanto a atenção quanto a hiperatividade, ou seja, os dois aspectos do transtorno que causam prejuízo ao aprendizado da criança.



JOGO DA MEMÓRIA



JOGO DA MEMÓRIA

O jogo de memória é de fácil assimilação e requer foco e atenção, sendo uma ótima opção para crianças que precisam ativar a memória e lembrar onde estão as figuras iguais. No jogo de memória é necessário inicialmente virar as cartas espalhadas na mesa, para poder encontrar pares iguais e ganha quem tiver mais pares ao final do jogo. Podendo ser jogado com dois ou mais jogadores. Optamos pela formas geométricas para levar os alunos a identificar através das figuras o conteúdo aplicado.



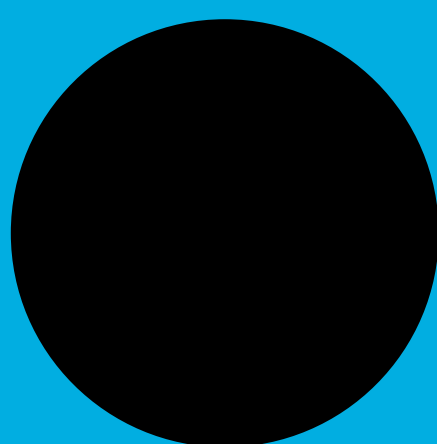
JOGO DA MEMÓRIA

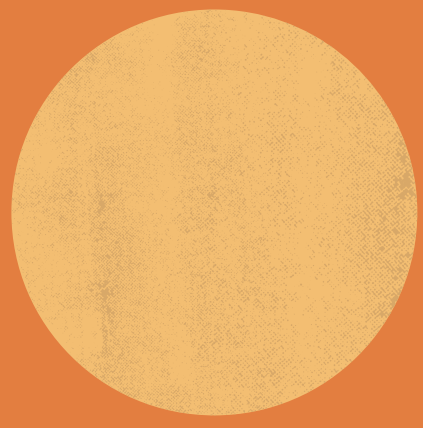
Objetivo:

- Trabalhar a atenção, a concentração e o reconhecimento das figuras geométricas;
- Promover atividades de interação e troca de experiências entre os alunos;
- Estimular a concentração e o raciocínio.

Metodologia:

O jogo possui seis figuras geométricas que deverá ser duplicada, pode ser jogado por dois ou mais alunos. As cartas deveram estar viradas com o verso para cima e as figuras para baixo. A cada rodada o jogador vira duas cartas, se ao virar as cartas foram iguais o jogador segue a rodada jogando, mas se ao virar as cartas as figuras forem diferentes, passa a vez para o próximo jogador que deverá prosseguir da mesma forma. Ganha quem ao final conseguir virar o maior número de cartas iguais.





QUEBRA-CABEÇA



QUEBRA-CABEÇA

O quebra-cabeça da multiplicação funciona da seguinte forma: No verso de cada peça consta o resultado das operações perguntadas. Com base na resposta correta da multiplicação, o estudante buscará a combinação correta que formará o desenho sugerido. Esse jogo requer atenção e foco, estimula também o pensamento lógico e a composição de figuras, desafiando as crianças a finalizar a figura juntando as peças e encaixando-as. Pode ser jogado sozinho ou com mais pessoas.



QUEBRA CABEÇA

Objetivo:

- Concentração e foco;
- Raciocínio lógico;
- Resolução de problemas;
- Persistência;
- Percepção visual.

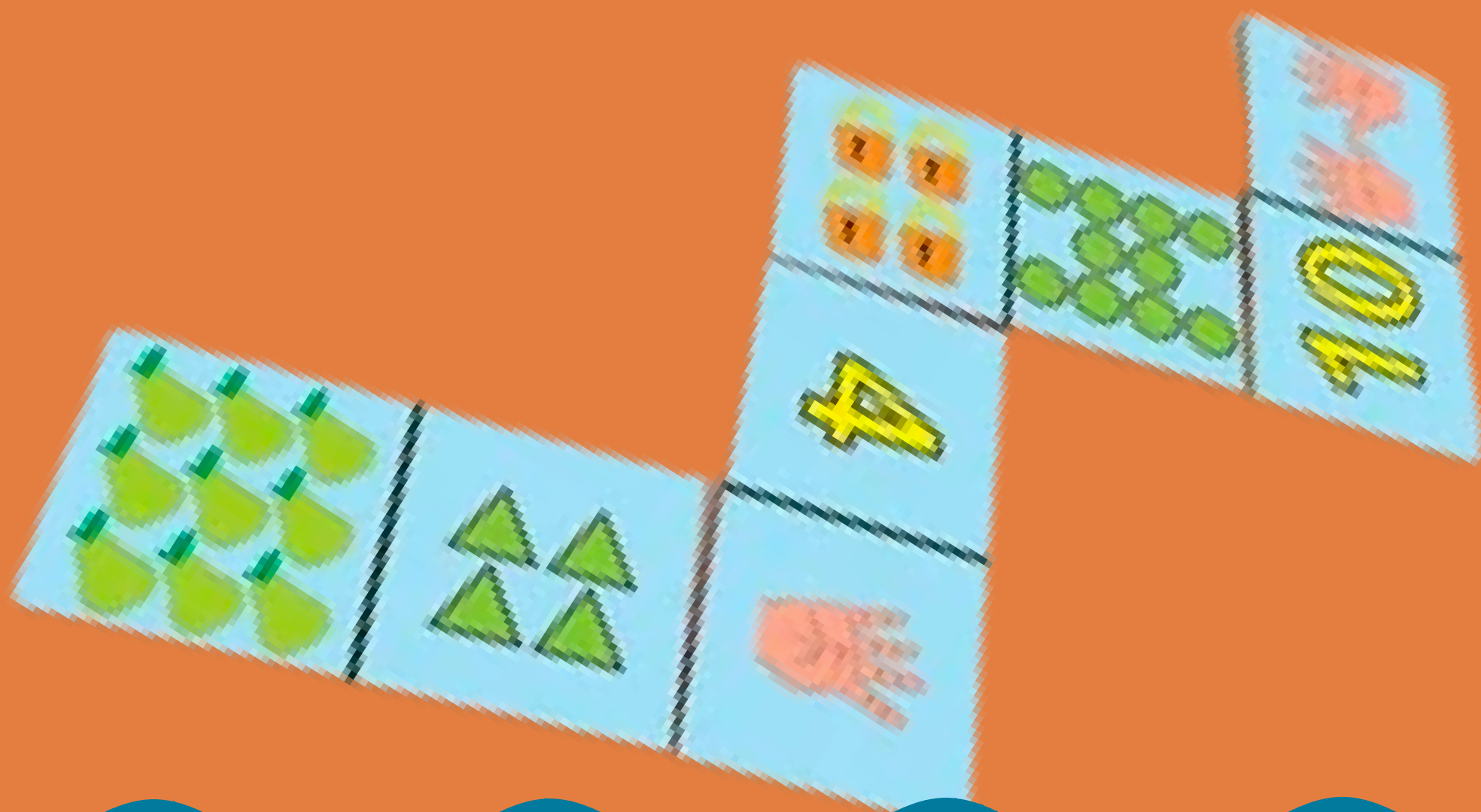
Metodologia:

O professor irá colocar todas as peças misturadas em uma superfície plana e delimita um determinado tempo para que os alunos montem o jogo. Pode ser montado em equipe ou individualmente, dependendo da estratégia utilizada pelo educador. Os alunos deverão encaixar a peça da quantidade relacionada ao número correspondente.





DOMINÓ DE NÚMEROS



DOMINÓ DE NÚMEROS

É um jogo de mesa que utiliza peças em formatos retangulares, em que uma das faces possui pontos indicando os valores numéricos, neste caso além dos pontos também utilizamos os numerais para facilitar o reconhecimento pelos alunos.



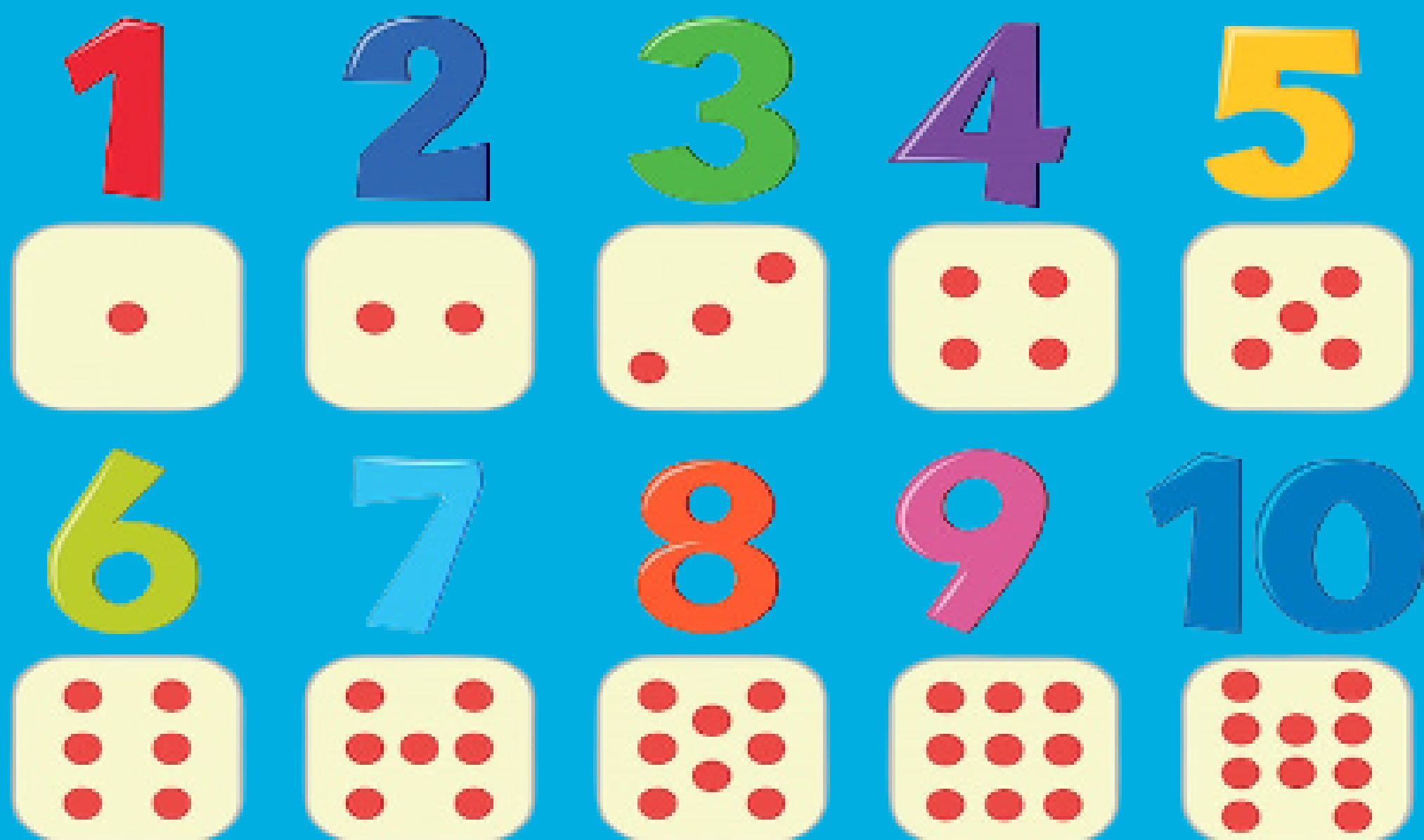
DOMINÓ DE NÚMEROS

Objetivo:

- Organização do pensamento lógico;
- Cooperação;
- Respeito mútuo;
- Criação de estratégias.

Metodologia:

Os alunos deverão ser distribuídos em grupos onde receberão as peças. O professor deverá dizer uma soma para que os alunos encontrem o resultado e que este seja colocado por meio dos pontinhos que correspondem ao valor que foi dito pelo professor, vence quem estiver com menos peças na mão.



JOGO DE TABULEIRO



JOGO DE TABULEIRO

Os jogos de tabuleiro constituem maneira eficiente de desenvolver habilidades das crianças, tais como raciocínio, coordenação motora, interação social e observação de regras, podendo desenvolver diferentes possibilidades do estudante, a depender de suas possibilidades e do tipo de desafio. De forma geral, estimula a sociabilidade, pois necessariamente deve-se jogar junto com outra ou outras pessoas, dependendo assim de interação e comunicação para conseguir seguir adiante no jogo. Há ainda a tomada de decisões e imposições de estratégias, trabalhando raciocínio e pensamento lógico.



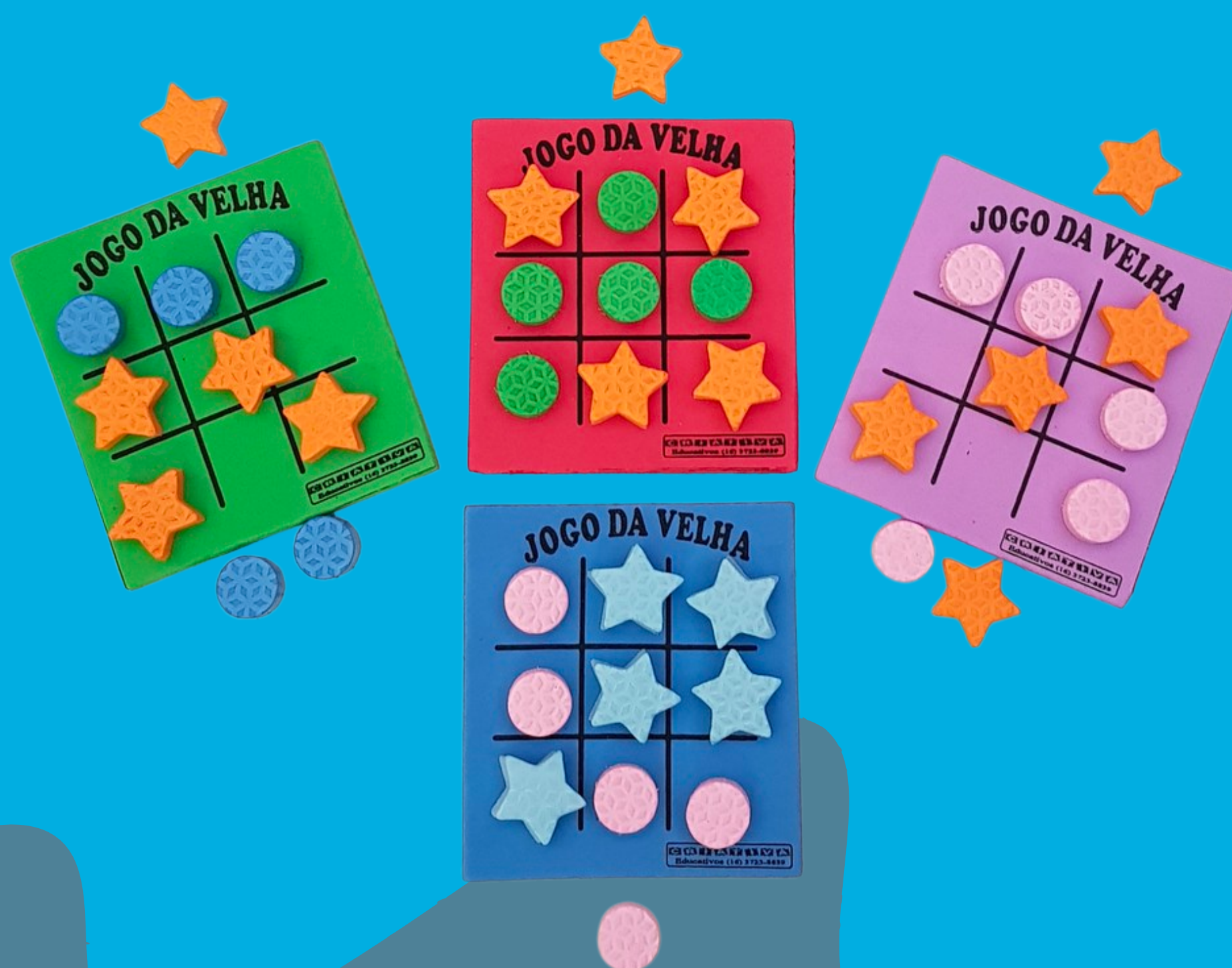
JOGO DE TABULEIRO

Objetivo:

- Estimular e desenvolver habilidades;
- Comunicação verbal e interação;
- Atenção e concentração;
- Paciência e respeito.

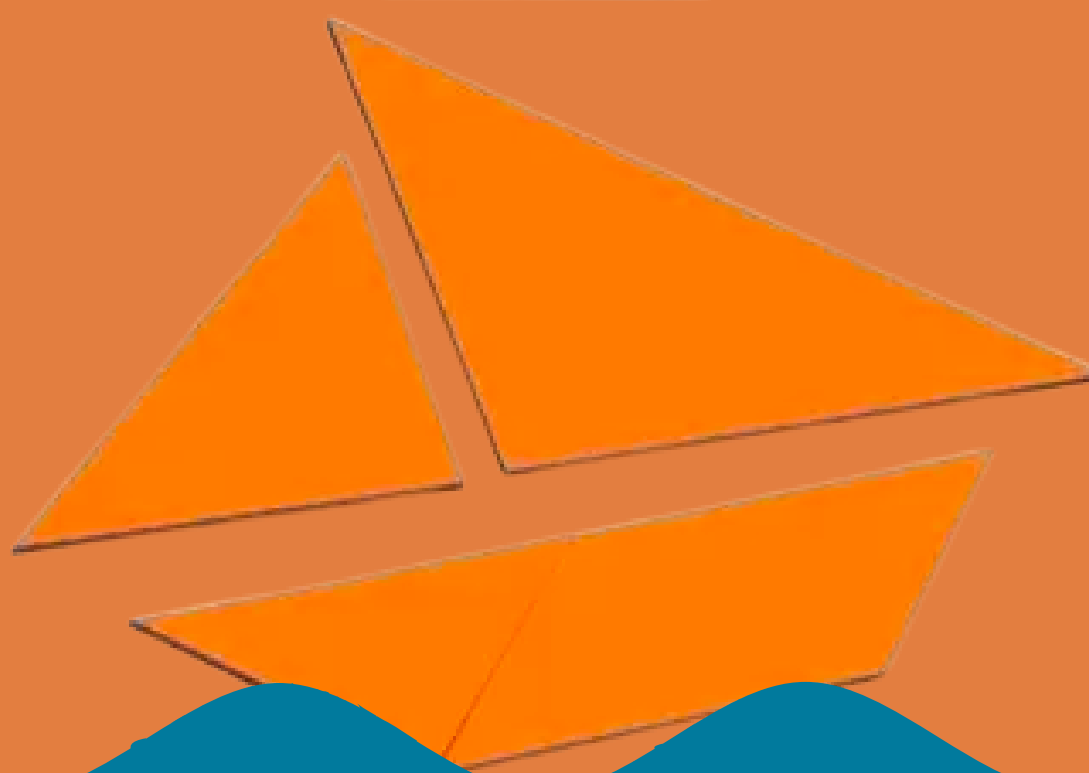
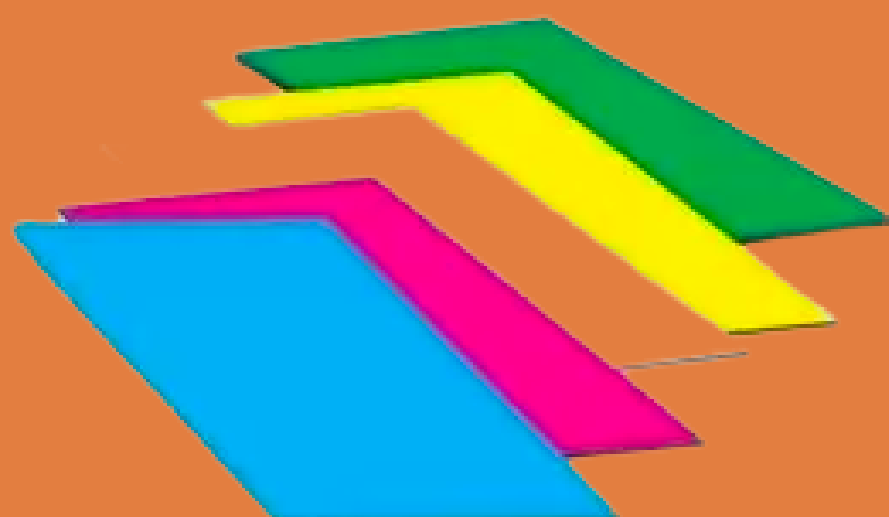
Metodologia:

O jogo da velha é um tipo de jogo de tabuleiro que contém 8 peças, sendo quatro de uma cor e as outras quatro de outra cor, podendo ser adaptado também em figuras geométricas. Por exemplo: quatro peças em formato de triângulo e as outras quatro em formato de círculos. A medida que o jogador vai movimentando a peça o outro jogador oponente precisa tentar isolar a jogada do se adversário, ganha quem conseguir colocar as peças em fileiras vertical ou horizontal primeiro.



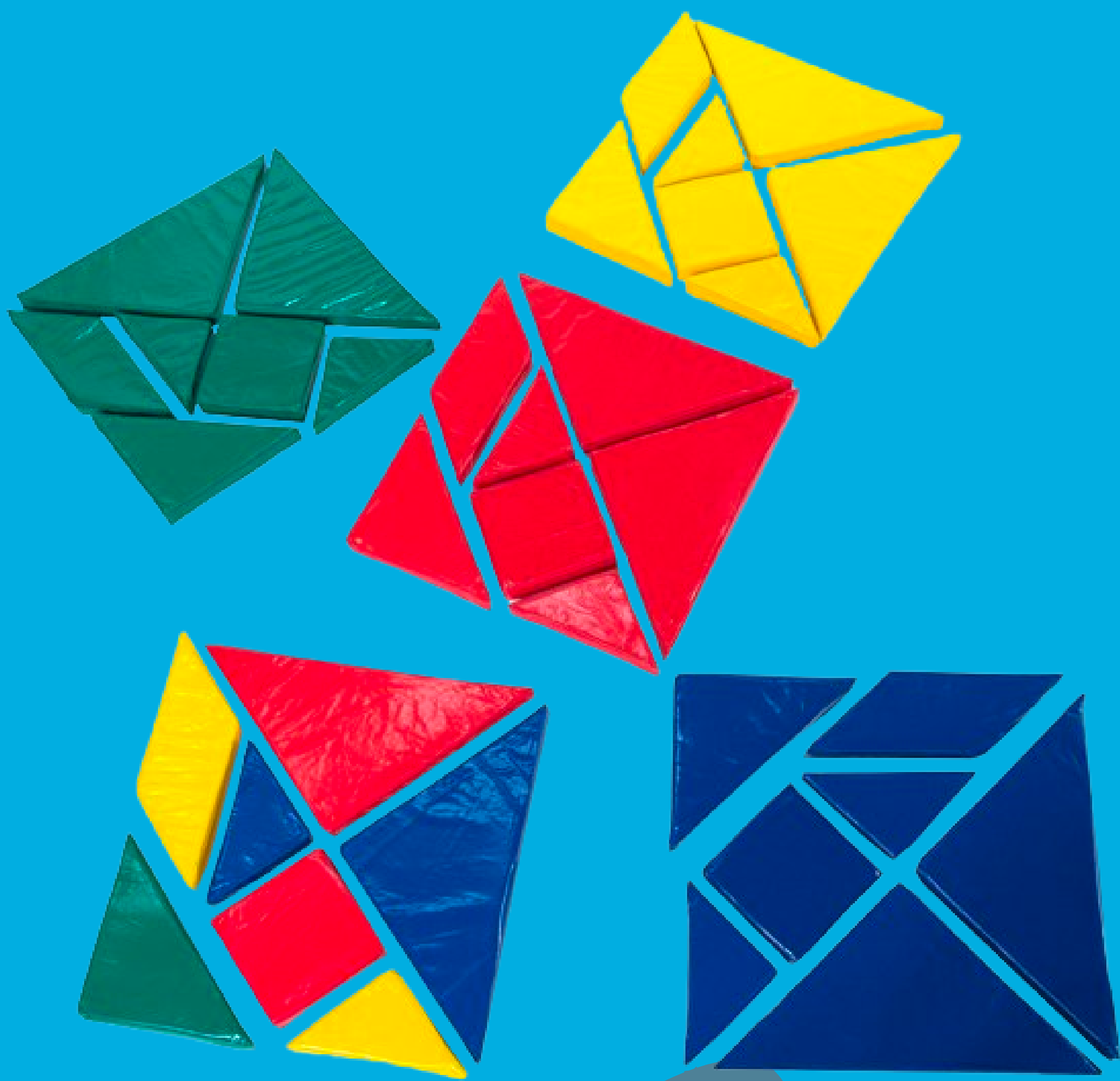


TANGRAM



TANGRAM

O Tangram é um quebra-cabeça chinês, muito popular em vários lugares do mundo. Afinal, uma das suas características principais é poder ser jogado por pessoas de diversas faixas etárias, desde pequenos e pequenas a adultos! Acredita-se que surgiu na China. Além de desenvolver o raciocínio lógico e a criatividade, como citamos anteriormente.



TANGRAM

Objetivo:

- Percepção espacial;
- Concentração e foco;
- Resolução de problemas;
- Diminuição da ansiedade através do uso das cores;
- Socialização.

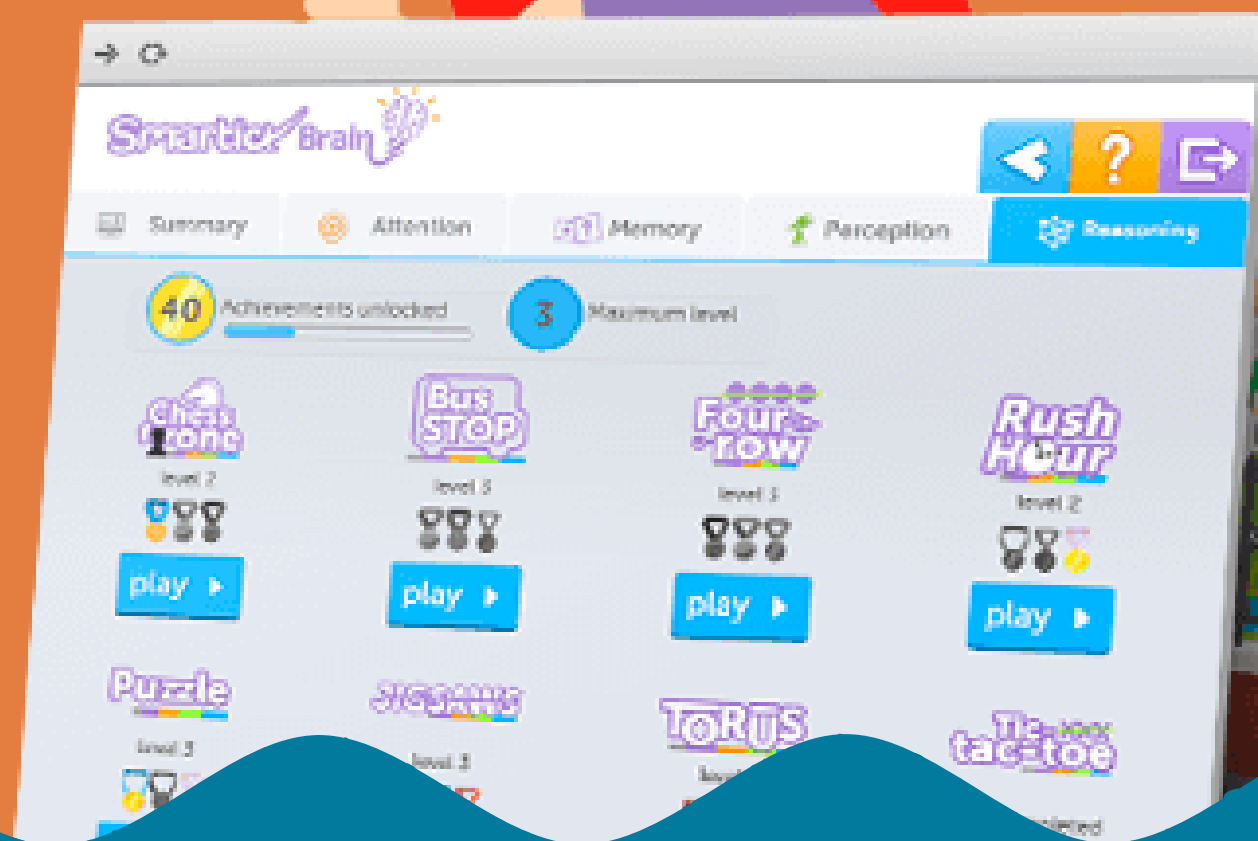
Metodologia:

Com o uso do Tangram é possível identificar que a geometria fica mais divertida, classificar e diferenciar formas possibilita formar diversas formas diferentes da geometria.





SMARTICK



SMARTICK

O Smartick propõe todos os dias uma sessão de 15 minutos, personalizada para cada criança e incorpora a inteligência artificial no seu método para aproveitar todo o potencial de cada aluno, elaborando uma sessão personalizada, adaptada ao seu nível de conhecimento e habilidade matemática.

É um método que associa a Matemática, a compreensão da Leitura, a Lógica e a Programação.



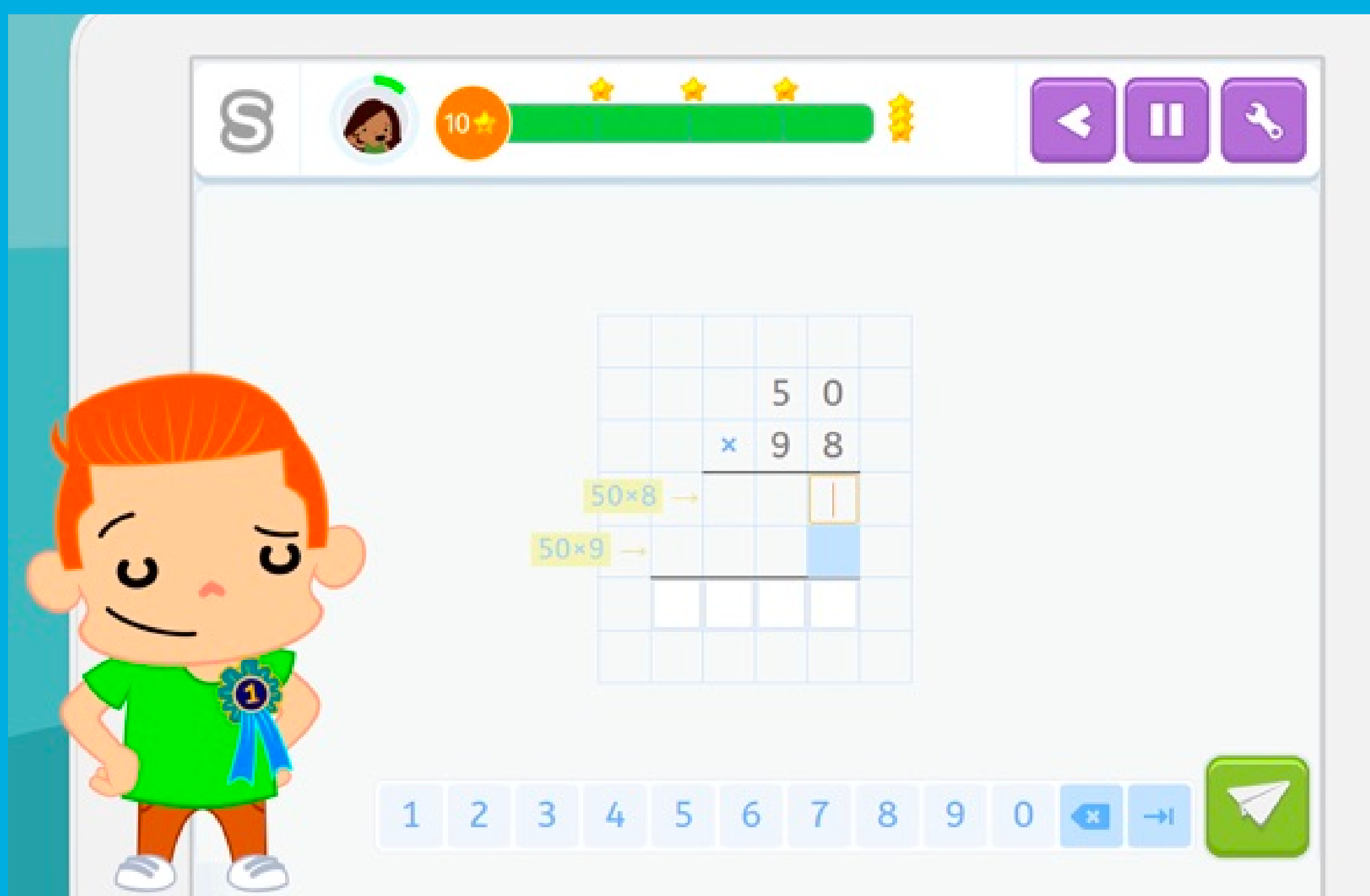
SMARTICK

Objetivo:

- Cálculo mental;
- Raciocínio;
- Lógica;
- Programação

Metodologia:

Quando a criança termina cada exercício, o smartick o corrige imediatamente: informa se ele foi resolvido corretamente ou se houve algum erro.



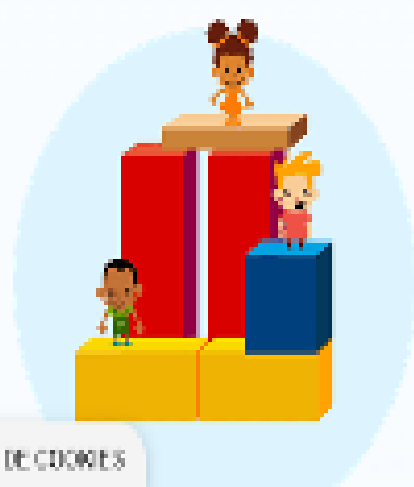
SMARTICK

Grandes benefícios do Smartick



Para cada aluno o Smartick oferece um conteúdo específico, sem depender do currículo escolar, para que ele possa continuar construindo sobre as suas bases reais, **progredindo sempre e ao seu próprio ritmo, sem frustrações**, fortalecendo a autoconfiança e uma atitude positiva em relação à matemática.

O método Smartick foi concebido para **crianças de 4 a 14 anos**, abrangendo alunos desde os últimos anos do ensino infantil até o ensino fundamental completo.



CONFIGURACION DE COLORES

Quando as crianças **precisam de reforço**, ou quando, simplesmente, **desejam ampliar os seus conhecimentos**, o Smartick é o mais recomendável, com ele cada criança **avancará ao seu próprio ritmo e de uma forma absolutamente personalizada**.

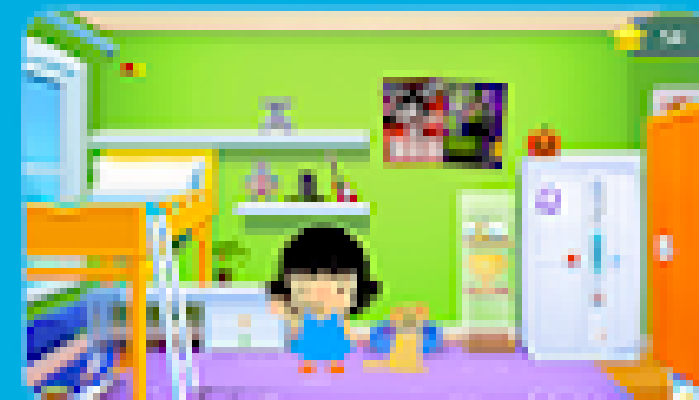
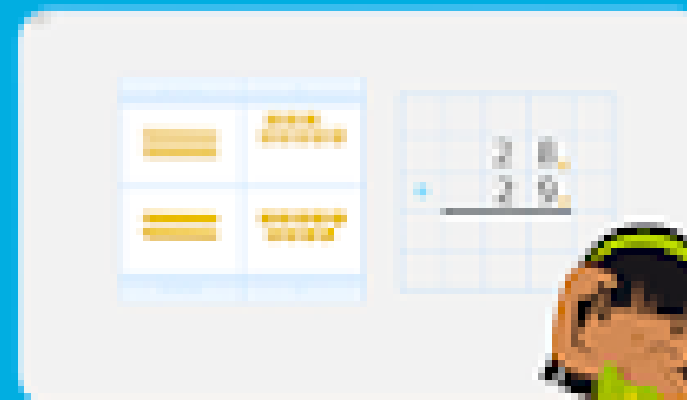
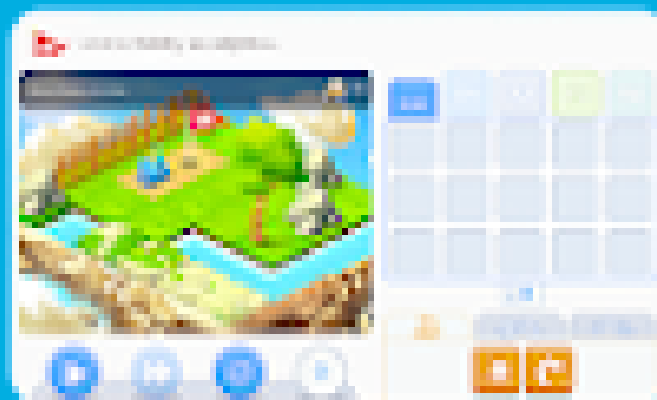
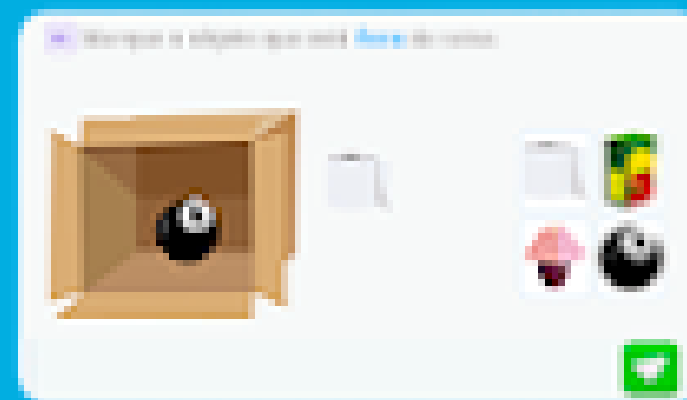
SMARTICK

Além das habilidades específicas da **matemática**, como cálculo mental, aritmética ou geometria, no Smartick também temos sessões de **programação e lógica**, sem esquecer o bom trabalho na área da **compreensão leitora**, essencial para entender os enunciados dos exercícios.



Método on-line, no seu computador ou tablet, sem deslocações.
Sessões curtas (**15 minutos**) e diárias, sem horários rígidos.

CONFIGURACIÓN DE COOKIES



DICAS IMPORTANTES

- Foque nos comportamentos positivos da criança. Lembre-se de que os comportamentos negativos dessas crianças são causados por um transtorno: não são de propósito (mesmo que alguém muito próximo a você diga o contrário).
- Siga uma rotina. É comum na nossa cultura associar “rotina” com coisa entediante. Mas, planejar e roteirizar a execução de atividades é método eficaz de se controlar resultados. No caso das crianças com TDAH, em que muitas têm dificuldade de se organizar para tarefas diárias, essa estratégia pode ser bastante significativa.



DICAS IMPORTANTES

- Mantenha a criança ativa. Além de ter uma rotina, é importante incluir a criança nessas atividades. De preferência jogos e brincadeiras em que a criança se movimente mais. Assim ela pode gastar energia e com isso, dormir mais facilmente no horário combinado, por exemplo.
- Use relógios e cronômetros. Assim a criança saberá quanto tempo ainda resta para cada tarefa.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presença de aulas dinâmicas no ensino de crianças com TDAH é algo necessário e também importante para o processo de ensino-aprendizagem. A procura de diferentes recursos didáticos como alternativa para dinamizar a aula é algo que o educador deve sempre buscar e os jogos estão inseridos nesse aspecto.

O uso de jogos como ludicidade ao aluno com TDAH participar do processo de construção de conhecimento, percebendo a verdadeira relação entre o conhecimento científico e a vida cotidiana. Além de ser uma alternativa acessível, de fácil manuseio e construção para se trabalhar de forma descontraída e atrativa.

Os jogos são ótimas alternativas para incentivo e motivação do aluno que apresenta TDAH, de modo que vai desenvolver inúmeras habilidades.



REFERÊNCIAS

DALEY, D; BIRCHWOOD, J. ADHD and academic performance: why does ADHD impact on academic performance and what can be done to support ADHD children in the classroom? Child: Care, Health and Development, 36(4), 2011.

https://lp.smartick.com/matematica/?utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign=br_brand&gclid=CjwKCAjw9NeXBhAMEiwAbaY4ljiBh.

<https://www.google.com/search?q=pinterest&oq=PINTEREST&aqs=chrome.0.0i271j69i57j0i131i433i512l7j0i271.2914j0j15&sourceid=chrome&ie=UTF-8>.