




ENSINO DE GEOGRAFIA E INCLUSÃO ESCOLAR: Uma Prática com Alunos com TDAH no Ensino Fundamental II

Geography Teaching and School Inclusion: A Practice with Students with ADHD in Lower Secondary Education

Enseñanza de la Geografía e Inclusión Escolar: Una Práctica con Estudiantes con TDAH en la Educación Secundaria Básica

Kevely Silva de Pinho 
Universidade Federal do Amazonas
kevely054@gmail.com

Nelcioneý José de Souza Araújo 
Universidade Federal do Amazonas
nelcioneý@ufam.edu.br

Elson da Silva Pereira 
Secretaria de Estado de Educação do Amazonas-SEDUC
elson.pereira@prof.am.gov.br

RESUMO

O Transtorno do Déficit de Atenção/Hiperatividade (TDAH), conforme o Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais (DSM-5), é um transtorno do neurodesenvolvimento caracterizado por dificuldades persistentes de atenção, associadas à hiperatividade e à impulsividade. No ensino de Geografia, área que demanda análise, interpretação e compreensão de fenômenos espaciais e sociais, a desatenção pode representar um obstáculo significativo para estudantes com essa condição. Diante desse contexto, o presente trabalho apresenta uma experiência didática voltada ao ensino de Geografia para dois alunos do 7º ano do Ensino Fundamental II com TDAH, em uma escola pública da rede estadual de Manaus, Amazonas. A pesquisa adotou uma abordagem qualitativa, de caráter descritivo e exploratório. Os procedimentos metodológicos foram organizados em três etapas: levantamento teórico em livros, artigos e produções acadêmicas sobre o tema; visitas à escola para conhecer os alunos, identificar suas dificuldades nas aulas de Geografia e compreender suas preferências; e aplicação de uma atividade lúdica. A atividade consistiu em um jogo de quebra-cabeça com cartas, abordando o conteúdo da população brasileira e indicadores demográficos, como taxa de natalidade, taxa de mortalidade, taxa de fecundidade, expectativa de vida e população absoluta. Os estudantes deveriam associar os conceitos apresentados nas cartas às imagens correspondentes dos quebra-cabeças. Os resultados indicaram que os alunos mantiveram o foco durante toda a atividade e relataram que o jogo contribuiu para melhorar a atenção, a compreensão dos conteúdos e tornar a aprendizagem mais prazerosa. Conclui-se que estratégias lúdicas e acessíveis podem favorecer a inclusão, promover a aprendizagem significativa e fortalecer a autoestima de alunos com TDAH no ensino de Geografia.

Palavras-chave: TDAH; Geografia; Inclusão

ABSTRACT

Attention Deficit/Hyperactivity Disorder (ADHD), according to the Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5), is a neurodevelopmental disorder characterized by persistent difficulties in attention, associated with hyperactivity and impulsivity. In Geography education—an area that requires analysis, interpretation, and understanding of spatial and social phenomena—inattention can represent a significant obstacle for students with this condition. In this context, the present study presents a didactic experience focused on Geography teaching for two 7th-grade students in Lower Secondary Education diagnosed with ADHD, in a public state school in Manaus, Amazonas. The research adopted a qualitative approach with a descriptive and exploratory character. The methodological procedures were organized into three stages: a theoretical review of books, articles, and academic productions on the topic; visits to the school to get to know the students, identify their difficulties in Geography classes, and understand their preferences; and the application of a playful activity. The activity consisted of a card-based puzzle game addressing Brazilian population content and demographic indicators, such as birth rate, mortality rate, fertility rate, life expectancy, and total population. The students were required to associate the concepts presented on the cards with the corresponding images of the puzzles. The results indicated that the students maintained focus throughout the activity and reported that the game contributed to improving attention, content comprehension, and making learning more enjoyable. It is concluded that playful and accessible strategies can promote inclusion, foster meaningful learning, and strengthen the self-esteem of students with ADHD in Geography education.

Keywords: ADHD; Geography; Inclusion.

RESUMEN

El Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad (TDAH), según el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-5), es un trastorno del neurodesarrollo caracterizado por dificultades persistentes de atención, asociadas a la hiperactividad y la impulsividad. En la enseñanza de la Geografía, un área que exige análisis, interpretación y comprensión de fenómenos espaciales y sociales, la falta de atención puede representar un obstáculo significativo para los estudiantes con esta condición. En este contexto, el presente trabajo presenta una experiencia didáctica orientada a la enseñanza de la Geografía para dos alumnos del 7º grado de la Educación Secundaria Básica con TDAH, en una escuela pública de la red estatal de Manaus, Amazonas. La investigación adoptó un enfoque cualitativo, de carácter descriptivo y exploratorio. Los procedimientos metodológicos se organizaron en tres etapas: revisión teórica de libros, artículos y producciones académicas sobre el tema; visitas a la escuela para conocer a los alumnos, identificar sus dificultades en las clases de Geografía y comprender sus preferencias; y la aplicación de una actividad lúdica. La actividad consistió en un juego de rompecabezas con cartas, abordando contenidos sobre la población brasileña y los indicadores demográficos, como tasa de natalidad, tasa de mortalidad, tasa de fecundidad, esperanza de vida y población absoluta. Los estudiantes debían asociar los conceptos presentados en las cartas con las imágenes correspondientes de los rompecabezas. Los resultados indicaron que los alumnos mantuvieron la concentración durante toda la actividad y señalaron que el juego contribuyó a mejorar la atención, la comprensión de los contenidos y a hacer el aprendizaje más agradable. Se concluye que las estrategias lúdicas y accesibles pueden favorecer la inclusión, promover el aprendizaje significativo y fortalecer la autoestima de los alumnos con TDAH en la enseñanza de la Geografía.

Palabras clave: TDAH; Geografía; Inclusión.

1 INTRODUÇÃO

O Transtorno do Déficit de Atenção/Hiperatividade (TDAH), segundo o Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais (DSM-5), é um transtorno do neurodesenvolvimento caracterizado por dificuldades persistentes de atenção, acompanhadas por comportamentos de hiperatividade e impulsividade. O TDAH tem início na infância e pode se estender até a vida adulta.

Na pré-escola, o transtorno costuma se manifestar principalmente por meio da hiperatividade. Já nos anos do ensino fundamental, a desatenção torna-se mais evidente, impactando diretamente o processo de aprendizagem. Durante a adolescência, os sinais de hiperatividade, como correr ou escalar objetos, tendem a diminuir, dando lugar a comportamentos de inquietação, impaciência ou a uma sensação interna constante de agitação. Na fase adulta, embora a hiperatividade geralmente se reduza, a desatenção e a impulsividade podem persistir, continuando a representar desafios na vida pessoal e profissional (DSM-5, 2023).

A Lei nº 14.254, em seu artigo 3º, determina que educandos com dislexia, TDAH ou outros transtornos de aprendizagem devem ter assegurado um acompanhamento específico voltado às suas dificuldades, pois tais condições podem prejudicar o desempenho escolar. Assim, exige-se do professor maior atenção e a adoção de práticas pedagógicas que valorizem a individualidade dos alunos.

Nesse contexto, a educação inclusiva busca garantir a participação e a aprendizagem de todos os estudantes. Entretanto, a realidade escolar ainda apresenta desafios. De acordo com Santos (2024), alunos com TDAH, além de enfrentarem a falta de compreensão sobre suas dificuldades, também vivenciam situações de exclusão nos ambientes educacionais.

No ensino de Geografia, que exige análise, interpretação e compreensão de fenômenos espaciais e sociais, a desatenção pode se tornar um obstáculo significativo para o estudante com TDAH. Diante disso, Piaget (1978) afirma que o jogo está presente na infância e possibilita o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral da criança de forma prazerosa e descontraída. A partir dessa perspectiva, a utilização de metodologias lúdicas pode estimular o aluno com TDAH a participar ativamente do processo de aprendizagem.

Sendo assim, o objetivo deste trabalho é analisar como uma atividade lúdica

pode contribuir para o processo de ensino e aprendizagem de Geografia de alunos com TDAH em uma escola pública de Manaus. Considerando a importância de práticas pedagógicas que atendam às necessidades de cada estudante, este estudo busca ampliar a discussão sobre o ensino geográfico inclusivo na educação básica, além de auxiliar o professor de Geografia na construção de práticas mais acessíveis e eficazes.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 O uso de jogos e atividades lúdicas no ensino de Geografia

Os jogos podem contribuir para o desenvolvimento de conceitos, habilidades, procedimentos e valores essenciais à área da Geografia, evidenciando a relevância da educação geográfica no contexto atual (Oliveira; Lopes, 2016). No ensino dessa disciplina, eles têm se mostrado ferramentas eficazes em sala de aula, pois despertam a curiosidade dos alunos e incentivam sua participação ativa nos conteúdos trabalhados.

Ao longo da história, os jogos assumiram diferentes papéis no contexto educacional, sendo, em determinados períodos, valorizados como recursos pedagógicos e, em outros, relegados ao simples entretenimento, afastados do ambiente escolar (Oliveira, 2018). Com o avanço das metodologias ativas, entretanto, os jogos vêm sendo retomados como importantes recursos didáticos, consolidando-se como aliados significativos no processo de ensino-aprendizagem.

Apesar disso, muitas vezes o lúdico ainda é associado apenas a brincadeiras sem relevância educativa. No entanto, segundo Vygotsky (1979, p. 45), “a criança aprende muito ao brincar. Assim, o que aparentemente ela faz apenas para distrair-se ou gastar energia, é, na realidade, uma importante ferramenta para o seu desenvolvimento cognitivo, emocional, social e psicológico”.

Dessa forma, o lúdico deixa de ser visto como mera “distração momentânea” e passa a constituir uma estratégia pedagógica. Oliveira (2018) afirma que o uso do lúdico na educação possibilita um processo de ensino-aprendizagem mais prazeroso, dinâmico e envolvente, despertando o interesse dos alunos nas atividades; por meio dessas práticas, os estudantes têm a oportunidade de se expressar, refletir, organizar

e reorganizar seus conhecimentos, favorecendo, assim, uma aprendizagem mais significativa.

Nas aulas de Geografia, de acordo com Castellar e Vilhena (2011), a aplicação de jogos favorece o desenvolvimento de habilidades que contribuem para a construção lógica do conhecimento, permitindo a integração com outros conteúdos e tornando as aulas mais dinâmicas. Ao inserir jogos e atividades lúdicas, o aluno é estimulado a compreender de maneira mais aprofundada os fenômenos espaciais.

De acordo com Oliveira (2018), os jogos podem ser utilizados como uma estratégia para didatizar os conteúdos geográficos, promovendo a articulação entre teoria e prática e contribuindo para o desenvolvimento do raciocínio geográfico. Essa abordagem também estimula o pensamento crítico, a análise de situações espaciais e a capacidade de tomada de decisão diante de diferentes contextos.

Portanto, os jogos no ensino de Geografia configuram-se como uma ferramenta pedagógica poderosa, capaz de tornar as aulas mais atrativas e aproximar os conteúdos da realidade do estudante. Castellar e Vilhena (2011, p. 44) reforçam que “os jogos auxiliam a aprender a pensar e a pensar sobre o espaço em que se vive”, evidenciando seu papel no desenvolvimento do raciocínio geográfico e na construção de aprendizagens significativas.

2.2 TDAH e aprendizagem no contexto inclusivo

O TDAH é um transtorno que implica diretamente no desempenho escolar dos alunos, em razão de uma de suas principais características, que é a dificuldade de foco e atenção. De acordo com Barkley (2002, p. 45), “o transtorno envolve déficits persistentes na regulação da atenção, no controle da impulsividade e na capacidade de planejamento e organização”, características que dificultam a aprendizagem do aluno em sala de aula.

Segundo Silva et al. (2025), uma das principais características do TDAH, a desatenção, pode prejudicar o foco do aluno nas aulas por períodos prolongados, o que resulta no comprometimento da assimilação de conteúdos, devido aos lapsos de concentração. Esses momentos em que o aluno não consegue manter a atenção em uma única atividade fazem com que ele tenha dificuldades em acompanhar os demais colegas no desenvolvimento do conteúdo.

Além da dificuldade de concentração, a impulsividade e a hiperatividade também podem ser prejudiciais ao processo de aprendizagem. Ribeiro (2013) afirma que a criança com TDAH apresenta dificuldades em ter um bom desempenho em sala de aula em razão de seu comportamento impulsivo. Silva *et al* (2025, p) resalta que: “Elas tendem a responder antes da hora, interromper os colegas e agir sem pensar nas consequências”, o que caracteriza a impulsividade.

Já segundo Barbarini (2020, p. 16) descreveu que “a hiperatividade se manifesta como uma agitação constante, dificuldade em ficar quieto ou sentado e uma sensação de inquietação”, configurando-se como uma das características mais desafiadoras de serem manejadas no contexto escolar.

Diante dessas complexidades em sala de aula, sua identificação requer a adoção de estratégias que busquem melhorar o desempenho do aluno com TDAH. Nesse sentido, de acordo com Silva *et al* (2010, p.67):

O professor, em geral, precisa ser criativo em suas aulas, recorrendo a uma variedade de alternativas, avaliando qual delas contempla melhor as necessidades dos alunos; precisa ter a capacidade de ser flexível, adequando-se ao estilo de aprendizagem e às necessidades do aluno com TDAH, sempre o estimulando e o motivando (Silva *et al* 2010, p.67)

Uma dessas estratégias é o ato de estimular positivamente o bom comportamento da criança. De acordo com Barkley (2002), elogios, sorrisos e sinais de aprovação são ferramentas que o professor tem à disposição e que, embora simples, possuem grande potencial quando utilizadas de forma adequada. Ainda segundo o mesmo autor (2002, p. 253), “fornecer recompensas por desempenho excelente funciona bem para outras crianças, mas muitas crianças com TDAH precisam de mais afirmação para conquistas menores”. Além disso, atividades lúdicas podem proporcionar maior facilidade de aprendizagem dos alunos com TDAH. De acordo com Silva *et al* (2010, p.64):

O momento lúdico é uma ferramenta pedagógica que proporciona o desenvolvimento humano cognitivo e emocional de forma a contribuir para a aquisição de habilidades, mudanças de comportamento; trabalha a concentração e a atenção. Considerando as características do Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade, atividades que facilitem a espontaneidade ajudam na sua formação social e crítica. (Silva *et al*, 2010, p.64)

Silva et al. (2025) afirmam que estudos indicam que metodologias ativas, com o uso de recursos visuais, podem melhorar a atenção e o desempenho acadêmico dos estudantes. Ademais, é importante observar as características individuais dos alunos para a adaptação de estratégias pedagógicas. Villa-de Gregorio et al. (2023) ressaltam a necessidade de adaptar as atividades como forma de ampliar o engajamento e o desempenho desses alunos. Essa adaptação permite ao professor reconhecer e atender às suas dificuldades.

Silva et al. (2010) destacam a necessidade de, inicialmente, trabalhar as características individuais do aluno com TDAH, buscando desenvolvê-las, para posteriormente estimular uma melhor relação com os colegas de classe. De acordo com Carvalho (2000, p. 90), “a inclusão efetiva de indivíduos com deficiência e transtornos globais do desenvolvimento exige práticas pedagógicas flexíveis e centradas no aluno”. Dessa forma, o professor deve observar e estar atento às dificuldades apresentadas pelo aluno na disciplina, a fim de garantir que ele tenha condições de acompanhar o processo de aprendizagem em seu próprio ritmo.

Segundo Cunha (2007), a inclusão escolar de alunos com TDAH exige uma comunicação constante entre pais e professores, de modo a facilitar a adoção de estratégias e compreender melhor as dificuldades do estudante. Assim, a aprendizagem do aluno com TDAH não depende apenas do apoio do docente, mas também do auxílio da família, contribuindo para o fortalecimento de seu processo pedagógico no ambiente escolar.

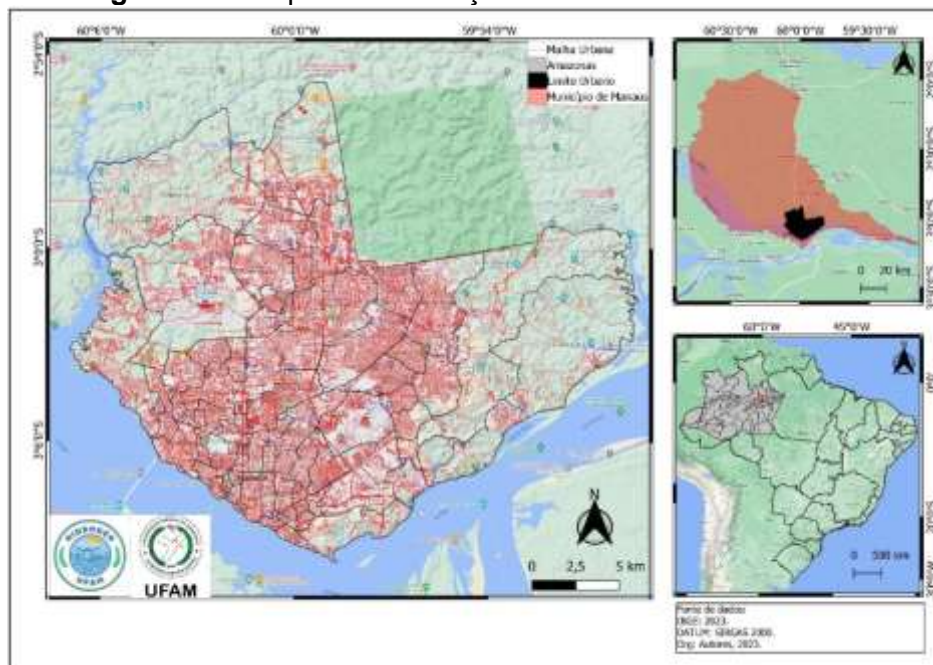
Azevedo (2015) afirma que o apoio da família é de extrema importância em todos os aspectos, uma vez que a aprendizagem escolar constitui um processo contínuo, sendo necessário oferecer suporte e estar disponível para acompanhar a vida escolar dos filhos. Para favorecer a inclusão dos alunos, os pais devem colaborar com a escola e com o professor, considerando que esse processo se inicia, primordialmente, no âmbito familiar.

Portanto, a aprendizagem significativa é construída a partir da parceria entre escola, família e professor, não sendo uma responsabilidade isolada do docente. A atuação integrada desses três elementos mostra-se fundamental tanto para alunos com TDAH quanto para aqueles que apresentam dificuldades de aprendizagem, favorecendo a inclusão e o desenvolvimento de todos no ambiente escolar.

3 METODOLOGIA

A pesquisa adotou uma abordagem qualitativa, de caráter descritivo e exploratório. Os sujeitos da pesquisa foram dois estudantes do 7º ano do Ensino Fundamental II, ambos com laudo de TDAH. O estudo foi realizado em uma escola da rede pública estadual, localizada na cidade de Manaus, Amazonas.

Figura 01 – Mapa de localização da cidade de Manaus - AM



Fonte: Brito e Neto (2023)

Os procedimentos metodológicos foram divididos em três etapas: a primeira consistiu em um levantamento teórico, fundamentado em livros, artigos, monografias e dissertações relacionados ao tema. A segunda etapa envolveu visitas à escola, para conhecer os alunos, identificar suas dificuldades durante as aulas de Geografia e compreender suas preferências; e a terceira etapa correspondeu à aplicação de uma atividade lúdica.

A atividade desenvolvida consistiu em um jogo de quebra-cabeça com cartas, abordando o conteúdo da população brasileira e indicadores demográficos. Cada carta apresenta um conceito, como: taxa de mortalidade, taxa de natalidade, taxa de fecundidade, expectativa de vida e população absoluta.

Figura 02 – Jogo geográfico indicadores demográficos composto por quebra-cabeça e cartas



Fonte: Elaborado pelo autor, 2025

Os alunos deveriam associar os conceitos às imagens correspondentes dos quebra-cabeças. Por exemplo, ao sortear uma carta com a definição “é o número de pessoas que nasce em um lugar durante um ano”, o aluno deveria identificar e montar o quebra-cabeça correspondente à “taxa de natalidade”.

O jogo foi realizado de forma cronometrada, com o objetivo de analisar o tempo que os alunos necessitavam para concluir a atividade. Além disso, foram realizadas observações sistemáticas pela professora, a fim de verificar o nível de concentração e engajamento dos estudantes durante a execução da proposta. Esses registros possibilitaram avaliar se os alunos mantinham o foco ao longo da atividade e como respondiam ao lúdico.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os resultados indicaram que os alunos mantiveram o foco durante toda a atividade com o jogo de quebra-cabeça. Silva (2016) afirma que o quebra-cabeça é um recurso que contribui para o estímulo da atenção, do pensamento lógico e da concentração. Dessa forma, a atividade mostrou-se eficiente, apresentando resultados positivos para alunos com TDAH.

Foi utilizada uma ficha de observação para analisar o desempenho de dois estudantes, identificados como aluno W e aluno S. Observou-se que o aluno W demonstrou entusiasmo em participar, concluiu a atividade em cerca de 30 minutos e manteve a atenção durante todo o processo, sendo possível perceber que o quebra-cabeça contribuiu significativamente para seu foco.

Quadro 01 - Ficha de Observação – Aluno W

ATIVIDADE	SIM	NÃO	PARCIALMENTE
COMPREENDER O CONCEITO	X		
DEMONSTROU INTERESSE PELA TAREFA	X		
MANTEVE A ATENÇÃO DURANTE A TAREFA	X		
INTERAGIU COM O MATERIAL	X		
RELACIONOU CORRETAMENTE CONCEITO E RESPOSTA	X		

Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

Em contrapartida, o aluno S apresentou, inicialmente, certa dispersão e necessitou de mais tempo que o colega, finalizando a atividade em aproximadamente 45 minutos, além de demonstrar dificuldades na associação dos conceitos. No entanto, ao longo da proposta, passou a demonstrar maior foco, sendo evidente que o jogo contribuiu para a manutenção de sua atenção, sobretudo após a mediação da professora, que orientou e esclareceu dúvidas durante o processo.

Segundo Lacerda (2023), a mediação pedagógica possibilita um processo significativo de ensino-aprendizagem, ao promover a interação entre professor e aluno de forma mais planejada e acessível às necessidades dos estudantes com TDAH, tornando-se um elemento fundamental no contexto escolar.

Quadro 02 – ficha de observação – Aluno S

ATIVIDADE	SIM	NÃO	PARCIALMENTE
COMPREENDER O CONCEITO			X
DEMONSTROU INTERESSE PELA TAREFA	X		
MANTEVE A ATENÇÃO DURANTE A TAREFA	X		
INTERAGIU COM O MATERIAL	X		
RELACIONOU CORRETAMENTE CONCEITO E RESPOSTA	X		

Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

Ao serem questionados, ambos relataram ter achado o jogo divertido. Alguns comentários indicaram, inclusive, que aprender por meio do jogo tornou a experiência mais interessante e leve em comparação às aulas tradicionais. O aluno W afirmou que conseguiu compreender, principalmente, a diferença entre taxa de natalidade e mortalidade, embora ainda tenha apresentado dúvidas em relação ao conceito de população absoluta. Já o aluno S relatou ter ficado confuso com alguns conceitos, especialmente a taxa de fecundidade, mas afirmou que, ao final, conseguiu

compreender parte dos conteúdos e que o jogo, de fato, contribuiu para a manutenção de seu foco.

Figura 3 – Alunos jogando o jogo: quebra-cabeças indicadores demográficos



Fonte: Elaborado pelo autor, 2025

Observou-se que conceitos mais próximos do cotidiano dos alunos foram assimilados com maior facilidade, como taxa de natalidade e mortalidade. Por outro lado, conceitos mais complexos e abstratos, como taxa de fecundidade e população absoluta, demandaram mais tempo para serem compreendidos, além de maior mediação pedagógica. Isso evidencia que atividades que se aproximam do cotidiano dos alunos tendem a favorecer o processo de aprendizagem.

A atividade estimulou o raciocínio geográfico dos estudantes ao relacionar os indicadores demográficos a representações visuais por meio do quebra-cabeça, favorecendo a compreensão dos fenômenos populacionais. Nesse sentido, Cavalcanti (2013) afirma que o desenvolvimento do raciocínio geográfico em sala de aula contribui para a autonomia dos estudantes, ao articular o conhecimento científico aos saberes cotidianos, possibilitando a construção de práticas espaciais mais conscientes e a tomada de decisões de forma crítica e reflexiva. Além disso, a atividade apresentou potencial pedagógico para adaptação a outros conteúdos de Geografia, bem como para diferentes segmentos de ensino.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As discussões desenvolvidas ao longo deste trabalho permitem concluir que práticas pedagógicas lúdicas constituem importantes aliadas no ensino de Geografia para alunos com TDAH, ao promoverem inclusão, engajamento e aprendizagem significativa. As falas dos alunos reforçam o potencial pedagógico da atividade, evidenciando que recursos simples, visuais e interativos favorecem não apenas a aprendizagem, mas também a motivação e a confiança desses estudantes.

Pôde-se observar o quanto os alunos estavam motivados por se sentirem “vistos” pelos professores e por conseguirem realizar a atividade com êxito. Atividades lúdicas como essa, contribuem para promover transformações no ambiente escolar, especialmente porque, na realidade da sala de aula, alunos com algum tipo de transtorno muitas vezes são invisibilizados.

A mediação da professora durante a atividade mostrou-se fundamental para o seu sucesso, ao esclarecer dúvidas, orientar os alunos e auxiliar na associação entre os conceitos e as imagens. Destaca-se, sobretudo, a escuta atenta dos estudantes, compreendendo suas dificuldades.

Portanto, para alunos com TDAH, é essencial propor atividades que exijam concentração, estimulem o raciocínio e favoreçam a construção do pensamento, permitindo que a aprendizagem ocorra com menos dificuldades. A experiência evidencia que o jogo não substitui outras metodologias, mas atua como um recurso pedagógico valioso para a sala de aula.

AGRADECIMENTOS

Registramos nossos agradecimentos à Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Amazonas (FAPEAM) pelo apoio financeiro concedido por meio da Bolsa de Mestrado, vinculada ao Programa de Apoio à Pós-Graduação Stricto Sensu (POSGRAD), edição 2025/2026, fundamental para o desenvolvimento desta pesquisa.

REFERÊNCIAS

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. **Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais: DSM-5-TR**. 5. ed. rev. Porto Alegre: Artmed, 2023.

AZEVEDO, R. M. D. de. **O TDAH na perspectiva da inclusão**. Brasília: Lemos editorial, 2015.

BARBARINI, N. **Hiperatividade e aprendizagem: desafios para o professor**. Curitiba: CRV, 2020.

BARKLEY, R. A. **Transtorno de Déficit de Atenção/Hiperatividade: guia completo para o diagnóstico e tratamento**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

BRASIL. Lei nº 14.254, de 30 de novembro de 2021. **Dispõe sobre o acompanhamento integral para educandos com dislexia ou Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH) ou outro transtorno de aprendizagem**. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, ano 159, n. 224-E, p. 1, 30 nov. 2021. Edição extra. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2019-2022/2021/lei/L14254.htm. Acesso em: 12 dez. 2025.

BRITO, Danilo Fernandes de; SILVA NETO, João Cândido André da. Índice de vegetação e temperatura da superfície na cidade de Manaus, Amazonas. **Revista Científica ANAP Brasil**, São Paulo, Brasil, v. 16, n. 40, 2023. DOI: 10.17271/19843240164020234602. Disponível em: https://publicacoes.amigosdanatureza.org.br/index.php/anap_brasil/article/view/4602. Acesso em: 12 dez. 2025.

CARVALHO, R. E. **Inclusão: a educação do aluno com necessidades especiais**. São Paulo: Loyola, 2000.

CASTELLAR, S.; VILHENA, J. **Ensino de Geografia**. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

CUNHA, J. M. **Educação e diversidade: desafios e possibilidades da inclusão escolar**. Salvador: Edufba, 2007.

DE SILVA, G. L. et al. Caracterização das práticas pedagógicas como ferramenta para o aprendizado de crianças com TDAH. **Pedagogia em ação**, v. 2, n. 2, p. 59-68, 2010.

LACERDA, R. S. de L. **A mediação pedagógica para inclusão da criança com transtorno do espectro autista na educação infantil**. Monografia apresentada ao Centro de Educação na Universidade Federal da Paraíba, ao Curso de Pedagogia, João Pessoa –PB, 2023. Disponível em: https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/27526?locale=pt_BR. Acesso em: 22 de mar.2026

OLIVEIRA, T. P.; LOPES, C. S. “Acertando as Horas”: Jogo Cartográfico como Recurso Didático-Geográfico no Ensino de Fusos Horários. **Revista Tamoios**, Rio de Janeiro, ano 12, n. 2, p. 171-189, 2016.

OLIVEIRA, T. P. de. **A utilização de jogos por professores de geografia na educação básica**. 2018. Dissertação (Mestrado em Geografia) – Universidade Estadual de Maringá, Maringá, 2018.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978. 370 p.

RIBEIRO, M. M. **Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH): prejuízos psicossociais às crianças em fase escola**. Boa Vista: Eduem, 2013.

SANTOS, M. I. F. dos. **Geografia da inclusão: os desafios do ensino de geografia para alunos portadores do transtorno de déficit de atenção com hiperatividade (TDAH)**. 2024. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Geografia) – Universidade Federal de Campina Grande, Cajazeiras, 2024.

SILVA, E. J. da; DANTAS, T. C.; GONÇALVES, E. A.; CARTAXO, C. A.; BARBOSA, M. E.; MONTENEGRO, R. K. A.. TDAH e aprendizagem escolar: desafios, estratégias pedagógicas e inclusão educacional. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, [S. l.], v. 11, n. 5, p. 4504–4522, 2025. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/19309>. Acesso em: 14 mar. 2026.

SILVA, M. das G. de M. **Transtorno de Déficit de atenção e hiperatividade e o uso dos jogos educativos**. Repositório UFRN, 2016. Disponível em: (https://repositorio.ufrn.br/bitstream/123456789/42113/2/TDAH%20e%20o%20Uso%20de%20Jogos%20Educativos_Artigo_2016.pdf). Acesso em: 22 de mar.2026

VYGOTSKY, L. S. **Do ato ao pensamento**. Lisboa: Moraes, 1979.

VILLA-DE GREGORIO, M. et al. Attentional Neurodiversity in Physical Education Lessons: A Sustainable and Inclusive Challenge for Teachers. **Sustainability**, Switzerland, v. 15, n. 6, 2023.

Histórico do artigo Recebido: fevereiro de 2026. Aceito: março de 2026. Publicado: abril de 2026.
--