

# ESTRATÉGIAS PRÁTICAS PARA ALUNOS COM TDAH

Professora: **LUZIA FERRARI**

Pedagoga especialista em: Psicopedagogia, Educação Especial,  
Psicomotricidade e Distúrbios de Aprendizagem

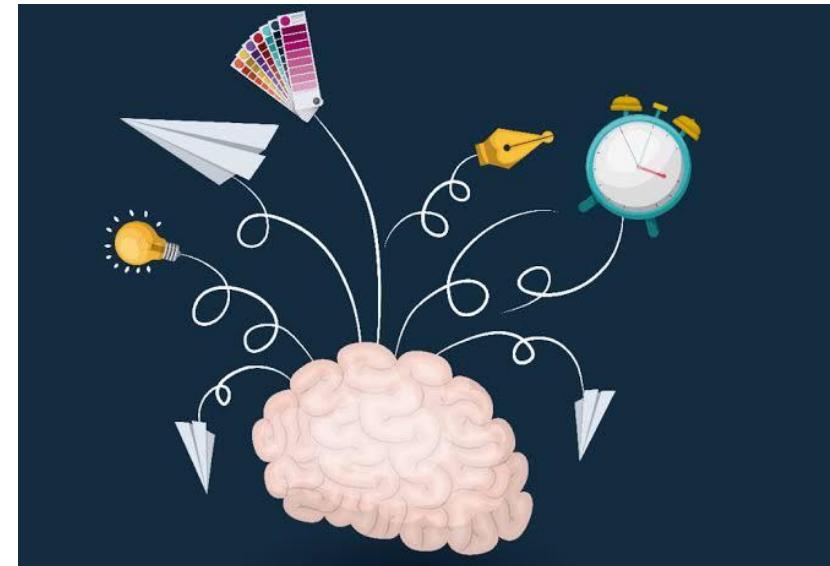
Email: [espacopedgogicolf@gmail.com](mailto:espacopedgogicolf@gmail.com)

Siga nossas Redes Sociais



# TD<sup>A</sup>H

**TRANSTORNO DO DÉFICIT  
DE ATENÇÃO  
E HIPERATIVIDADE**



DISTRAÇÃO

IMPULSIVIDADE

PERDA DE OBJETOS

DESORGANIZAÇÃO

ESQUECIMENTO

DESATENÇÃO

FALTA DE FOCO

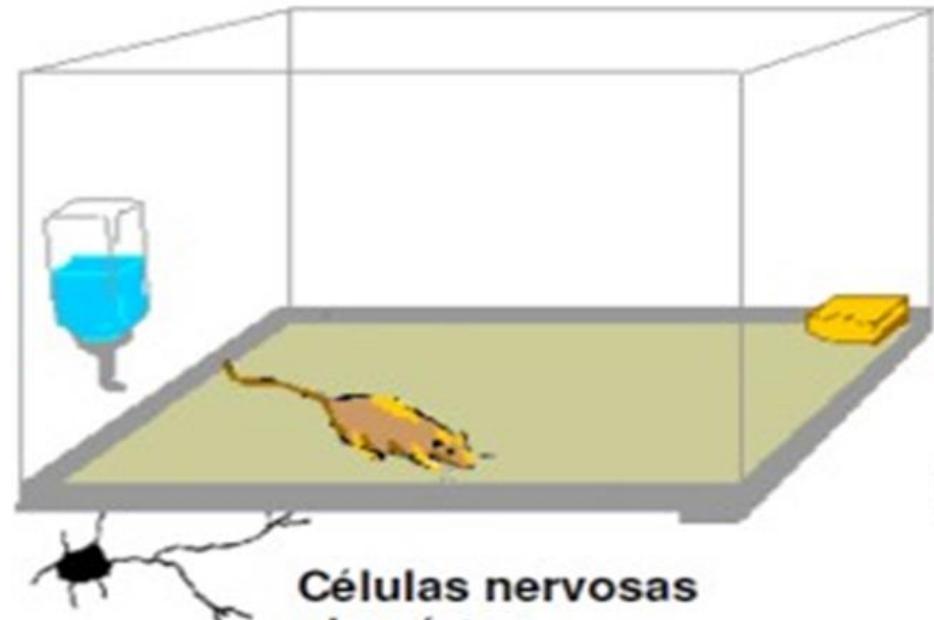
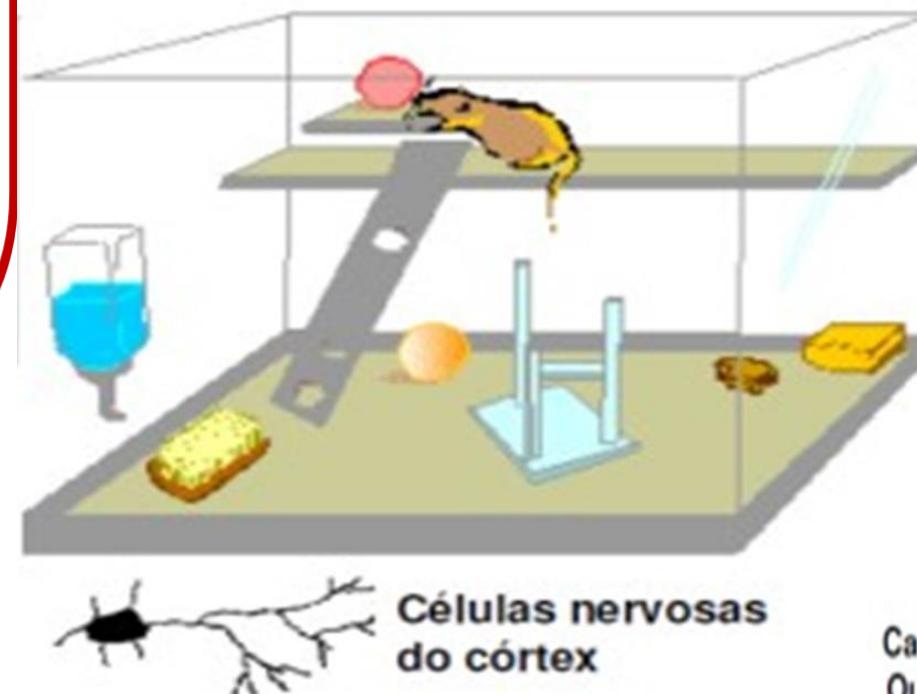
PROCRASTINAÇÃO

AGITAÇÃO FÍSICA  
E MENTAL

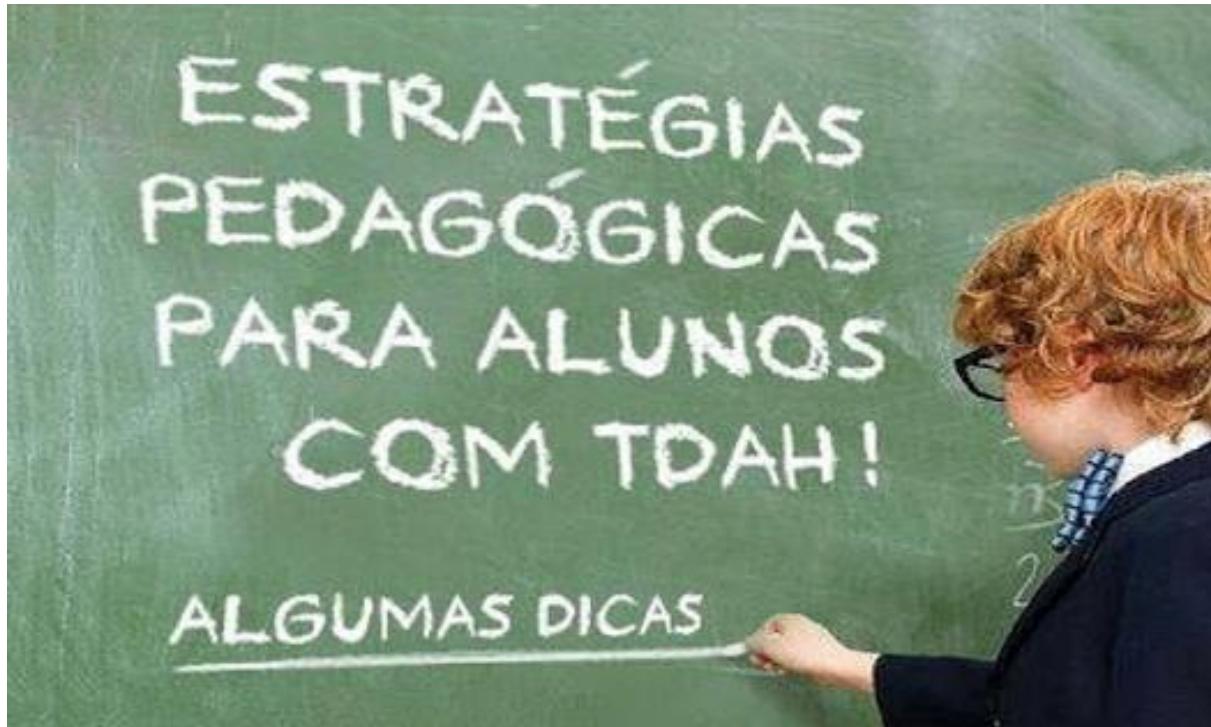


# A IMPORTÂNCIA DOS ESTÍMULOS

O APRENDIZADO  
DEPENDE DA  
INTEGRIDADE, DA  
MATURIDADE  
NEUROLÓGICA, DA  
ATENÇÃO E DO  
INTERESSE DO  
ALUNO.



Cardoso SH; Sabbatini RME. Cérebro & Mente Num. 11. Out. Dez, 2000.



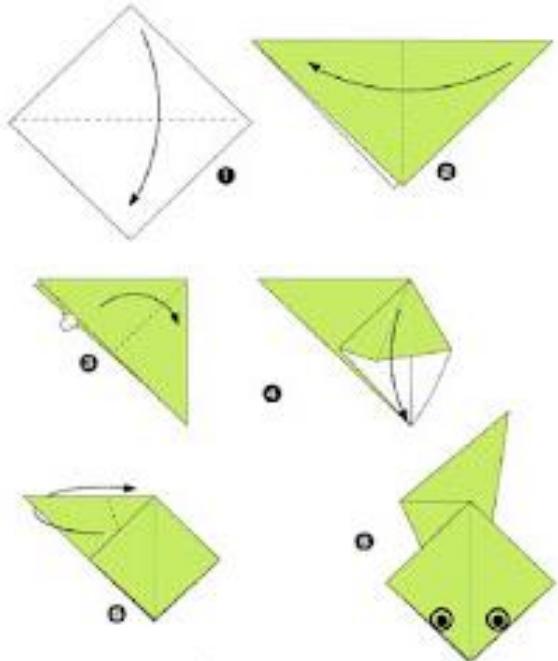
## CUIDADOS ESSENCIAIS PARA A ESCOLHA DE UM JOGO

- 1. Jogo complicado** - frustração fácil - aumenta a agitação ou até a agressividade.
- 2- Os jogos tecnológicos** são bons para alguns momentos, mas em demasia podem deixar as crianças muito estimuladas.
- 3- Saber qual o objetivo:** ( foco, ganhar e perder, impulsividade, capacidade cognitiva, atenção, etc.).

## CICLO VITAL DO SAPO



## MONTAGEM DO GIRINO



- Texto informativo sobre a vida do Sapo;
- Outros animais que também sofrem metamorfose.





# Quatro fichas quadradas de cores diferentes.

Para cada ficha um comando diferente; ter um comando por vez, aumentando os comando conforme o decorrer da aula

 <b>BETHMÁTICA</b> PRODUÇÕES <a href="http://www.bethematica.blogspot.com">www.bethematica.blogspot.com</a>							<b>Adedanha</b> <b>Matemática</b>			
<b>PONTUAÇÃO:</b> 10 pontos por acerto. A partir da adição, havendo coincidência, marca-se 05 pontos por item.										
Número Sorteado	Antecessor	Sucessor	O dobro	O triplo	Nº Romano	Uma adição	Uma subtração	Uma multiplicação	Uma divisão	Uma expressão
1 <sup>a</sup> RODADA	2 <sup>a</sup> RODADA	3 <sup>a</sup> RODADA	4 <sup>a</sup> RODADA	5 <sup>a</sup> RODADA	TOTAL					

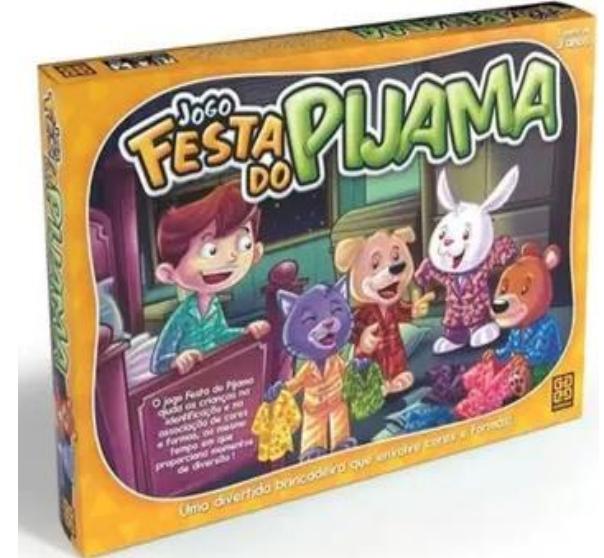
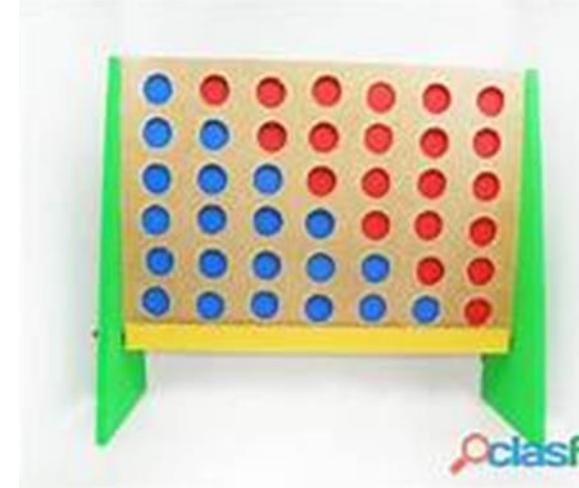
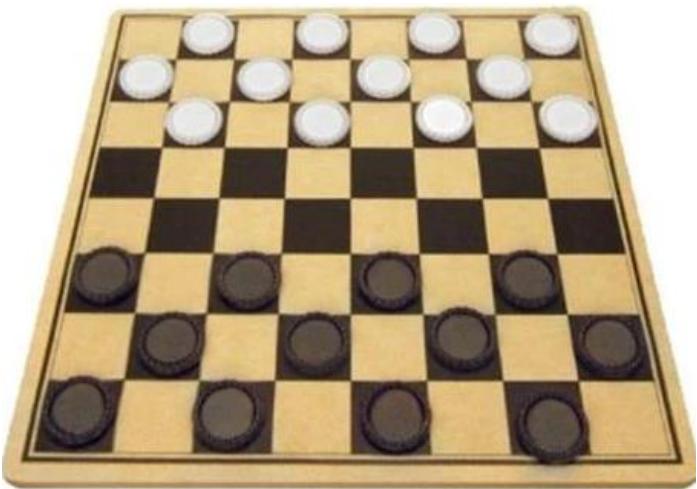
# Organize a lista, relacionada a ida em um restaurante para jantar.

- ( ) Decidir os pratos.
- ( ) Ligar para um restaurante.
- ( ) Esperar na entrada do restaurante.
- ( ) Reservar uma mesa.
- ( ) Ir ao restaurante.
- ( ) Pedir os pratos escolhidos ao garçom.
- ( ) Prepara-se para a ocasião.
- ( ) Ler o cardápio.
- ( ) Pagar a conta.

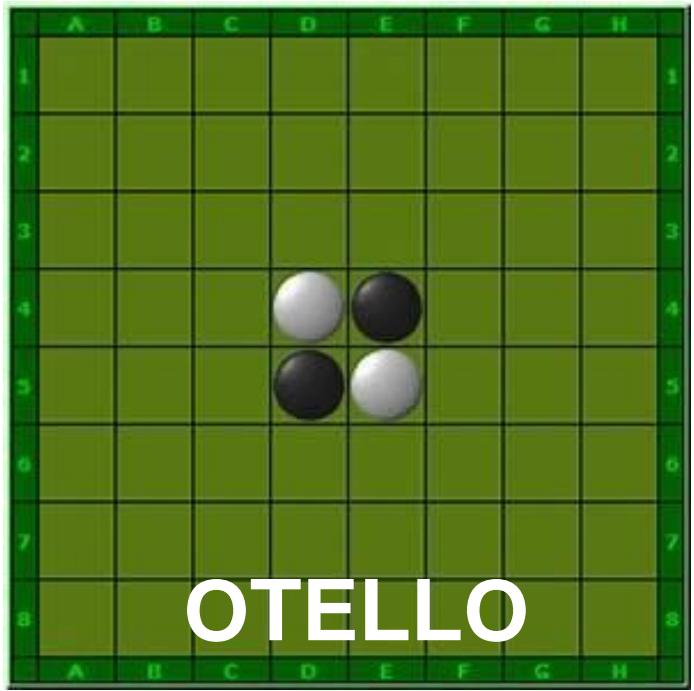


# JOGOS DE TABULEIRO

Desenvolve as habilidades cognitivas, estratégias, planejamento, impulsividade, tomada de decisão e de comunicação. Funções Executivas.



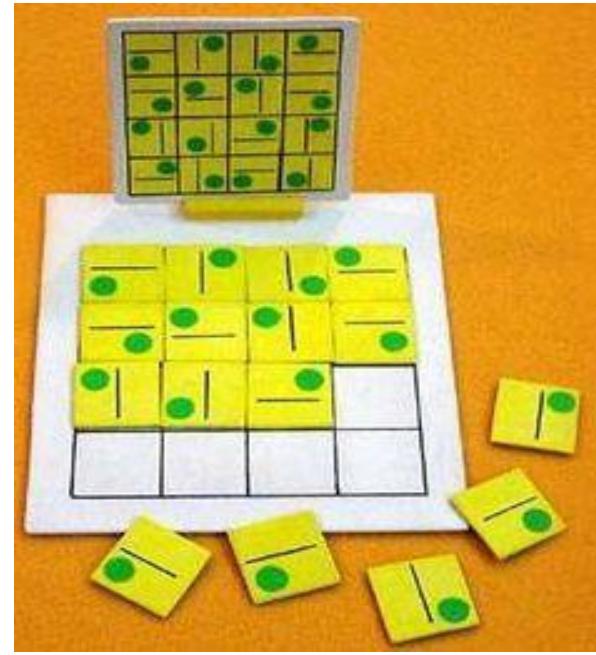
QUAL É O  
ANIMAL?



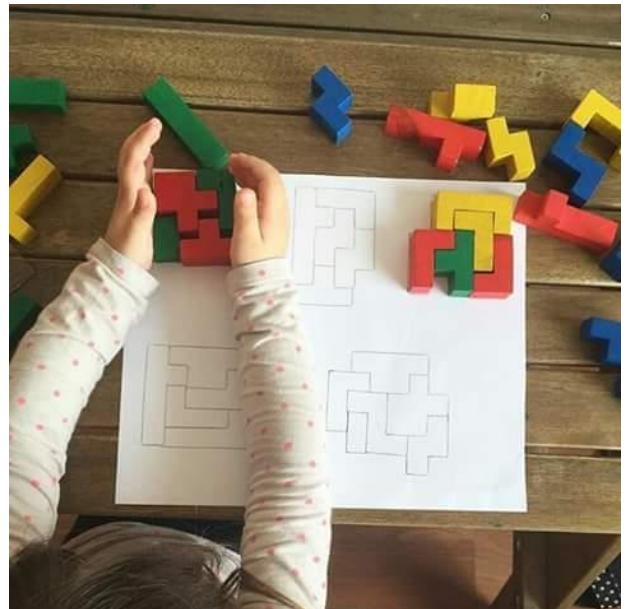
OTELLO



FORMAS  
GEOMÉTRICAS



ESPELHO



PENTADOMINÓ



TORRE DE  
HANÓI





Quem nasceu  
para ensinar,  
nunca deve  
parar de  
aprender.

Paulo Freire

@Paulo Freire Educador

MUITO OBRIGADA!





Siga nossas Redes Sociais



[www.rhemaeducacao.com.br](http://www.rhemaeducacao.com.br)