

**EFEITOS TERAPÊUTICOS DA OFICINA DE BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NA
ATENÇÃO SUSTENTADA DE CRIANÇAS COM TDAH EM UM CAPSIJ PELA
PEDAGOGIA DA CORPOREIDADE**

**THERAPEUTIC EFFECTS OF THE TOYS AND PLAY WORKSHOP ON THE
SUSTAINED ATTENTION OF CHILDREN WITH ADHD IN A CAPSIJ THROUGH THE
PEDAGOGY OF CORPOREITY**

**EFFECTOS TERAPÉUTICOS DEL TALLER DE JUGUETES Y JUEGOS EN LA
ATENCIÓN SOSTENIDA DE NIÑOS CON TDAH EN UN CAPSIJ A TRAVÉS DE LA
PEDAGOGÍA DE LA CORPOREIDAD**

 <https://doi.org/10.56238/arev7n10-144>

Data de submissão: 15/09/2025

Data de publicação: 15/10/2025

Isnaldo Florêncio Araújo Júnior

Mestre em Educação Física

Instituição: Universidade Federal da Paraíba (UFPB)

E-mail: fjuniorpersonaltrainer@gmail.com

Orcid: 0000-0003-2951-4446

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9017855122738705>

Samara Queiroz do Nascimento Florêncio

Doutora em Educação Física

Instituição: Universidade Federal da Paraíba (UFPB)

E-mail: samara.qnf@gmail.com

Orcid: 0000-0002-4955-8158

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1462233806758384>

Edson Swendsen

Mestre em Educação Física

Instituição: Universidade Federal da Paraíba (UFPB)

E-mail: edson.swendsen@academico.ufpb.br

Orcid: 0009-0009-9144-9666

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6896483555671702>

Maria Eduarda Bezerra Lacerda-Swendsen

Doutoranda em Educação Física

Instituição: Universidade Federal da Paraíba (UFPB)

E-mail: eduarda_lacerda7@outlook.com

Orcid: 0009-0003-7520-7815

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2283998989401282>

Elizara Carolina Marin
Doutora em Comunicação
Instituição: Universidade Federal da Paraíba (UFPB)
E-mail: elizaracarol@yahoo.com.br
Orcid: 0000-0002-9031-3144
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6076371969892407>

Pierre Normando Gomes-da-Silva
Doutor em Educação
Instituição: Universidade Federal da Paraíba (UFPB)
E-mail: pierrenormandogomesdasilva@gmail.com
Orcid: 0000-0003-1762-1738
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2826378188128750>

RESUMO

Com o avanço do conhecimento sobre os critérios diagnósticos dos transtornos comportamentais na população, o Transtorno de Déficit de Atenção/Hiperatividade (TDAH) tem se destacado. Considerando esse crescimento e a busca por tratamentos com menos efeitos colaterais, o jogo tem sido indicado como um recurso possível. Esta pesquisa analisou o potencial terapêutico da Oficina de Brinquedos e Brincadeiras (OBBA), programa didático da Pedagogia da Corporeidade (PC), para a manutenção da atenção de crianças com TDAH atendidas no Centro de Atenção Psicossocial Infantojuvenil (CAPSij), em João Pessoa/PB. Foram realizadas seis OBBA's, duas por semana, com duração aproximada de 40 minutos. Os brinquedos e brincadeiras explorados ao longo das oficinas foram o tangram, a peteca e o vai-e-vem. Para a análise dos dados, foi utilizado o método Escritural, um desenho semiótico de análise do movimento da PC. Identificou-se, como efeitos das oficinas, o aumento da atenção sustentada durante a confecção dos brinquedos e realização das brincadeiras. As oficinas também estimularam a imaginação, a criatividade e a autoestima das crianças na construção dos próprios brinquedos, incitando o brincar atento das crianças. As OBBA demonstraram-se viáveis para implementação, seja pelo baixo custo, seja pela ausência de contraindicações para a faixa etária contemplada no estudo. Por fim, destaca-se que o aspecto colaborativo das OBBA contribuiu positivamente para a manutenção da motivação das crianças durante os jogos.

Palavras-chave: Saúde Coletiva. Pedagogia da Corporeidade. Jogo. Crianças. TDAH.

ABSTRACT

With the advancement of knowledge about the diagnostic criteria of behavioral disorders in the population, Attention Deficit/Hyperactivity Disorder (ADHD) has gained prominence. Considering this growth and the search for treatments with fewer side effects, play has been indicated as a possible resource. This study analyzed the therapeutic potential of the Toys and Games Workshop (OBBA), a didactic program of the Pedagogy of Corporeity (PC), for maintaining the attention of children with ADHD treated at the Psychosocial Care Center for Children and Adolescents (CAPSij) in João Pessoa, PB. Six OBBA sessions were carried out, twice a week, each lasting approximately 40 minutes. The toys and games explored during the workshops were tangram, shuttlecock (peteca), and catch-ball (vai-e-vem). For data analysis, the Scriptural method was used, a semiotic design for analyzing movement within PC. The workshops' effects included an increase in sustained attention during the making of toys and the performance of games. The workshops also stimulated imagination, creativity, and self-esteem in children as they built their own toys, encouraging attentive play among children. The OBBA proved to be feasible for implementation, both due to its low cost and the absence of contraindications

for the age group covered in the study. Finally, it is noteworthy that the collaborative aspect of the OBBA contributed positively to maintaining children's motivation during the games.

Keywords: Public Health. Pedagogy of Corporeity. Play. Children. ADHD.

RESUMEN

Con el avance del conocimiento sobre los criterios diagnósticos de los trastornos conductuales en la población, el Trastorno por Déficit de Atención/Hiperactividad (TDAH) ha adquirido relevancia. Considerando este crecimiento y la búsqueda de tratamientos con menos efectos secundarios, el juego ha sido señalado como un recurso posible. Esta investigación analizó el potencial terapéutico del Taller de Juguetes y Juegos (OBBA), programa didáctico de la Pedagogía de la Corporeidad (PC), para el mantenimiento de la atención de niños con TDAH atendidos en el Centro de Atención Psicosocial Infantojuvenil (CAPSij), en João Pessoa - PB. Se realizaron seis sesiones de OBBA, dos por semana, con una duración aproximada de 40 minutos. Los juguetes y juegos trabajados a lo largo de los talleres fueron el tangram, la peteca y el vaivén. Para el análisis de los datos se utilizó el método Escritural, un diseño semiótico de análisis del movimiento de la PC. Se identificó, como efectos de los talleres, el aumento de la atención sostenida durante la confección de los juguetes y la realización de los juegos. Los talleres también estimularon la imaginación, la creatividad y la autoestima de los niños en la construcción de sus propios juguetes, promoviendo el juego atento de los niños. El OBBA se mostró viable para su implementación, tanto por su bajo costo como por la ausencia de contraindicaciones para el grupo etario contemplado en el estudio. Finalmente, se destaca que el aspecto colaborativo del OBBA contribuyó positivamente al mantenimiento de la motivación de los niños durante los juegos.

Palabras clave: Salud Colectiva. Pedagogía de la Corporeidad. Juego. Niños. TDAH.

1 INTRODUÇÃO

Com o avanço científico no diagnóstico e tratamento dos transtornos comportamentais na população, destaca-se o Transtorno de Déficit de Atenção/Hiperatividade (TDAH), reconhecido pela Classificação Estatística Internacional de Doenças e Problemas Relacionados à Saúde (CID-10) da Organização Mundial da Saúde (OMS, 1993). Estudos como os de Polanczyk *et al.* (2007), Schmidek *et al.* (2018) e Paiano *et al.* (2019) apontam uma prevalência mundial de 9% a 16% de crianças e adolescentes com TDAH, desses, cerca de 50% mantêm os sintomas na idade adulta.

O TDAH é definido como um transtorno que prejudica o neurodesenvolvimento, sendo uma desordem neurogênica do sistema executivo do cérebro que compromete circuitos cognitivos como memória e os campos visuoespacial, fonológico e atencional (Rohde; Mattos, 2003; Biederman *et al.*, 2006; Malloy-Diniz *et al.*, 2011). Para Cosenza e Guerra (2011) e Matlin (2003), o centro executivo é composto por áreas do córtex pré-frontal, responsável pelo controle inibitório, organização, planejamento estratégico, coordenação do comportamento, fluência verbal, flexibilidade mental e atenção sustentada, funções essenciais para o sucesso em atividades rotineiras, adequação às normas sociais e interação com o mundo em diferentes contextos e situações.

Segundo Rohde e Mattos (2003) o TDAH está relacionado à imaturidade de áreas cerebrais responsáveis pela regulação emocional, sendo essas menos desenvolvidas, especialmente em crianças. O diagnóstico do TDAH é subdividido em três tipos de predominância: hiperatividade-impulsividade, desatenção e combinado. Conforme Silva (2014), em todas as variações observadas, o sintoma que mais se destaca é a dificuldade em manter a atenção. Dessa forma, quando a atenção é afetada, a execução de outras atividades também é prejudicada, podendo essa dificuldade manifestar-se em um ou mais tipos específicos de atenção.

Estudos têm apontado possibilidades de tratamento e desenvolvimento da atenção por meio de mecanismos que promovem maior estimulação neuronal, não se restringindo apenas ao tratamento medicamentoso (Costa, Moreira e Seabra Júnior, 2015; Ribeiro, 2016). Dentre recursos, os jogos podem ser utilizados como uma ferramenta criativa, atrativa e interativa, capaz de minimizar os problemas de desatenção e de comportamento social em crianças hiperativas, potencializando a aprendizagem e, consequentemente, seu desenvolvimento integral (Oliveira; Lima e Couto, 2019).

Nesse sentido, Yogman *et al.* (2018) demonstram que, cada vez mais, os pediatras têm indicado jogos e brincadeiras como um dos recursos para o tratamento de crianças com TDAH. Esses profissionais vêm apostando no brincar como um elemento de estimulação da função cerebral, uma vez que ele pode ampliar as habilidades de linguagem, bem como os fatores socioemocionais, cognitivos e de autorregulação, favorecendo o desenvolvimento das crianças. Além disso, a função do

brincar é determinante para o desenvolvimento de um cérebro pró-social, visto que os jogos proporcionam experiências sociais relevantes como a colaboração e a criatividade.

Dado o exposto, este estudo lançou mão da Pedagogia da Corporeidade (PC) (Gomes-da-Silva, 2011, 2016, 2019), a qual apresenta uma visão semiótica da Educação Física, interpretando o movimento humano como uma linguagem e adotando o jogo como elemento central no processo de ensino-aprendizagem, no treinamento esportivo, na promoção da saúde e também como expressão da memória cultural. Além disso, confere valor ontológico e epistemológico à *experiência do brincar*. Nesse contexto, no Grupo de Pesquisa em Pedagogia da Corporeidade (GEPEC), o jogo tem sido trabalhado com diferentes faixas etárias, públicos variados e com múltiplos objetivos.

Para Gomes-da-Silva (2019), os jogos são enunciações do brincar, práticas de linguagem e codificações socioculturais estabelecidas. O autor organiza os jogos em *Gêneros de Jogos*, classificando-os como distintos e complementares, dividindo-os em gêneros *Primários* e *Secundários*. Os gêneros Primários abrangem jogos com regras mais simples, mais próximos à espontaneidade do cotidiano, incluindo os Jogos *Sensoriais* e *Ambientais*, os quais introduzem a percepção do ser humano no mundo circundante. Já os gêneros Secundários englobam jogos mais complexos, com regras consolidadas culturalmente, como os jogos *Rítmicos*, *Simbólicos*, de *Confrontações*, de *Construções* e de *Expedições*. Por meio desses jogos, expandem-se as capacidades percepto-motoras e interpretativas dos indivíduos. Os gêneros Secundários são compreendidos como desdobramentos evolutivos dos Primários, mantendo-se, no entanto, conectados a estes. Além disso, multiplicam-se indefinidamente, a partir das combinações entre qualidades de diferentes gêneros.

Dentre os programas didáticos da Pedagogia da Corporeidade (PC), Gomes-da-Silva (2013) apresenta a Oficina de Brinquedos e Brincadeiras (OBBA). O objetivo desse programa e método é devolver aos brincantes ou jogadores a autoria do brinquedo e o prazer de brincar com jogos da cultura popular ou tradicionais, permitindo que se interpretem por meio do brincar. Esse programa vem sendo aplicado em diferentes estudos, destacando-se aquele voltado aos comportamentos antissociais na escola (Soares; Gomes-da-Silva, 2024) e outro relacionado à promoção cultural nas visitações ao Museu do Jogo da UFPB.

O Programa OBBA consiste em uma seleção de jogos do gênero *Construções* e, quanto ao seu método, propõe um conjunto de orientações didáticas para a estruturação da aula-laboratório, dinamizando a intervenção e oportunizando a construção e a vivência de jogos da cultura popular. Nas OBBA, os brinquedos são confeccionados a partir de materiais recicláveis ou de baixo custo, e as oficinas constituem um espaço de criação que possibilita a produção de sentido na experiência de

construir brinquedos com as próprias mãos, vivenciar os jogos sugeridos e assumir a responsabilidade de ensinar outras pessoas a brincar (Gomes-da-Silva, 2013, 2016, 2019).

Com base no exposto, este estudo analisou o potencial terapêutico da Oficina de Brinquedos e Brincadeiras (OBBA) para a manutenção da atenção de crianças com TDAH, atendidas no Centro de Atenção Psicossocial Infantojuvenil (CAPSij), em João Pessoa – PB. Para tanto, buscou-se: identificar os hábitos de atenção e dispersão das crianças durante as oficinas de construção dos brinquedos e de realização das brincadeiras; comparar esses comportamentos ao longo das diferentes oficinas; e indicar os efeitos das OBBA na atenção sustentada de crianças com TDAH. Para essa intervenção, foram selecionados três jogos do Programa OBBA, com base no interesse demonstrado pelas crianças: o tangram, a peteca e o vai-e-vem.

2 METODOLOGIA

Trata-se de um estudo descritivo, com abordagem qualitativa, por meio da aplicação das OBBA, com foco em jogos dos gêneros *Construções* e *Confrontações*, para crianças diagnosticadas com TDAH. Segundo Gil (2019), a pesquisa descritiva visa retratar, de maneira minuciosa, as características e comportamentos específicos de diferentes contextos. Já a abordagem qualitativa dedica-se ao estudo aprofundado das experiências, tanto dos eventos quanto das interações sociais (Minayo e Costa, 2018). Desse modo, as OBBA foram ministradas, observadas e seus efeitos analisados. As sessões, fossem elas voltadas à construção dos brinquedos ou à realização das brincadeiras, foram estruturadas conforme a proposta da Aula-Laboratório da Pedagogia da Corporeidade (ALPC) (Gomes-da-Silva, 2015), a qual se organiza em três tipos de situações de movimento: *Sentir*, *Reagir* e *Refletir*.

2.1 COLABORADORES DO ESTUDO

Os participantes da pesquisa foram quatro crianças do sexo masculino, com diagnóstico de TDAH, cadastradas no Centro de Atenção Psicossocial Infantojuvenil (CAPSij), vinculado à Coordenação de Saúde Mental da Secretaria Municipal de Saúde de João Pessoa – PB, localizado no bairro do Róger, na cidade de João Pessoa/PB. Essas crianças compuseram o grupo de “brincantes”, identificados como (bt1), (bt2), (bt3) e (bt4).

Os critérios de inclusão foram: ser do sexo masculino; ter entre sete e nove anos de idade; possuir diagnóstico de TDAH; e estar em acompanhamento terapêutico no CAPSij há mais de um ano. Como critérios de exclusão: a presença concomitante de Transtorno do Espectro Autista (TEA), Transtorno Opositivo Desafiador (TOD) e a ocorrência de mais de três faltas às sessões terapêuticas.

2.2 INSTRUMENTOS E TÉCNICAS DE APLICAÇÃO E OBSERVAÇÃO DOS FENÔMENOS

Para a obtenção dos dados, foram utilizados os seguintes instrumentos:

2.2.1 Prontuário de identificação

Foi elaborada uma ficha de identificação com base nos dados coletados no prontuário disponível na instituição CAPSij com as seguintes informações: nome da criança, data de nascimento, escolaridade (ano escolar, número de repetências, tipo de escola), filiação (nome dos pais, idade, escolaridade e profissão), diagnóstico médico e a medicação em uso.

2.2.2 Roteiro de observação

O roteiro de observação foi construído com base no método semiótico da Analítica Escritural da Pedagogia da Corporeidade (Gomes-da-Silva, 2015), com ênfase nos aspectos atencionais das crianças durante as situações de jogo. A escolha desse método se justifica para a compreensão das significações que emergem da interação entre a criança, o profissional e o ambiente terapêutico, manifestadas para além das falas, desvelando-se por meio de signos como movimentações, posturas, expressões faciais, grau de envolvimento e foco atencional.

2.2.3 Recurso da filmagem

Para viabilizar o acompanhamento do roteiro de observação e o rastreamento dos códigos semióticos, utilizou-se o recurso da filmagem para registrar todas as sessões. O uso das imagens teve como objetivo registrar as situações de movimento durante os jogos, a fim de possibilitar, posteriormente, a interpretação dos signos observados. Ademais, o registro audiovisual permitiu a retomada de ações específicas, possibilitando uma análise mais detalhada das interações.

2.2.4 Oficina de Brinquedos e Brincadeiras (OBBA)

Do Programa OBBA, foram selecionados três jogos com base nos gêneros propostos e nas necessidades das crianças com TDAH. Consideraram-se, para essa escolha, a progressão do mais simples ao mais complexo, o tamanho da sala, a disposição dos materiais manipuláveis no ambiente do CAPSij e o espaço disponível para a realização das brincadeiras. Os brinquedos selecionados para as oficinas foram: tangram, pertencente ao gênero *Construções*, e peteca e vai-e-vem, pertencentes ao gênero *Confrontações*.

2.3 PROCEDIMENTOS DE COLETA

A pesquisa teve início com uma visita ao CAPSij, ocasião em que foi realizada uma reunião com a coordenação da unidade para apresentação do projeto e solicitação da assinatura da carta de anuência. Em seguida, procedeu-se à identificação das crianças por meio da coleta dos respectivos laudos médicos, a fim de confirmar o diagnóstico de TDAH, conforme os critérios estabelecidos pelo *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders – 5^a edição (DSM-V-TR, 2022)*. Nessa etapa, também foram preenchidas as autorizações éticas e as fichas de identificação das crianças que atendiam aos critérios de inclusão.

No primeiro contato com os brincantes, foi realizada uma sondagem por meio da observação de suas atividades cotidianas no CAPSij, em interação com as terapeutas do serviço. Inicialmente, as crianças foram convidadas a participar de forma voluntária, compreendendo que essa liberdade favorece a criação do vínculo necessário para o desenvolvimento das oficinas. Em seguida, ocorreu um contato direto com as crianças durante uma sessão de acolhimento, com o objetivo de aproximar o mediador do grupo. Nessa ocasião, foi apresentado o Programa contendo 24 jogos, dos quais as crianças escolheram três: tangram, peteca e vai-e-vem.

Ainda na sessão de acolhimento, foi proposta uma OBBA “Show de Mágica” para promoção e maior interação entre os participantes. Na situação *Sentir*, o mediador captou a atenção das crianças por meio de jogos mágicos, como o “truque do anel”, em que fazia um anel desaparecer de uma mão e aparecer na outra; o “truque do sumiço do papel”, fazendo uma folha desaparecer; e o “truque das cartas”, no qual adivinhava a carta escolhida por um brincante. Na situação *Reagir*, foi apresentada uma caixa contendo diversos brinquedos, e as crianças, com os olhos vendados, deveriam pegar um brinquedo e identificá-lo apenas pelo tato. No *Refletir*, o mediador utilizou jogos *Rítmicos*, com o apoio de um berimbau e cantigas de capoeira. As crianças participaram da brincadeira “*O berimbau mandou*”, cujo objetivo era avaliar o nível de atenção delas. Durante a atividade, ao ritmo do berimbau e com cantos improvisados, eram emitidos comandos como: abaixar, pular, girar, pular em um pé só, levantar os joelhos, dançar e imitar animais.

Posteriormente, iniciou-se a aplicação do Programa OBBA, com a realização de duas sessões semanais, cada uma com duração aproximada de 40 minutos, sendo todas devidamente filmadas. As sessões ocorreram sem a presença dos pais ou responsáveis, sendo mediadas exclusivamente pelos pesquisadores.

2.4 TÉCNICAS DE ANÁLISE DOS DADOS

Para descrever os efeitos da interpretação no desenvolvimento da atenção sustentada, recorremos à semiótica, com o objetivo de revelar os modos de agir das crianças com TDAH nas OBBA. Nas palavras de Gomes-da-Silva (2015a, p. 83), “Semiótica é uma área de conhecimento que estuda a vida dos signos, o modo como se organizam para significar. [...] É a lógica pragmática que nos auxilia na compreensão das situações de movimento como linguagem”. Assim, utilizamos um dos desenhos da Semiótica Aplicada, denominado método Escritural da Pedagogia da Corporeidade (2003), para analisar as singularidades significativas que emanam das situações de jogo com cada uma das crianças com TDAH. O termo *Escriptural*, numa inspiração barthesiana, refere-se à forma como os movimentos são realizados e aos efeitos que eles produzem nos praticantes. Esse desenho analítico pode ser sintetizado em seus campos e códigos, conforme apresentado no quadro a seguir:

Quadro 1. Campos e códigos para analisar as situações de movimento

CAMPOS	ACCIONAL		SEMÂNTICO		HERMENÊUTICO	
CÓDIGOS (C)	Coordenativo (CCd)	Ação e Funções (sequência técnica)	Simbólico (CS)	Ritos (imaginário)	Enigmático (CE)	Estranhamento (dispersão)
	Topográfico (CT)	Postural (atencional/ajustamento)	Rítmico (CR)	Intensidade (volume)	Metajogo (CM)	Reabertura tática/atenção (nova atenção, novo jogo, nova conduta)
	Político (CP)	Tomada de decisão (tática)	Cultural (CC)	Estilo (gênero)		
	Jurídico (CJ)	Regras (respeito e reinvenção)	Afetivo (CA)	Tensão (interesse, vontade, dispersão, desejo)		

Fonte: Gomes-da-Silva (2015).

Finalizada a coleta e em posse do material fílmico, iniciamos o processo de análise escritural da atenção sustentada das crianças com TDAH durante as oficinas. O objetivo foi analisar o comportamento atencional dos brincantes, o que realizamos observando os indicadores de ação dos Códigos do Campo Accional. O Campo Accional refere-se às ações e funções desempenhadas pelas crianças durante a aplicação das OBBA. Seus códigos são: coordenativo (sequência, orientação e adaptação), topográfico (posições corporais), político (tomada de decisão) e jurídico (funcionamento) (Gomes-da-Silva, 2015).

No código coordenativo, registramos as investidas de ação dos brincantes em cada sessão de OBBA por meio dos índices sígnicos de: realização das atividades solicitadas, movimentações, expressões faciais e verbalizações. No código topográfico, analisamos o ajustamento da postura (sentar-se, levantar-se, locomover-se, direcionar o corpo ao objeto). No código político, levantamos a

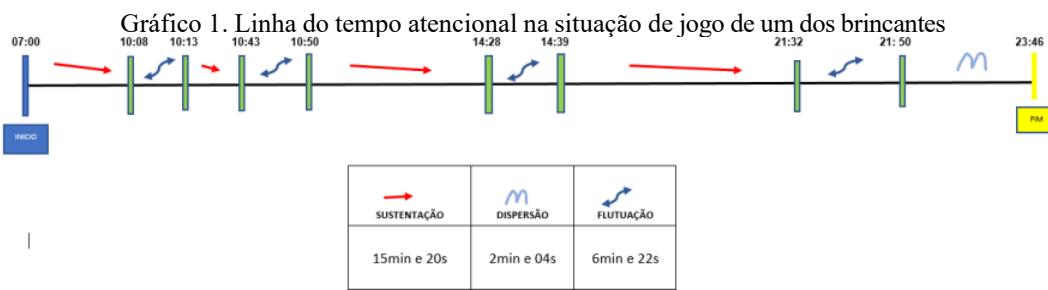
capacidade da criança de tomar decisões, proatividade e requerer participação. Já no código jurídico, acompanhamos a compreensão e o respeito às regras de cada jogo.

Do método Escritural analisamos a face indicial do jogo, identificando o envolvimento emocional, o empenho motor e a compreensão do jogo de cada brincante tanto na construção do brinquedo quanto na realização das brincadeiras. Após a identificação de cada código em cada OBBA foi realizada a triangulação dos índices sígnicos dos diferentes códigos, para descrever a tendência da atenção de cada criança em cada situação de jogo. Assim analisamos esses signos a partir das filmagens e fotografias obtidas na coleta, a exemplo do demonstrado na Figura 1.



Fonte: dados imagéticos da pesquisa.

Para a análise dos signos atencionais observados nos vídeos, criamos uma linha do tempo do comportamento das crianças para cada OBBA, baseada em três categorias: atenção, flutuação e dispersão. Os signos de atenção indicavam o envolvimento na tarefa, o interesse em continuar e o encantamento pelo brinquedo. Os signos de flutuação indicavam uma alternância no interesse, em que os brincantes demonstravam momentânea atenção, dispersavam e posteriormente retornavam à atividade. Já os signos de dispersão indicavam o desinteresse em relação à situação. Para cada OBBA, de construção ou de brincadeiras, e para cada criança, foi diagramada sua respectiva linha do tempo atencional (LTA). O Gráfico 1 representa a linha do tempo do comportamento atencional.



Fonte: Elaborado pelos próprios autores.

2.5 PROCEDIMENTOS ÉTICOS

A pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal da Paraíba, conforme parecer do CAAE n. 60539222.0.0000.5188.

3 RESULTADOS

Iniciaremos apresentando uma descrição dos jogos e das situações de movimento nas instâncias do *Sentir*, *Reagir* e *Refletir* durante as OBBA. Em seguida, desvelaremos as OBBA que estimularam a atenção dos participantes, bem como aquelas que mais se revelaram como fatores distratores de acordo com a análise de cada linha do tempo atencional de cada brincante.

3.1 OBBA – TANGRAM

O tangram é um jogo milenar originário da China, composto por sete peças geométricas que formam um tipo de quebra-cabeça. O desafio consiste em organizar todas as peças, sem sobrepor-las, de modo que componham uma figura previamente definida como modelo ou referência (Macêdo *et al.*, 2015). Na oficina do tangram, o mediador apresentou o jogo por meio de uma brincadeira de adivinhação, mostrava cartelas com imagens de borboleta, cachorro, galinha, gato, tartaruga e dinossauro, para que a criança descobrir e falasse o nome do animal. Para construção do Tangram foram utilizados os seguintes materiais: papelão, EVA coloridos, molde de tangram, cola de EVA e tesoura sem ponta. As ações dos brincantes durante a OBBA-Tangram estão descritas no quadro 2.

Quadro 2. Passo a passo da construção do Tangram e comportamento dos brincantes

AÇÃO	DESENVOLTURA DOS BRINCANTES
1. Transpor o molde para o papelão, ampliando o tamanho.	Ações realizadas pelo mediador, com a colaboração das crianças. As ações causaram curiosidade e o olhar atento dos brincantes a cada situação de movimento.
2. Transpor o molde para o EVA.	
3. Cortar as formas geométricas desenhadas.	
4. Colar o EVA no papelão.	Ação realizada pelas crianças, selecionando formas geométricas compatíveis entre o papelão e o EVA realizando a colagem.
5. Deixar a cola secar para brincar na oficina seguinte.	O tempo de deixar secar levou os brincantes a ficarem ansiosos por levar o brinquedo para casa. Mas, entenderam que era necessário esperar o brinquedo ficar pronto para brincar na oficina seguinte.

Fonte: Elaborado pelos próprios autores.

Figura 2. Brincante demonstrando a OBBA construção do Tangram após a transposição



Fonte: dados imagéticos da pesquisa.

3.2 OBBA – PETECA

A peteca é um brinquedo tradicional, existente desde antes da colonização do Brasil, e tem origem na cultura indígena, especialmente entre os povos de língua tupi, como os Bororos e os Paopá, habitantes da região Centro-Oeste do país. Originalmente, o jogo era praticado sem regras rígidas ou delimitação de espaço, tendo como objetivo manter a peteca no ar o maior tempo possível (Pereira, 2021). Nessa oficina, o mediador conduziu a etapa de sensibilização, entregando às crianças petecas já prontas para que pudessem experimentar e se familiarizar com o brinquedo. Em seguida, convidou-as a confeccionar suas próprias petecas, personalizadas conforme as suas preferências. Para a confecção, foram utilizados: papelão, cola de isopor, penas coloridas, elásticos e bexigas.

Quadro 3. Passo a passo da construção da Peteca e comportamento dos brincantes

AÇÃO	DESENVOLTURA DOS BRINCANTES
1. Cortar os discos de papelão, colar um sobre o outro, fazendo a base da peteca e fazer um furo no meio da base.	Ação realizada pelo mediador com colaboração das crianças, uma vez que foi utilizada cola quente.
2. Juntar as penas com um elástico de borracha, colocar cola no furo da base e espertar as petecas.	Ação realizada pelos brincantes com o auxílio do mediador.
3. Abrir a bexiga, envolver todos os discos da base, deixando as penas para cima e prendendo a bexiga com um elástico de borracha.	Ação realizada pelos brincantes com o auxílio do mediador.

Fonte: Elaborado pelos próprios autores.

Figura 3. Brincante mostrando sua peteca construída



Fonte: dados imagéticos da pesquisa.

3.3 OBBA – VAI E VEM

O vai e vem é um brinquedo formado por uma bola de plástico oval ou uma garrafa pet com abertura no centro, por onde passam duas cordas de nylon, em cujas extremidades ficam as alças que cada jogador segura e usa para movimentar a bola de forma coordenada com a dupla, enquanto um abre o cordão o outro fecha, aproximando as mãos (Gomes-da-Silva, 2013). Na oficina do vai e vem o brinquedo foi apresentado sobre as múltiplas possibilidades de construção e criação estética. Os materiais utilizados foram: garrafas PET, barbantes, tesoura, EVA e fitas adesivas.

Quadro 4. Passo a passo da construção do Vai e Vem e comportamento dos brincantes

AÇÃO	DESENVOLTURA DOS BRINCANTES
1. Cortar duas garrafas PET ao meio e encaixar uma metade na outra, unindo-as com fita adesiva ou cola quente.	Ação realizada pelo mediador com a colaboração dos brincantes.
2. Retirar as tampas e passar dois barbantes através da garrafa.	Ação realizada pelos brincantes.
3. Cortar quatro tiras da garrafa PET, formando as argolas.	Ação realizada pelo mediador com a colaboração dos brincantes, uma vez que foi utilizada tesoura de ponta.
4. Envolver as argolas com EVA.	Ação realizada pelos brincantes.
5. Amarrar uma argola em cada uma das pontas dos fios com fita adesiva e decorar as garrafas.	

Fonte: Elaborado pelos próprios autores.

Figura 4. Brincante mostrando o seu vai e vem



Fonte: dados imagéticos da pesquisa.

Quadro 5. Descrição das situações de movimento das OBBA com o Tangram, Peteca e Vai e Vem.

BRINQUEDO	SENTIR	REAGIR	REFLETIR
TANGRAM	Brincadeira de adivinhação: descobrir qual o animal é apresentado na figura formada.	Construção do tangram gigante, compondo as figuras, conforme modelo apresentado.	Interpretação sobre o brinquedo, identificando os efeitos que ele provoca: sensações, desafios e semelhança com outros jogos.
PETECA	Familiarização da peteca: experimentar, manuseando-a e golpeando-a para cima.	Construção da peteca personalizada e jogando sozinho, controle da peteca com o mediador e colegas.	Interpretação sobre o brinquedo, sua dinâmica de interação e sua representação cultural.
VAI E VEM	Apresentação das peças do vai e vem: montando e desmontando as crianças compreenderam o funcionamento do jogo.	Confecção e decoração do vai e vem e dos puxadores, montagem das peças, por fim, jogo em duplas.	Interpretação sobre a realização de o jogo necessitar da cooperação do outro para jogar.

Fonte: Elaborado pelos próprios autores.

3.4 ANÁLISE DA LINHA DO TEMPO ATENCIONAL DAS OBBA

De acordo com a análise de cada linha do tempo atencional para cada situação de jogo das OBBA foi possível inferir o desempenho dos brincantes. A partir das análises individuais, realizamos a comparação dos períodos de tempo em sustentação da atenção, dispersão e flutuação de cada brincante em cada oficina de construção dos brinquedos e de realização das brincadeiras, conforme apresentado nos quadros 6 e 7 respectivamente.

Quadro 6. Sustentação, dispersão e flutuação de cada brincante nas OBBA de construção.

OBBA DE CONSTRUÇÃO DO BRINQUEDO				
BRINQUEDO	BRINCANTE	SUSTENTAÇÃO	DISPERSÃO	FLUTUAÇÃO
TANGRAM	bt 1	54%	21%	25%
	bt 2	100%	0%	0%
	bt 3	100%	0%	0%

	bt 4	92%	0%	8%
PETECA	bt 1	71%	18%	11%
	bt 2	95%	0%	5%
	bt 3	77%	9%	14%
	bt 4	78%	9%	3%
VAI E VEM	bt 1	59%	17%	24%
	bt 2	100%	0%	0%
	bt 3	93%	5%	2%
	bt 4	80%	0%	20%

Fonte: Elaborado pelos próprios autores.

Quadro 7. Sustentação, dispersão e flutuação de cada brincante nas OBBA do brincar.

OBBA DE REALIZAÇÃO DAS BRINCADEIRAS				
BRINQUEDO	BRINCANTE	SUSTENTAÇÃO	DISPERSÃO	FLUTUAÇÃO
TANGRAM	bt 1	64%	21%	15%
	bt 2	65%	21%	14%
	bt 3	65%	9%	26%
	bt 4	88%	0%	12%
PETECA	bt 1	78%	7%	15%
	bt 2	100%	0%	0%
	bt 3	73%	19%	8%
	bt 4	44%	42%	14%
VAI E VEM	bt 1	56%	9%	35%
	bt 2	85%	3%	12%
	bt 3	86%	0%	14%
	bt 4	87%	4%	9%

Fonte: Elaborado pelos próprios autores.

Ao analisarmos os dados do quadro 6, levando em consideração a média da porcentagem de tempo em que as crianças conseguiram sustentar a atenção durante as oficinas de construção, o Tangram se destacou com o maior tempo de sustentação da atenção entre os brincantes, seguida das OBBA de construção do Vai e Vem e da Peteca. Contudo, observou-se pouca variação entre as OBBA, já que o tempo percentual médio de atenção sustentada nas três oficinas variou entre 86% a 80%. Essa diferença pode estar relacionada ao grau de complexidade da construção: para montar o Tangram, bastava fazer traços retos e cortes simples, enquanto na OBBA Peteca e na OBBA Vai e vem eram necessários recortes circulares, colagens e a manipulação de materiais diversos. Além disso, a OBBA Tangram também obteve os menores índices de dispersão e flutuação.

Já o quadro 7 que trata dos dados percentuais de sustentação da atenção, dispersão e flutuação nas oficinas de realização das brincadeiras, a média geral de sustentação da atenção foi de 74% do tempo. Durante as sessões de brincadeiras, houve uma inversão na ordem dos jogos quanto à atenção sustentada: o Vai e vem foi o que obteve o maior tempo médio percentual (78,5%), seguido da Peteca (73,7%) e do Tangram (70,5%). Essa diferença pode ser explicada pelo grau de complexidade das

atividades: o jogo do Tangram foi realizado com os brincantes sentados, enquanto os jogos da Peteca e Vai e vem envolveram movimento, demandando diferentes níveis de atenção e de controle da ação, seja batendo com a palma da mão ou coordenando movimentos de abrir e fechar os braços. Além do caráter cooperativo do Vai e vem, o que estimula a atenção e reduz os fatores distratores.

Na análise individual, observamos que o bt1 foi quem apresentou mais dificuldades para sustentar a atenção nas OBBA, tanto na construção quanto na realização das brincadeiras, com índices altos de dispersão e flutuação. Já entre os brincantes bt2 e bt3 apresentaram índices muito parecidos de sustentação da atenção, dispersão e flutuação nas oficinas Tangram e Vai e vem, com exceção para as oficinas com a Peteca em que o bt2 apresentou mais dificuldades. Por fim, o bt4 se destacou nas OBBA de realização dos jogos com Tangram e com o Vai e vem, mas também teve índices ruins na Peteca, apresentando uma queda significativa, reduzindo seu tempo de atenção de 78% na construção para 44% na realização das brincadeiras.

De maneira geral, o brincante b2 destacou-se por apresentar os maiores tempos percentuais de atenção sustentada, com 98% na construção do brinquedo e 83% na realização das brincadeiras; seguido pelo bt3, com 90% na construção e 74,7% na realização; e pelo bt4, com 83% na construção e 73% na realização. Constatamos, portanto, que as OBBA de construção, com os três brinquedos, foram mais eficientes em ampliar o tempo de sustentação da atenção quando comparadas às OBBA de realização das brincadeiras com esses brinquedos.

4 DISCUSSÃO

4.1 O BRINCANTE COMO AUTOR DA CONSTRUÇÃO

Conforme sugere Gomes-da-Silva (2016), o mediador e os brincantes se transformam em verdadeiros operários do brinquedo. As oficinas de construção abriram um espaço criativo, possibilitando que as crianças produzissem sentido por meio da experiência de construir seus brinquedos com as suas próprias mãos. A responsabilidade e o cuidado com o material, aliados à manipulação direta dos objetos, potencializaram o tempo de sustentação da atenção. O prazer em manusear os materiais foi perceptível em todas as oficinas de construção.

Enquanto montava a peteca, o brincante bt3 perguntou ao mediador com entusiasmo se a oficina se repetiria no dia seguinte, evidenciando satisfação e desejo pela continuidade da atividade. Em outra situação na mesma oficina, o bt4 colou uma peça e ficou soprando para que ela secasse, demonstrando envolvimento e atenção às etapas de montagem do brinquedo. O prazer manifestado pelos brincantes ao construir seus brinquedos se expressou em semblantes de alegria e na vibração emocional, visíveis no manuseio dos materiais e nas combinações de cores e formas. Na Figura 5, por

exemplo, observamos o bt3 empolgado ao finalizar a montagem do Tangram, envolvido no desafio proposto, comemorando com entusiasmo: “Yessss! Desafio completo, tio!”.

Figura 5. Brincante comemorando a finalização da atividade



Fonte: dados imagéticos da pesquisa.

Quando estimulado, o cérebro da criança com TDAH pode chegar ao seu polo mais criativo, e essa condição o coloca em posição que favorece a plasticidade neuronal (Silva, 2014). O estímulo da criatividade foi um efeito revelado ao longo da construção dos brinquedos. Na Figura 6 os brincantes são apresentados ao Vai e vem, nessa hora o bt1 diz: “Tio! Deixa eu fazer? Eu quero fazer um morcego!”. O bt2 afirma: “Uau! eu vou poder fazer o meu!” comemorando com as mãos.

Figura 6. Apresentação do Vai e vem aos brincantes



Fonte: dados imagéticos da pesquisa.

A associação que os brincantes fizeram entre as peças em construção e situações do cotidiano, outros brinquedos e as possibilidades de decoração revela como a atividade criativa do cérebro estava ativada, funcionando como estímulo capaz de acionar o córtex pré-frontal e favorecer a concentração. Seguindo a ideia do ímpeto criativo, Silva (2014) destaca que, embora a pessoa com TDAH possua uma mente naturalmente criativa, é fundamental dar vazão a essa criatividade para que as ideias não permaneçam apenas no pensamento. Segundo Silva (2014, p. 124), “o que pretendo enfatizar aqui é a

importância de o processo criativo ser concluído, ou seja, iniciar-se na ideia ou no pensamento criativo e finalizar-se na obra criativa”.

Embora tenham ocorrido momentos de flutuação e dispersão, as linhas do tempo indicaram elevada manutenção da atenção ao longo das oficinas. Isso sugere que as OBBA foram eficazes em favorecer a sustentação da atenção dos brincantes, apontando para um possível caminho de desenvolvimento e amadurecimento das funções executivas na infância, como também indicam os estudos de Yogman *et al.* (2018), que defendem o brincar no tratamento do TDAH.

Conforme Gomes-da-Silva (2016), a construção dos brinquedos já é por si só, um ato de brincar. No primeiro momento, o brincante se apresenta como construtor, como criador do seu brinquedo; no segundo, assume o papel de experimentador, querendo testar o brinquedo em funcionamento. São dois modos distintos de brincar, que geram diferentes estruturas cognitivas. Em meio a todo esse movimento, surge o brinquedo, encantando os brincantes, que manifestam apreço por ele, produzindo efeitos *emocionais, energéticos e lógicos* pela experiência do brincar.

4.2 O BRINQUEDO E SEU EFEITO TERAPÊUTICO

Observamos o interesse das crianças com TDAH pelos brinquedos que elas mesmas construíram, refutando o que se percebe atualmente, pois a industrialização tem gerado um distanciamento entre as crianças, seus pais e o brinquedo, transformando-o em mercadoria fabricada (Antério; Gomes-da-Silva, 2012). Embora seja comum afirmar que as crianças de hoje não saibam brincar ou não apreciem brincadeiras populares ou tradicionais, questionamos se essa falta de interesse não é resultado da manipulação exercida pela indústria do brinquedo.

Pesquisas com as OBBA demonstram o quanto as brincadeiras populares produzem envolvimento e motivação nas crianças (Sousa-Cruz; Gomes-da-Silva; Ribas, 2015; Soares; Marin; Gomes-da-Silva, 2019). Esse dado se confirma com os brincantes desta pesquisa, que, na experiência do brincar com o Tangram, a Peteca ou com o Vai e vem, demonstraram que os brinquedos que construíram estimularam sua atenção e se realizaram num brincar criativo.

Pela Pedagogia da Corporeidade, cada jogo oferece uma teoria de aprendizagem própria (Gomes-da-Silva, 2019). Apesar de os jogos terem se mostrado fortes estimuladores da atenção, seja na construção ou na realização das brincadeiras, cada um provocou reações distintas nos brincantes. As OBBA estimulam uma hiper-reatividade cerebral característica do TDAH, conforme explica Silva (2014). Cada OBBA demanda diferentes estruturas cognitivas: a capacidade de realizar múltiplas leituras não apenas do ambiente externo, mas também das experiências acumuladas e do estágio cognitivo de cada criança, o que possibilita acionar variados ambientes imaginativos.

Os brinquedos foram importantes estimuladores da atenção, pois, como indica Gomes-da-Silva (2013; 2015; 2019), os brinquedos detêm a mágica do encantamento. Além do brinquedo em si, outras características pareceram empolgar os brincantes durante as oficinas. A felicidade por construir o próprio brinquedo e levá-lo para casa manifestou-se nas falas dos brincantes, por exemplo, o bt1 disse: “Tio, eu posso levar para casa quando eu terminar? Quero mostrar para minha avó, ela vai amar.” Já o bt2 perguntou: “Tio, eu vou poder levar para casa quando eu terminar?”.

Segundo Yogman *et al.* (2018), a função do brincar é determinante para o desenvolvimento de um cérebro pró-social, pois os jogos proporcionam experiências sociais relevantes, como resolver problemas, colaborar e exercer criatividade, tornando-se essenciais para o desenvolvimento e amadurecimento das funções executivas da infância até a fase adulta. Em vários momentos, observamos estímulos de cooperação mútua entre os brincantes, configurando uma experiência de brincar compartilhado. Essas situações ora favoreceram, ora prejudicaram a manutenção da atenção.

É importante destacar que não apenas a colaboração entre os brincantes facilita a condução das oficinas e mantém a motivação, mas também o modo como o mediador interage com as crianças. O vínculo emocional entre mediador e brincantes é condição fundamental para o desenvolvimento terapêutico, garantindo que as oficinas alcancem seus objetivos. Para Gomes-da-Silva (2016) é somente na zona de corporeidade – ambiente afetivo e comunicativo – que ocorre a aprendizagem de novas condutas, ao se adquirir estruturas cognitivas compatíveis com as demandas da situação.

Para Zygouris (2002) o vínculo afetivo um elemento terapêutico essencial. Na Pedagogia da Corporeidade, os mediadores da sessão terapêutica são o mediador, as crianças interessadas e o ambiente favorável. Sem esse vínculo é pouco provável que haja trocas de elogios, diálogos, construção do brinquedo e realização das brincadeiras. Por fim, percebemos que o clima colaborativo entre os brincantes e a interação estabelecida com o mediador gerou um ambiente acolhedor, no qual os participantes se sentiram confortáveis para participar das oficinas.

5 CONCLUSÃO

Devido aos efeitos de ampliação da atenção sustentada nas crianças com TDAH por meio das OBBA, concluímos que esse método da Pedagogia da Corporeidade revelou-se como um recurso terapêutico eficiente. Visto que na experiência de construir e de brincar, seja com o tangram, com a peteca ou com o vai e vem, os jogos estimularam a atenção e incitaram o brincar criativo dos brincantes. Além disso, são jogos de baixo custo e sem contraindicação.

Por conseguinte, reiteramos que o aspecto colaborativo valorizado na OBBA contribuiu positivamente para manter o aspecto motivacional das crianças nas oficinas. As atividades também

estimularam a imaginação, a criatividade e a autoestima dos participantes, a partir da construção do próprio brinquedo e do sentimento de autoria conferido ao poder levar o brinquedo construído para casa, assumindo a responsabilidade de ensinar a outros a construir e brincar.

REFERÊNCIAS

ANTÉRIO, Djavan; GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. Relação sociocultural dos brinquedos artesanais vendidos em feiras livres. *Educação e Realidade*, v. 37, p. 923-941, 2012.

ASSOCIAÇÃO PSICHIÁTRICA AMERICANA. Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais: DSM-5-TR. 5ed. rev. Porto Alegre: Artmed, 2022.

BIEDERMAN, Joseph et al. Impact of Psychometrically Defined Deficits of Executive Functioning in Adults with Attention Deficit Hyperactivity Disorder. *American Journal of Psychiatry*, v. 163, n.10, p. 1730-1738, 2006.

COSENZA, Ramon M.; Guerra, Leonor Bezerra. Neurociência e Educação: como o cérebro aprende. Porto Alegre: Artmed, 2011.

COSTA, Camila Rodrigues; MOREIRA, Jaqueline Costa Castilho; SEABRA JUNIOR, Manoel Osmar. Estratégias de ensino e recursos pedagógicos para o ensino de alunos com TDAH em aulas de Educação Física. *Rev. bras. educ. espec.* v.21, n.1, p.111-126, 2015.

GIL, Antônio Carlos. Métodos e técnicas de pesquisa social. 6ed. São Paulo: Atlas, 2019.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. O jogo da cultura e a cultura do jogo: por uma semiótica da corporeidade. 2003. 344 f. Tese (Doutorado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2003.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. O jogo da cultura e a cultura do jogo: por uma semiótica da corporeidade. João Pessoa: Editora Universitária da UFPB, 2011.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando (org.). Oficina de brinquedos e brincadeiras. 2. Ed. Petrópolis/RJ: Vozes, 2013.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. Pedagogia da corporeidade e seu epicentro didático: estruturação da aula-laboratório. *Rev. Bras. Educ. Física Escolar*, v. 1, n. 1, p. 118- 176, 2015 a.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. Semiótica dos jogos infantis. João Pessoa: Editora Universitária da UFPB, 2015 b.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. Educação Física pela Pedagogia da Corporeidade: um convite ao brincar. Curitiba: CRV, 2016.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. Pedagogia da corporeidade e suas ecologias do ensinar: Notações para o trabalho docente. *Revista Temas em Educação*, [S. I.], v. 25, p. 126-157, 2016.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. Gêneros de jogos: enunciações do brincar. João Pessoa: UFPB, 2019.

MACEDO, Lino de et al. Intervenção com jogos: estudo sobre o Tangram. *Revista Quadrimestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional*, SP. v.19, n.1, p. 13-22, 2015.

MALLOY-DINIZ, Leandro Fernandes et al. (2011). Transtorno de déficit de atenção/hiperatividade: tratamento farmacológico e não farmacológico. In PETERSEN, Circe Salcides e WAINER, Ricardo. (Orgs.). Terapias cognitivo-comportamentais para crianças e adolescentes: ciência e arte. p. 136-151. Porto Alegre: Artmed, 2011.

MATLIN, Margaret W. Psicologia Cognitiva. 5ed. Rio de Janeiro: LTC, 2003.

MINAYO, Maria Cecília de Souza; COSTA, Antônio Pedro. Fundamentos Teóricos das Técnicas de Investigação Qualitativa. Revista Lusófona de Educação, v. 40, n. 40, 27 Ago. 2018.

OLIVEIRA, Kleonara Santos; LIMA, Cássio dos Santos; COUTO, Fausta Porto. Jogos digitais e funções executivas em escolares com transtorno do déficit de atenção e hiperatividade (TDAH): algumas reflexões. Revista Cenas Educacionais, Caetité – Bahia - Brasil, v. 2, n. 1, p. 29- 43, 2019.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE (OMS). Classificação de transtornos mentais e de comportamento da CID-10 – Descrições clínicas e diretrizes diagnósticas. Porto Alegre: Artes Médicas, 1993.

PAIANO, Ronê et al. Exercício físico na escola e crianças com TDAH: um estudo de revisão. Rev. psicopedag. v.36, n.111, p. 352-367, 2019.

PEREIRA, Arliene Stephanie Menezes. Práticas corporais indígenas: jogos, brincadeiras e lutas para a implementação da Lei nº 11.645/08 na Educação Física escolar. Fortaleza: Aliás, 2021.

POLANCZYK, Guilherme et al. A prevalência mundial de TDAH: uma revisão sistemática e análise de metaregressão. Am J Psychiatry. v.164, n. 6, p. 942-948, 2007.

RIBEIRO, Simone Pletz. TCC e as funções executivas em crianças com TDAH. Revista Brasileira de Terapias Cognitivas, v.12, n.2, p. 126-134, 2016.

ROHDE, Luis Augusto; MATTOS, Paulo. Princípios e práticas em transtorno de déficit de atenção/hiperatividade. Porto Alegre: Artmed, 2003.

SCHMIDKE, Helena Cristina Medeiros Vieira et al. Dependência de internet e transtorno de déficit de atenção com hiperatividade (TDAH): revisão integrativa. Jornal Brasileiro de Psiquiatria, Rio de Janeiro, v. 67, n. 2, p. 126-134, jun. 2018.

SILVA, Ana Beatriz Barbosa. Mentes inquietas: TDAH: desatenção, hiperatividade e impulsividade. 4ed. São Paulo: Globo, 2014.

SOARES, Leys Eduardo Santos; MARIN, Elizara Carolina; GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. Oficina de brinquedos e brincadeiras na promoção de comportamentos sociais. Educación Física y Ciencia, v. 21, n. 3, e093, 2019.

SOARES, Leys Eduardo Santos; GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. Oficina de brinquedos e brincadeiras: manejando comportamentos antissociais nas aulas de educação física. Revista Tempos e Espaços em Educação, São Cristóvão, v. 17, n. 36, p. e19682, 2024.

SOUZA CRUZ, Rodrigo Wanderley; GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando; RIBAS, João Francisco Magno. Jogo tradicional-popular e aprendizagem: uma análise teórica das comunicações dos jogadores. *Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos RBEP-INEP*, v. 96, n. 244, p. 683-701, 2015.

YOGMAN, Michael et al. The Power of Play: A Pediatric Role in Enhancing Development in Young Children. *Pediatrics*. 142 (3): e20182058, 2018.

ZYGOURIS, Radmila. O vínculo inédito. Tradução de Caterina Koltai. São Paulo: Escuta, 2002.