



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO
GROSSO DO SUL



LUIZ HENRIQUE DE OLIVEIRA SOUZA

**A Odisseia da Aprendizagem com TDAH: A Ludicidade e Tecnologia aliadas no ensino de
História para Neurodivergentes.**

CURSO DE LICENCIATURA EM HISTÓRIA

CAMPO GRANDE - MS

2023

CURSO DE LICENCIATURA EM HISTÓRIA
LUIZ HENRIQUE DE OLIVEIRA SOUZA

**A Odisseia da Aprendizagem com TDAH: A Ludicidade e Tecnologia aliadas no ensino de
História para Neurodivergentes.**

CAMPO GRANDE - MS

2023

Resumo

Este artigo explora o potencial de abordagens lúdicas e tecnológicas no ensino de História para alunos com Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH) no ensino fundamental. A série literária "Percy Jackson e os Olimpianos" e sua continuação, "Os Heróis do Olimpo", são analisadas como ferramentas pedagógicas eficazes para promover a aprendizagem ativa e significativa nesses alunos. A pesquisa destaca como a narrativa mitológica, os elementos históricos e culturais presentes nas obras, bem como a temática da diversidade, inclusão e superação de desafios, podem ser explorados para engajar e motivar os alunos com TDAH. O estudo também aborda os desafios da inclusão desses alunos em salas de aula regulares e as barreiras à adoção de práticas pedagógicas inovadoras, sugerindo a formação continuada de professores e o investimento em infraestrutura tecnológica como soluções.

Palavras-chave: Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH), Ensino de História, Ludicidade, Tecnologia, Literatura Infante-Juvenil, Inclusão, Ensino Fundamental.

Abstract

This article discusses the importance of using playful and technological approaches in teaching History to students with Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) in basic education. The literary series "Percy Jackson and the Olympians" and its sequel, "The Heroes of Olympus," are presented as effective pedagogical tools to promote active and meaningful learning in these students, exploring mythological, historical, and cultural elements, as well as addressing issues such as diversity, inclusion, and overcoming challenges. The study also discusses the challenges of including students with ADHD in regular classrooms and the barriers to adopting innovative pedagogical practices, proposing solutions such as continuing teacher education and investment in technological infrastructure.

Keywords: Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD), History Teaching, Playfulness, Technology, Children's Literature, Inclusion, Basic Education.

1 INTRODUÇÃO

O ensino de história na educação básica é um elemento essencial para a formação do indivíduo histórico e social, fomentando princípios como o da alteridade e amplitude de visão de mundo. No entanto, quando nos voltamos para educandos com transtornos da aprendizagem, nos atentarmos especificamente para o Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH), ou seja, diagnosticados com um transtorno neurobiológico, caracterizado por sintomas como a falta de atenção, inquietação, impulsividade e disfunção executiva; Há necessidade de reformulação do método e abordagens de ensino, que se fazem extremamente necessárias, em razão de uma imensa evasão escolar devido a não integração de educandos com dificuldades na aprendizagem, principalmente pela falta da adoção de metodologias que abordem o uso da ludicidade no ensino de história, sendo necessário o estudo de literaturas voltadas a educação especial e o uso da ludicidade, que possam compor uma solução para uma maior integração no ensino de história.

O lúdico, que engloba brincadeiras, jogos e atividades interativas, configura-se como uma estratégia pedagógica eficaz no processo de ensino-aprendizagem, especialmente para alunos com Transtornos de Aprendizagem (T.A.). Ao promover um ambiente de aprendizagem prazeroso e estimulante, o lúdico contribui para a internalização do conteúdo e o desenvolvimento de funções cognitivas essenciais, como atenção, memória e pensamento crítico. No contexto do ensino de História, a utilização de jogos e atividades lúdicas pode facilitar a assimilação de informações e a construção de significados por parte dos alunos com T.A., tornando a disciplina mais acessível e relevante.

A eficácia do lúdico no processo de ensino-aprendizagem é corroborada por pesquisas na área da neurociência e da psicologia cognitiva, que demonstram a importância das emoções positivas e do engajamento ativo na consolidação da memória e na aquisição de novos conhecimentos. Em consonância com as teorias construtivistas da aprendizagem, o lúdico permite que o aluno seja protagonista do seu próprio processo de aprendizagem, explorando o conteúdo de forma autônoma e significativa.

Portanto, a incorporação do lúdico na prática pedagógica, especialmente em turmas com alunos com TDA, representa uma abordagem promissora para a superação das dificuldades de aprendizagem e para a promoção de um desenvolvimento integral do aluno.

2 TRANSTORNOS DE APRENDIZAGEM (TAS): UMA ABORDAGEM CONCISA E RELEVÂNCIA NO CONTEXTO ESCOLAR

Os Transtornos de Aprendizagem (TAs) compreendem um conjunto de condições neurobiológicas que interferem na capacidade de adquirir, processar, organizar e aplicar informações (American Psychiatric Association, 2013). Essas dificuldades manifestam-se em áreas específicas, como leitura, escrita, matemática ou raciocínio, e não estão relacionadas ao nível de inteligência do indivíduo, mas sim a particularidades no funcionamento cerebral (Shaywitz, 2003).

No ambiente escolar, alguns dos TAs mais prevalentes incluem:

- **Dislexia:** Caracterizada pela dificuldade na leitura, abrangendo problemas com a decodificação, fluência e compreensão (Lyon et al., 2003).
- **Disgrafia:** Manifesta-se como uma dificuldade na escrita, impactando a caligrafia, ortografia e organização das ideias (Rosenblum, Weiss, & Parush, 2003).
- **Discalculia:** Refere-se à dificuldade na compreensão e manipulação de números, cálculos e conceitos matemáticos (Butterworth, 2010).
- **TDAH (Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade):** Caracterizado pela dificuldade em manter a atenção, controlar impulsos e, em alguns casos, hiperatividade (Barkley, 2015).

É importante salientar que cada indivíduo com TA apresenta um perfil único, com diferentes combinações de dificuldades e habilidades. O diagnóstico preciso e o acompanhamento adequado são cruciais para assegurar que esses alunos recebam o suporte necessário para desenvolver seu potencial máximo (National Joint Committee on Learning Disabilities, 2020). A identificação precoce e a intervenção individualizada são fundamentais para minimizar o impacto dos TAs no desempenho acadêmico e na autoestima do aluno (Fletcher et al., 2019).

Por muito tempo, acreditou-se que havia um processo de ensino-aprendizagem “normal” e “linear” para todos os sujeitos. Aqueles que apresentavam algum tipo de dificuldade, distúrbio ou deficiência, considerados anormais (isto é, fora da norma) e eufemisticamente denominados “alunos especiais”, eram alijados do sistema regular de ensino.

A crença em um processo de ensino-aprendizagem "normal" e "linear" para todos os indivíduos, bem como a consequente exclusão daqueles que não se encaixam nesse padrão, tem raízes históricas profundas. Embora a instituição escolar como a conhecemos hoje tenha se consolidado a partir da Idade Média, a marginalização de pessoas com deficiência é um fenômeno ainda mais antigo, presente em diversas sociedades ao longo da história (SILVA, 2019).

Na Antiguidade, a educação era frequentemente reservada às elites, e pessoas com deficiência eram muitas vezes excluídas da vida social e relegadas a papéis marginalizados (ARIÈS, 1981). Essa visão segregacionista persistiu ao longo dos séculos, sendo reforçada por concepções religiosas e filosóficas que associavam a deficiência a castigos divinos ou a imperfeições morais (STAINBACK & STAINBACK, 1999).

Com o surgimento da escola moderna, a partir do século XVIII, a ideia de um padrão de normalidade se intensificou. A educação passou a ser vista como um meio de homogeneizar os indivíduos, moldando-os a um ideal de cidadão produtivo e adaptado à sociedade (FOUCAULT, 1999). Nesse contexto, aqueles que não se encaixavam nesse padrão eram segregados e excluídos do sistema regular de ensino, muitas vezes sendo confinados em instituições especializadas (GOFFMAN, 1974).

A crença em um processo linear de aprendizagem, por sua vez, ganhou força com o advento da psicologia experimental no final do século XIX. Estudos sobre desenvolvimento infantil e aprendizagem, embora inovadores para a época, muitas vezes se baseavam em amostras limitadas e pouco representativas da diversidade humana (GARDNER, 1995). Isso contribuiu para a construção de uma visão reducionista do processo de aprendizagem, que ignorava as particularidades de cada indivíduo e reforçava a ideia de um padrão único de desenvolvimento (VYGOTSKY, 1998).

Somente a partir da segunda metade do século XX, com o avanço dos movimentos sociais e o desenvolvimento de novas teorias pedagógicas, a ideia de um padrão único de aprendizagem começou a ser questionada. A inclusão de pessoas com deficiência no sistema regular de ensino passou a ser defendida como um direito fundamental, e a diversidade passou a ser valorizada como um elemento enriquecedor para o processo educativo (MANTOAN, 2003).

O grande desafio é compreender essa prerrogativa tendo um sistema regular de ensino que historicamente tem buscado uma pseudonormalização que, de certa forma, engessa a

escola para o trabalho com a diversidade, procurando no imaginário o aluno ideal, tornando, assim, tudo o que se diferencia dos padrões estabelecidos algo de difícil entendimento. Na maioria das vezes, essa postura resulta em um cruzar de braços por parte de alguns professores, calcados na afirmativa não fomos preparados para lidar com eles. Observamos que essa afirmativa faz parte do discurso da maioria dos professores quando são impelidos pela deficiência. Certamente, não são poucas as resistências. O modelo de um aluno ideal perpassa o nosso imaginário e é perseguido por todos nós, professores. Estamos acostumados aos preconceitos, às crenças prévias de como as pessoas devem pensar e sentir, de como as mães devem ser, de como os professores devem se relacionar com seus alunos. Diante desses estereótipos, cresce a crença de que o saber universal é um produto acabado e que deve ser seguido por todos.

No contexto do trecho apresentado, o termo "pseudonormalização" refere-se à busca por uma uniformidade artificial no sistema de ensino, que ignora a diversidade dos alunos e impõe um padrão idealizado de aprendizado e comportamento. Essa busca por uma falsa normalidade, como aponta Skliar (2003), acaba engessando a escola, dificultando o trabalho com alunos que apresentam características ou necessidades diferentes do padrão estabelecido.

A afirmação citada anteriormente, com tom de provocação, de que os professores estão acostumados aos preconceitos pode ser compreendida a partir de diferentes fatores. Em primeiro lugar, a formação inicial de professores, muitas vezes, não aborda de forma aprofundada as questões relacionadas à diversidade e à inclusão, perpetuando visões estereotipadas sobre os alunos e suas capacidades (GARCIA, 2014). Em segundo lugar, os professores, como membros da sociedade, estão imersos em uma cultura que frequentemente valoriza a uniformidade e estigmatiza a diferença. Essa influência pode se manifestar em preconceitos e crenças limitantes sobre os alunos, como aponta Silva (2010).

Além disso, o desconhecimento sobre as diferentes deficiências e suas implicações no processo de ensino-aprendizagem pode gerar insegurança e medo nos professores, levando-os a adotar posturas preconceituosas (OMOTE, 2008). Por fim, a crença em um saber universal e em um padrão ideal de aluno, muitas vezes reforçada pela formação acadêmica tradicional, pode levar os professores a desconsiderarem as particularidades de cada indivíduo, buscando encaixá-los em um molde pré-definido (VYGOTSKY, 1998).

Para superar essa situação, é fundamental investir na formação continuada dos professores, oferecendo-lhes oportunidades de aprofundar seus conhecimentos sobre a diversidade, a inclusão e as diferentes deficiências, como sugerem Stainback e Stainback (1999). Além disso, é preciso criar um ambiente escolar que valorize a diferença e promova o respeito às individualidades, incentivando a colaboração entre professores, alunos e famílias (MANTOAN, 2003).

2.1 O TDAH EM FOCO: DESAFIOS E POTENCIALIDADES NO CONTEXTO ESCOLAR

O Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH), definido pelo Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais (DSM-5) como um transtorno neurobiológico com início na infância, caracteriza-se por um padrão persistente de desatenção, hiperatividade e/ou impulsividade (American Psychiatric Association, 2014). Essa condição, que afeta entre 5% e 8% da população mundial (Ministério da Saúde, 2023), apresenta desafios específicos no ambiente escolar, mas também revela potencialidades que podem ser exploradas por meio de abordagens pedagógicas adequadas.

É crucial compreender que a nomenclatura do TDAH, com foco na desatenção e hiperatividade, reflete uma visão externa e observacional do transtorno. No entanto, a disfunção executiva, um dos sintomas mais impactantes, muitas vezes não é imediatamente perceptível. Essa disfunção, que envolve habilidades cognitivas como planejamento, organização e controle de impulsos (Diamond, 2013), pode prejudicar significativamente o desempenho acadêmico e a vida diária do indivíduo com TDAH, mesmo na ausência de hiperatividade ou desatenção evidentes.

No ambiente escolar, o TDAH manifesta-se através de comportamentos como a dificuldade em manter o foco, a distração fácil, a inquietação e a impulsividade (Rohde & Halpern, 2004). Esses comportamentos, aliados à disfunção executiva, podem gerar impactos significativos no processo de aprendizagem do aluno, dificultando a aquisição de novos conhecimentos, a organização do pensamento e a realização de tarefas, além de poderem levar a conflitos interpessoais e baixa autoestima (Barkley, 2006).

É fundamental que a comunidade escolar compreenda que o TDAH não é um problema de falta de inteligência ou de má vontade, mas sim um transtorno neurobiológico que requer compreensão, apoio e intervenções adequadas. O reconhecimento precoce dos sintomas, incluindo a disfunção executiva, e o encaminhamento para avaliação e tratamento especializados são cruciais para minimizar os impactos do TDAH na vida acadêmica e social do aluno.

A ludicidade emerge como uma ferramenta poderosa para auxiliar no processo de ensino-aprendizagem de estudantes com TDAH. A inclusão de elementos lúdicos nas atividades escolares pode aumentar a motivação e o interesse dos alunos, levando a um aumento da atenção e da participação. Além disso, a ludicidade pode promover o desenvolvimento de habilidades sociais e de resolução de problemas, essenciais para o sucesso acadêmico e pessoal desses estudantes.

A literatura infantojuvenil, como a série "Percy Jackson e os Olimpianos", pode ser um recurso valioso nesse contexto. Ao se identificar com o protagonista, que também possui TDAH, os alunos podem se sentir compreendidos e motivados a superar seus próprios desafios. A narrativa envolvente e os elementos mitológicos presentes na obra podem despertar o interesse e a curiosidade dos estudantes, tornando o aprendizado mais prazeroso e eficaz.

No entanto, é importante ressaltar que a inclusão de alunos com TDAH em salas de aula regulares exige atenção e planejamento. A transição da casa para a escola pode ser desafiadora para esses alunos, que podem se sentir "impotentes e angustiados" (Belisário Filho & Cunha, 2010) diante das novas demandas e expectativas. A falta de compreensão por parte dos educadores pode agravar essa situação, dificultando a adaptação e o desenvolvimento do aluno.

Portanto, é fundamental que os professores estejam preparados para lidar com as particularidades do TDAH, adotando uma postura acolhedora e compreensiva. A criação de um ambiente de aprendizagem seguro e estimulante, que valorize as diferenças e promova a colaboração, é essencial para o sucesso da inclusão. A utilização de recursos lúdicos e tecnológicos, como jogos, atividades interativas e a série "Percy Jackson", pode ser um caminho promissor para alcançar esse objetivo, proporcionando aos alunos com TDAH uma experiência educacional mais rica, participativa e significativa.

2.3 ESTRATÉGIAS LÚDICAS E TECNOLÓGICAS PARA O ENSINO DE HISTÓRIA

A utilização de abordagens lúdicas no ensino de História, como jogos, atividades interativas e recursos tecnológicos, pode transformar a experiência de aprendizagem, tornando-a mais envolvente e significativa para os alunos. Essa abordagem encontra respaldo em teorias pedagógicas como a de Vygotsky (1988), que destaca a importância da interação social e da mediação cultural no desenvolvimento cognitivo. Ao explorar elementos lúdicos e tecnológicos, os professores podem criar um ambiente de aprendizagem que estimula a curiosidade, a criatividade e o senso crítico dos estudantes.

2.3.1 Google For Education: Potencializando a Aprendizagem Colaborativa e Interativa

O Google For Education oferece um conjunto de ferramentas e aplicativos que podem ser utilizados para promover a aprendizagem ativa e colaborativa. O Google Classroom, por exemplo, permite a criação de aulas online, o compartilhamento de materiais e a realização de atividades interativas, como fóruns de discussão e questionários de fixação. Já o Google Maps possibilita a exploração virtual de locais históricos, como a Acrópole de Atenas ou o Coliseu de Roma, proporcionando uma experiência imersiva e contextualizada.

Em "O Ladrão de Raios" (Riordan, 2005), Percy Jackson e seus amigos embarcam em uma jornada pelos Estados Unidos, visitando marcos históricos e culturais, como o Empire State Building, que abriga o portal para o Monte Olimpo. A utilização do Google Earth para explorar virtualmente esses locais pode enriquecer a experiência de leitura e aprofundar a compreensão dos alunos sobre a geografia e a história dos lugares mencionados na obra.

2.3.2 Gamificação: Transformando a Aprendizagem em um Jogo Divertido e Desafiador

A gamificação, ou seja, a utilização de elementos de jogos em contextos não lúdicos, pode ser uma ferramenta poderosa para aumentar a motivação e o engajamento dos alunos no processo de aprendizagem. Ao incorporar elementos como pontuação, recompensas, desafios e rankings, os professores podem transformar o aprendizado em uma experiência divertida e desafiadora, estimulando a participação ativa dos estudantes.

Em "A Batalha do Labirinto" (Riordan, 2008), Percy e seus amigos enfrentam o desafio de navegar pelo Labirinto de Dédalo, um local repleto de perigos e armadilhas. A criação de um jogo virtual que simule essa aventura, com desafios e enigmas a serem resolvidos, pode ser uma

forma de aplicar a gamificação no ensino de História, incentivando os alunos a desenvolverem habilidades de resolução de problemas e trabalho em equipe.

2.3.3 Literatura Infanto-Juvenil: Despertando a Curiosidade e a Imaginação

A literatura infanto-juvenil, como a série "Percy Jackson e os Olimpianos", pode ser utilizada como um recurso valioso para despertar o interesse dos alunos pela História. As narrativas envolventes, os personagens cativantes e os cenários fantásticos podem estimular a curiosidade e a imaginação dos estudantes, tornando o aprendizado mais prazeroso e significativo.

A série "Percy Jackson" pode ser utilizada como ponto de partida para a exploração da mitologia grega e romana, da história antiga e de temas como diversidade, inclusão e superação de desafios. A criação de atividades que envolvam a leitura e a análise dos livros, a produção de textos e a realização de debates pode enriquecer o processo de ensino-aprendizagem e promover o desenvolvimento de habilidades como a leitura crítica, a escrita criativa e o pensamento crítico.

Em suma, a utilização do lúdico, da tecnologia e da literatura infanto-juvenil no ensino de História pode transformar a sala de aula em um ambiente de aprendizagem dinâmico, interativo e inclusivo, capaz de atender às necessidades e interesses de todos os alunos, incluindo aqueles com TDAH. Ao explorar as possibilidades oferecidas por essas ferramentas, os professores podem criar experiências de aprendizagem significativas e duradouras, que contribuam para a formação de cidadãos críticos, reflexivos e engajados com o mundo ao seu redor.

2.3.4 O Universo Mitológico de Rick Riordan como Ferramenta Pedagógica Lúdica e Inclusiva no Ensino de História

A série literária "Percy Jackson e os Olimpianos", de Rick Riordan, e sua continuação, "Os Heróis do Olimpo", emergem como ferramentas pedagógicas relevantes para o ensino de História, particularmente para alunos com Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH). A narrativa envolvente, permeada por elementos mitológicos e desafios instigantes, proporciona um ambiente propício para a aprendizagem ativa e

significativa, alinhando-se às necessidades de aprendizes com TDAH, que se beneficiam de atividades "estimulantes, desafiadoras e que permitam a participação ativa" (Barkley, 2015, p. 256).

A jornada de Percy Jackson, um semideus que descobre ser filho de Poseidon e lida com dislexia e TDAH, ilustra a superação de desafios e a descoberta de habilidades únicas, como a sua capacidade de interpretar as correntes marítimas: "Eu podia sentir a água ao meu redor, como se fosse uma extensão do meu corpo" (Riordan, 2005, p. 156). Essa representatividade abre espaço para discussões sobre neurodiversidade, inclusão e respeito às diferenças, promovendo a empatia e a valorização das individualidades em sala de aula. Em "Os Heróis do Olimpo", a personagem Piper McLean, filha de Afrodite, enfrenta desafios com sua autoestima e identidade, mas aprende a usar sua voz e habilidades de persuasão para liderar e defender seus amigos, demonstrando que a força pode vir de diversas formas.

2.4 PRINCIPAIS PONTOS DAS OBRAS DE RICK RIORDAN PARA O ENSINO DE HISTÓRIA:

Mitologia Grega e Romana: As obras exploram os mitos e deuses da antiguidade clássica, proporcionando um contexto rico para o ensino da história e cultura dessas civilizações. Em "O Herói Perdido" (Riordan, 2010), por exemplo, a mitologia romana é explorada com a introdução do Acampamento Júpiter e seus deuses correspondentes aos gregos.

Geografia e História Antiga: As viagens dos personagens pelos Estados Unidos e Europa permitem abordar a geografia e a história antiga dessas regiões, explorando marcos históricos e culturais. Em "A Marca de Atena" (Riordan, 2013), a narrativa se passa em Roma, permitindo explorar a história e a cultura romana antiga.

Diversidade e Inclusão: A série apresenta personagens com diferentes origens, etnias, identidades de gênero e habilidades, fomentando a discussão sobre diversidade e inclusão na sociedade. Em "O Sangue do Olimpo" (Riordan, 2014), a personagem Nico di Angelo se assume homossexual, abrindo espaço para discussões sobre diversidade sexual e identidade.

Superação de Desafios: As dificuldades enfrentadas pelos personagens, como a dislexia de Percy e o TDAH de Leo Valdez em "A Casa de Hades" (Riordan, 2013): "Meu cérebro está conectado de forma diferente, ok? Eu penso em imagens, não em palavras", podem ser exploradas para discutir a importância da resiliência e da superação de obstáculos.

Amizade e Colaboração: A amizade e a colaboração entre os personagens são elementos centrais nas obras, destacando a importância do trabalho em equipe e da solidariedade. Em "O Filho de Netuno" (Riordan, 2011), Percy precisa aprender a confiar em novos amigos e trabalhar em equipe para cumprir sua missão.

2.5 ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICAS LÚDICAS COM AS OBRAS DE RICK RIORDAN:

Jogos de RPG (Role-Playing Game): Os alunos podem criar personagens inspirados nos semideuses da série e embarcar em aventuras próprias, utilizando a mitologia grega e romana como pano de fundo.

Caça ao Tesouro: Criação de pistas e enigmas baseados nos livros, levando os alunos a descobrirem informações sobre a história e a cultura da Grécia e Roma Antiga.

Criação de Mitos: Os alunos podem criar seus próprios mitos, inspirados nos personagens e eventos da série, exercitando a criatividade e a escrita.

Debates e Discussões: Promover debates sobre os temas abordados nas obras, como diversidade, inclusão, amizade e superação de desafios.

Produção de Conteúdo Digital: Criação de podcasts, vídeos ou blogs sobre a mitologia grega e romana, utilizando as obras de Riordan como referência.

A utilização das obras de Rick Riordan como recurso pedagógico pode tornar o ensino de História mais envolvente e significativo para os alunos, especialmente aqueles com TDAH. Ao explorar a mitologia, a história e os valores presentes nas aventuras de Percy Jackson e seus amigos, os professores podem criar um ambiente de aprendizagem lúdico e estimulante, que promove a participação ativa, a colaboração e o desenvolvimento de habilidades essenciais para

a vida.

2.6 CONSTRUINDO CONHECIMENTO ATIVO E INCLUSIVO

A implementação efetiva desses métodos inovadores em sala de aula exige uma abordagem pedagógica que vá além do ensino tradicionalista, promovendo a construção ativa do conhecimento pelos alunos. Essa perspectiva se alinha com as ideias de Mizukami (2004), que enfatiza a importância do papel ativo do aluno na aprendizagem, a necessidade de diversificação das estratégias de ensino e a relevância de uma prática pedagógica reflexiva e crítica. No contexto do Google For Education, pode-se adotar uma abordagem construtivista, onde os alunos são incentivados a explorar ativamente os recursos online, participar da criação de conteúdo colaborativo no Google Classroom e contribuir para discussões virtuais sobre tópicos históricos relevantes. Essa dinâmica não apenas alinha-se com as ideias de Mizukami sobre aprendizagem ativa, mas também permite aos alunos construir significados individual e coletivamente, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais significativo e engajador.

Na integração da gamificação, é crucial incorporar estratégias que envolvam os alunos de forma participativa e desafiadora. Ao invés de simplesmente utilizar questionários de fixação tradicionais, os educadores podem criar jogos educativos que estimulem a resolução de problemas, análise crítica de fontes históricas e colaboração entre os alunos. O enfoque é transformar a sala de aula em um ambiente onde o processo de aprendizagem se assemelhe a uma jornada, incentivando a autonomia, a criatividade e a resolução colaborativa de desafios propostos.

Já no uso da literatura infanto-juvenil, como exemplificado pela série "Percy Jackson e os Olimpianos," os educadores podem adotar estratégias que vão além da leitura convencional. Propor atividades como dramatizações, criação de narrativas alternativas ou debates sobre as relações entre a ficção e a realidade histórica pode proporcionar uma imersão mais profunda na temática abordada. Essa abordagem não apenas estimula a imaginação e a expressão criativa dos alunos, mas também os envolve em um processo reflexivo sobre como a literatura pode servir como um meio de compreensão e interpretação histórica.

Na incorporação da literatura infanto-juvenil, exemplificada pela série "Percy Jackson e os Olimpianos," é essencial destacar não apenas a riqueza narrativa e mitológica da obra, mas

também o impacto social que Rick Riordan, autor da série, busca promover. Riordan é reconhecido por sua dedicação à representatividade e inclusão, especialmente no que diz respeito a neurodivergentes - termo cunhado pela socióloga Judy Singer (1998) para descrever indivíduos cujos cérebros funcionam de maneira diferente do que é considerado "neurotípico" (Armstrong, 2012) - como aqueles que enfrentam o TDAH. O protagonista, Percy Jackson, é apresentado como um herói semideus com dislexia e TDAH, características que o tornam singular e, ao mesmo tempo, representativo para muitos leitores que compartilham dessas experiências.

A abordagem de Riordan não apenas destaca a diversidade de habilidades e perspectivas, mas também desafia estereótipos ao apresentar um herói que encontra força em suas diferenças. Essa representação positiva é fundamental para a construção de um ambiente inclusivo e respeitoso em sala de aula, pois não apenas valida as experiências dos alunos com TDAH, mas também educa os demais sobre a importância da aceitação e empatia.

Ao incorporar Percy Jackson como recurso pedagógico, os educadores podem não apenas explorar os aspectos mitológicos, mas também iniciar discussões significativas sobre diversidade, respeito às diferenças e a importância de criar espaços educacionais acolhedores. A série serve não apenas como uma ferramenta para o ensino de História de maneira envolvente, mas também como um veículo poderoso para promover valores de inclusão e representatividade, criando um ambiente onde cada aluno se sinta valorizado e compreendido.

A aplicação dessas abordagens pedagógicas não se limita ao ambiente físico da sala de aula. A integração desses métodos pode ser potencializada através de atividades extraclasse, como visitas virtuais a museus históricos utilizando o Google Maps, competições de quiz online como extensão da gamificação, ou até mesmo a criação colaborativa de projetos históricos utilizando ferramentas online do Google For Education. Assim, propõe-se uma dinâmica que transcende os limites tradicionais, incorporando as ideias de Mizukami sobre a construção do conhecimento de maneira ativa, significativa e contextualizada. Essa abordagem holística visa não apenas atender às necessidades dos alunos com TDAH, mas também promover uma cultura de aprendizado inovadora e envolvente para todos os estudantes.

Ao explorarmos as perspectivas de Vygotsky (1988) acerca da linguagem, desenvolvimento e aprendizagem, emergem abordagens pedagógicas que se alinham com a teoria sociocultural e a importância da interação social na construção do conhecimento. Vygotsky (1988) afirma que "o aprendizado desperta vários processos internos de desenvolvimento que são

capazes de operar somente quando a criança interage com pessoas em seu ambiente e quando em cooperação com seus companheiros" (p. 98).

2.7 CONSTRUTIVISMO, SÓCIO-INTERACIONISMO E ZONA DE DESENVOLVIMENTO PROXIMAL (ZDP)

Embora os termos construtivismo e sócio-interacionismo sejam frequentemente associados a Piaget, a obra de Vygotsky também dialoga com esses conceitos, oferecendo uma perspectiva complementar.

- **Construtivismo:** Em linhas gerais, o construtivismo postula que o conhecimento não é passivamente recebido, mas ativamente construído pelo indivíduo através de suas interações com o mundo e com os outros. Essa construção se dá por meio da organização e reorganização das estruturas mentais, em um processo contínuo de adaptação e assimilação de novas informações.
- **Sócio-interacionismo:** O sócio-interacionismo destaca o papel fundamental da interação social no desenvolvimento cognitivo. Para Vygotsky, a aprendizagem ocorre primeiramente no plano social, através da interação com outros indivíduos mais experientes, e posteriormente no plano individual, por meio da internalização dos conhecimentos e habilidades adquiridos nessa interação.
- **Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP):** A ZDP é um conceito central na teoria de Vygotsky. Refere-se à distância entre o nível de desenvolvimento real da criança (o que ela consegue fazer sozinha) e o nível de desenvolvimento potencial (o que ela pode alcançar com a ajuda de um adulto ou colega mais experiente). A ZDP representa a área em que a aprendizagem e o desenvolvimento são mais propícios de ocorrer, pois a criança recebe o apoio necessário para realizar tarefas que ainda estão além de suas capacidades individuais.

A utilização do Google For Education, a gamificação e a inserção da literatura infanto-juvenil, notadamente através da série "Percy Jackson e os Olimpianos," são concebidas como ferramentas enriquecedoras que transcendem a mera transmissão de conteúdos históricos. Essas estratégias não apenas facilitam a assimilação do conhecimento, mas, de maneira mais profunda, promovem a colaboração ativa entre os alunos, a interação social e a construção conjunta do conhecimento, em consonância com os princípios da teoria sociocultural de Vygotsky.

No que tange à literatura infanto-juvenil, a escolha estratégica de obras como "Percy Jackson e os Olimpianos" não se limita a uma mera ferramenta de ensino, mas se torna um meio poderoso para estimular a imaginação, a criatividade e a reflexão crítica dos alunos sobre conexões entre ficção e realidade histórica. Vygotsky ressalta a importância desse tipo de abordagem, uma vez que a narrativa literária oferece um espaço propício para a internalização de conceitos e a expressão individual.

Portanto, a proposta pedagógica apresentada, ancorada nas premissas de Vygotsky, visa não somente à disseminação de informações históricas, mas, sobretudo, à construção conjunta de saberes, mediada pela interação social e pela colaboração entre pares e com adultos mais experientes. Como afirma Vygotsky (1988), "a aprendizagem humana pressupõe uma natureza social específica e um processo através do qual as crianças penetram na vida intelectual daqueles que as cercam" (p. 88). Essa perspectiva contrasta com a visão de Piaget, que enfatiza a aprendizagem autônoma e individual.

Ao promover interações sociais significativas, diálogos enriquecedores e a exploração de recursos diversificados, como o Google For Education, a gamificação e a literatura infanto-juvenil, a abordagem proposta busca criar um ambiente educacional que reflete os princípios fundamentais da teoria vygotskiana. Nesse contexto, a aprendizagem se torna um processo ativo, colaborativo e contextualizado, em que os alunos são incentivados a construir seus conhecimentos a partir da interação com o mundo e com os outros, contribuindo para uma formação mais rica, participativa e significativa.

PLANO DE AULA - EXPLORANDO A DIVERSIDADE NA HISTÓRIA ATRAVÉS DE PERCY JACKSON E OS OLIMPIANOS

Objetivo Geral:

Desenvolver uma compreensão mais ampla e inclusiva dos conceitos históricos, promovendo a valorização da diversidade, por meio da análise da série "Percy Jackson e os Olimpianos". (EF06HI01, EF06HI02, EF06HI03, EF06HI07)

Objetivos Específicos:

- Explorar os elementos mitológicos presentes na série como ponto de partida para compreender aspectos históricos e culturais da Grécia Antiga. (EF06HI04, EF06HI05)
- Abordar a representatividade do protagonista Percy Jackson, destacando suas características de dislexia e TDAH, e promover discussões sobre inclusão e respeito às diferenças. (EF06HI07, EF06HI08)
- Integrar recursos tecnológicos, como o Google For Education, para a criação de atividades interativas que estimulem o interesse dos alunos no contexto histórico apresentado na série. (EF06HI11, EF06HI12)
- Utilizar a gamificação, inspirada nas aventuras de Percy Jackson, para criar desafios e jogos que reforcem os conceitos históricos de maneira lúdica. (EF06HI09, EF06HI10)
- Estimular a criatividade dos alunos por meio de projetos que explorem outras mitologias ou criem narrativas próprias, incentivando a expressão individual. (EF06HI13, EF06HI14)

Metodologia:

Aula Inaugural: Apresentar a série "Percy Jackson e os Olimpianos" como ponto de partida para a compreensão da mitologia grega e seus reflexos na História. Utilizar trechos de filmes, trailers, ilustrações ou leituras dramatizadas para despertar o interesse dos alunos. (EF06HI01, EF06HI02)

Uso do Google For Education:

Criação de um fórum online para discussões iniciais sobre mitologia grega, incentivando os alunos a compartilharem seus conhecimentos prévios e curiosidades sobre o tema. (EF06HI11, EF06HI12)

Utilização do Google Earth para explorar virtualmente os locais históricos da Grécia Antiga mencionados na série, como o Monte Olimpo, Atenas e Delfos. (EF06HI04, EF06HI05)

Exploração da Representatividade: Análise do protagonista Percy Jackson e sua representatividade para pessoas com TDAH, promovendo a identificação e a empatia dos alunos com o personagem. (EF06HI07, EF06HI08)

Exemplo: Discussão em sala sobre como as dificuldades de Percy Jackson com a leitura e a concentração são retratadas na série, e como ele utiliza suas outras habilidades, como a coragem e a inteligência, para superar desafios.

Discussões em sala sobre inclusão e respeito às diferenças: Promover um debate sobre a importância de valorizar a diversidade e respeitar as individualidades, utilizando exemplos da série e da realidade dos alunos. (EF06HI07, EF06HI08)

Atividade prática: Criação de cartazes representando a diversidade de habilidades e características dos alunos, incentivando a autoaceitação e o respeito mútuo. (EF06HI09, EF06HI10)

Gamificação Histórica: Desenvolvimento de jogos temáticos inspirados nas aventuras de Percy Jackson para explorar eventos históricos. (EF06HI09, EF06HI10)

Exemplo 1: Criação de um jogo de tabuleiro online (utilizando plataformas como o Roll20 ou o Tabletopia) em que os jogadores assumem o papel de semideuses e precisam completar missões relacionadas a eventos históricos da Grécia Antiga, como a Guerra de Troia ou a Batalha de Maratona.

Exemplo 2: Criação de um "Escape Room" virtual (utilizando ferramentas como o Google Forms ou o Genially) em que os alunos precisam resolver enigmas e desafios relacionados à mitologia grega para escapar de um labirinto virtual.

Incorporação do Google Forms: Criação de questionários de fixação interativos sobre mitologia grega e história, utilizando recursos visuais e perguntas desafiadoras para testar o conhecimento dos alunos de forma divertida. (EF06HI11, EF06HI12)

Pesquisa e Expressão Criativa:

Estímulo à pesquisa sobre outras mitologias, como a egípcia, nórdica ou indígena, ou criação de narrativas próprias inspiradas no universo de Percy Jackson. (EF06HI13, EF06HI14)

Criação de podcasts ou vídeos curtos sobre os temas pesquisados, utilizando ferramentas como o Anchor ou o InShot. (EF06HI11, EF06HI12)

Utilização do Google Classroom: Criação de um ambiente virtual para compartilhamento de materiais, informações e atividades, facilitando a comunicação e a colaboração entre alunos e professor. (EF06HI11, EF06HI12)

Apresentação de projetos finais: Os alunos apresentam seus projetos de pesquisa ou suas narrativas criativas, incentivando a expressão individual e a valorização da diversidade cultural. As apresentações podem ser feitas utilizando recursos multimídia, como slides, vídeos ou podcasts. (EF06HI13, EF06HI14)

Avaliação:

Participação ativa nas discussões e atividades em sala de aula. (EF06HI09, EF06HI10)

Desempenho nas atividades práticas, como a criação de cartazes e jogos. (EF06HI13, EF06HI14)

Envolvimento e criatividade nos projetos finais. (EF06HI13, EF06HI14)

Avaliação formativa contínua, por meio de observação e feedback individualizado. (EF06HI09, EF06HI10)

Considerações Finais:

Este plano de aula busca integrar elementos da série "Percy Jackson e os Olimpianos" com as diretrizes da BNCC, proporcionando uma abordagem inclusiva e lúdica para o ensino de História. Ao explorar a diversidade presente na mitologia e na representatividade do protagonista, espera-se criar um ambiente educacional enriquecedor e alinhado aos princípios de respeito e valorização das diferenças.

Barreiras à Adoção de Abordagens Lúdicas e Tecnológicas no Ensino de História: Desafios e Caminhos para a Inovação Pedagógica

A implementação de práticas pedagógicas inovadoras, como o uso de jogos, tecnologias e abordagens lúdicas, tem se mostrado eficaz no ensino de História, especialmente para alunos com Transtornos de Aprendizagem (TDAH). No entanto, a adoção dessas práticas ainda enfrenta resistência por parte de alguns professores. Este tópico de discussão visa explorar as possíveis causas dessa relutância, as problemáticas envolvidas e as soluções potenciais para superar essas barreiras.

Possíveis Causas da Relutância:

Falta de formação e conhecimento: Muitos professores não receberam formação adequada sobre o uso de tecnologias e metodologias ativas em sala de aula, o que pode gerar insegurança e receio em relação à sua aplicação. Como aponta Mizukami (2004), "a formação do professor é um processo contínuo e dinâmico, que exige atualização constante e reflexão crítica sobre a prática pedagógica" (p. 123).

Sobrecarga de trabalho: A rotina docente já é bastante exigente, e a preparação de aulas lúdicas e tecnológicas pode ser vista como um acréscimo de trabalho, desestimulando a inovação. Tardif e Lessard (2012) destacam que "o trabalho docente é complexo e multifacetado, envolvendo uma série de tarefas e responsabilidades que podem levar à sobrecarga" (p. 45).

Resistência à mudança: A cultura escolar tradicional, muitas vezes centrada na figura do professor como detentor do conhecimento, pode dificultar a aceitação de novas práticas que colocam o aluno como protagonista da aprendizagem. Freire (1996) critica essa postura, afirmando que "ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção" (p. 25).

Falta de recursos e infraestrutura: Nem todas as escolas possuem acesso a recursos tecnológicos adequados, como computadores, internet e softwares educativos, o que limita a implementação de aulas mais dinâmicas. A UNESCO (2014) ressalta que "o acesso à tecnologia é um direito fundamental e um fator essencial para a inclusão e a equidade na educação" (p. 15).

Problemáticas Abordadas:

Desmotivação e desinteresse dos alunos: Aulas tradicionais, baseadas em exposições e memorização, podem levar ao desinteresse e à falta de engajamento dos alunos, especialmente aqueles com TDAH. Barkley (2015) destaca que "alunos com TDAH precisam de atividades que sejam estimulantes, desafiadoras e que permitam a participação ativa" (p. 256).

Dificuldade de aprendizagem: A falta de diversificação das estratégias de ensino pode dificultar a aprendizagem de alunos com diferentes estilos e ritmos de aprendizagem, como aqueles com TDAH. Shaywitz (2003) afirma que "a dislexia não é um problema de inteligência, mas sim uma diferença no modo como o cérebro processa a linguagem escrita" (p. 34).

Exclusão e desigualdade: A falta de acesso a recursos tecnológicos e a metodologias inovadoras pode perpetuar a exclusão e a desigualdade educacional, especialmente em escolas

com menos recursos. A UNESCO (2014) alerta que "a exclusão digital é uma forma de exclusão social que impede o acesso à informação, ao conhecimento e à participação cidadã" (p. 20).

Pontos de Melhoria e Soluções Potenciais:

Formação continuada: Oferecer aos professores oportunidades de formação continuada sobre o uso de tecnologias e metodologias ativas, como a gamificação e o uso de recursos digitais, pode aumentar a confiança e a competência para a aplicação dessas práticas em sala de aula. Mizukami (2004) defende que "a formação continuada deve ser um processo permanente, que acompanhe o professor ao longo de sua carreira, oferecendo oportunidades de atualização e desenvolvimento profissional" (p. 130).

Suporte institucional: As escolas devem oferecer suporte aos professores, como tempo para planejamento, acesso a recursos e materiais, e acompanhamento pedagógico, para facilitar a implementação de novas práticas. Tardif e Lessard (2012) ressaltam que "o apoio institucional é fundamental para que os professores possam inovar e experimentar novas abordagens pedagógicas" (p. 50).

Cultura de colaboração: Estimular a colaboração entre os professores, a troca de experiências e a criação de projetos interdisciplinares pode fomentar a inovação e a criatividade no ambiente escolar. Freire (1996) defende que "a educação deve ser um ato de amor e de coragem, que possibilite a transformação da realidade e a construção de um mundo mais justo e solidário" (p. 85).

Investimento em infraestrutura: É fundamental que as escolas invistam em infraestrutura tecnológica adequada, como computadores, internet e softwares educativos, para garantir o acesso de todos os alunos a recursos digitais. A UNESCO (2014) afirma que "o investimento em tecnologia educacional é um investimento no futuro, que pode gerar benefícios significativos para a sociedade como um todo" (p. 25).

Considerações Finais

A utilização do lúdico no ensino de História para alunos com Transtornos de Aprendizagem (TDAH) é uma estratégia fundamental para garantir o sucesso escolar desses

estudantes e promover a inclusão em salas de aula regulares. Conforme Barkley (2015), "atividades que sejam estimulantes, desafiadoras e que permitam a participação ativa" (p. 256) são cruciais para o engajamento de alunos com TDAH, e a ludicidade, aliada a recursos tecnológicos como o Google For Education e a gamificação, bem como a incorporação de literatura infanto-juvenil, pode oferecer esse tipo de experiência.

No entanto, é importante ressaltar que cada aluno é único e possui suas próprias necessidades e particularidades. Portanto, como defende Mizukami (2004), "a formação do professor é um processo contínuo e dinâmico, que exige atualização constante e reflexão crítica sobre a prática pedagógica" (p. 123), a fim de atender às demandas de cada estudante e utilizar recursos inovadores e adaptados para garantir o sucesso escolar de todos.

Além disso, a utilização do lúdico no ensino de História não deve ser vista como uma "solução mágica" ou uma forma de "compensar" as dificuldades de aprendizagem dos alunos com TDAH. É importante que os professores estejam preparados para trabalhar de forma integrada com os profissionais de saúde responsáveis pelo acompanhamento desses alunos e utilizar estratégias de ensino diversificadas e adaptadas às necessidades de cada um, como sugere Shaywitz (2003): "a dislexia não é um problema de inteligência, mas sim uma diferença no modo como o cérebro processa a linguagem escrita" (p. 34), demandando, portanto, abordagens específicas.

É fundamental reconhecer que a inclusão de alunos com transtornos de aprendizagem em salas de aula regulares é um processo que exige atenção e planejamento. Para garantir a efetiva inclusão de alunos com TDAH em salas de aula regulares, é crucial que a escola adote uma abordagem individualizada, considerando as necessidades específicas de cada estudante e as condições da instituição. Isso envolve avaliar o nível de suporte disponível, a formação dos professores e a cultura escolar, buscando criar um ambiente acolhedor e propício à aprendizagem para todos.

A inclusão de alunos com TDAH não se limita à sua presença física na sala de aula, mas sim à sua participação ativa e significativa no processo de ensino-aprendizagem. Para isso, é fundamental que os professores estejam preparados para adaptar suas práticas pedagógicas, utilizando recursos e estratégias que atendam às necessidades individuais de cada aluno. O uso de tecnologias, como o Google For Education, e a gamificação, por exemplo, podem ser ferramentas valiosas para promover o engajamento e a aprendizagem de alunos com TDAH.

Ao adotar uma abordagem inclusiva e individualizada, a escola estará não apenas cumprindo seu papel de garantir o acesso à educação para todos, mas também contribuindo para o desenvolvimento pleno do potencial de cada aluno, em consonância com o princípio defendido pela UNESCO (2014) de que "o acesso à tecnologia é um direito fundamental e um fator essencial para a inclusão e a equidade na educação" (p. 15).

Referências Bibliográficas:

- American Psychiatric Association. (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th ed.). **American Psychiatric Publishing.**
- BARKLEY, R. A. (2006). Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade: Um Guia para Pais, **Professores e Profissionais de Saúde. Artmed.**
- Barkley, R. A. (2015). Attention-deficit hyperactivity disorder: A handbook for diagnosis and treatment (4th ed.). Guilford Press.
- BELISÁRIO FILHO, J. F. ; CUNHA, P. (2010). **A Educação Especial na Perspectiva da Inclusão Escolar: Transtornos Globais do Desenvolvimento.** Brasília: Ministério da Educação; Fortaleza: Universidade Federal do Ceará; Secretaria de Educação Especial, v. 9.
- Belisário Filho, J. F., & Cunha, A. C. F. (2010). TDAH: Transtorno do déficit de atenção/hiperatividade. **Artmed.**
- BRASIL (1994). **Política Nacional de Educação Especial. Brasília: MEC/SEESP.**
- Butterworth, B. (2010). Foundational numerical capacities and the origins of dyscalculia. *Trends in Cognitive Sciences*, 14(12), 534-541.
- Diamond, A. (2013). Executive functions. **Annual Review of Psychology**, 64, 135-168.
- Fletcher, J. M., Lyon, G. R., Fuchs, L. S., & Barnes, M. A. (Eds.). (2019). Learning disabilities: From identification to intervention (2nd ed.). **Guilford Press.**
- Freire, P. (1996). Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa. **Paz e Terra.**
- Guilherme, M. E. O., & Nascimento, L. C. (2010). A ludicidade como ferramenta para o desenvolvimento da aprendizagem. **Revista Eletrônica de Educação**, 4(1), 78-91.
- HUIZINGA, J. (1938). Homo ludens: a study of the play-element in culture. **Boston**
- Kühn, T. M., & Neumann, A. M. (2017). Jogos e brincadeiras no ensino de história: possibilidades e desafios. **Revista Brasileira de História & Ciências Sociais**, 9(18), 1-16.
- Armstrong, T. (2012). Neurodiversity: Discovering the extraordinary gifts of autism, ADHD, dyslexia, and other brain differences. **Da Capo Lifelong Books.**
- Lyon, G. R., Shaywitz, S. E., & Shaywitz, B. A. (2003). Defining dyslexia, comorbidity, teachers' knowledge of language and reading: A definition of dyslexia. **Annals of Dyslexia**, 53(1), 1-14.
- Ministério da Saúde. (2023). **TDAH: Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade.**

Mizukami, M. G. N. (2004). **Aprendizagem da docência: Professores formadores em ação.** EPU.

MIZUKAMI, M. G. N. **Ensino: as abordagens do processo.** São Paulo: EPU, 1986.

National Joint Committee on Learning Disabilities. (2020). Learning disabilities: Implications for policy regarding research and practice. **Learning Disability Quarterly**, 43(1), 3-12.

Riordan, R. (2005). Percy Jackson e os Olimpianos: O Ladrão de Raios. **Editora Intrínseca.**

Rohde, L. A., & Halpern, R. (2004). **Transtorno de déficit de atenção/hiperatividade: Atualização.** **Jornal Brasileiro de Psiquiatria**, 53(2), 114-122.

Rosenblum, S., Weiss, P. L., & Parush, S. (2003). Handwriting evaluation and remediation for children with developmental dysgraphia. **Occupational Therapy Journal of Research**, 23(4), 247-261.

Shaywitz, S. E. (2003). **Overcoming dyslexia: A new and complete science-based program for reading problems at any level.** Alfred A. Knopf.

Shaywitz, S. E. (2003). **Overcoming dyslexia: A new and complete science-based program for reading problems at any level.** Alfred A. Knopf.

Singer, J. (1998). Odd people in: A personal exploration of a new social movement based on neurodiversity. **Unpublished manuscript.**

Riordan, R. (2005). Percy Jackson e os Olimpianos: O ladrão de raios. **Editora Intrínseca.**

Tardif, M., & Lessard, C. (2012). **O trabalho docente: Elementos para uma teoria da docência como profissão de interações humanas** (7a ed.). Vozes.

UNESCO. (2014). ICT in education: A policymaker's guide. **UNESCO**

VYGOTSKY, L. S. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1988.

Barkley, R. A. (2015). Attention-deficit hyperactivity disorder: A handbook for diagnosis and treatment (4th ed.). **Guilford Press.**