



DO DESAFIO À DESCOBERTA: RECURSOS LÚDICOS PARA POTENCIALIZAR O APRENDIZADO DE ALUNOS COM DISLEXIA E TDAH

ARLETE SOUZA DA SILVA NASCIMENTO

Introdução: A inclusão de estudantes com dislexia e Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH) representa um desafio recorrente no contexto escolar, exigindo práticas pedagógicas diferenciadas que estimulem, de forma simultânea, o desenvolvimento cognitivo, social e emocional. Estratégias lúdicas, como jogos e atividades adaptadas, têm se mostrado eficazes para potencializar o aprendizado, favorecer a permanência escolar e promover o engajamento discente, criando um ambiente mais motivador e participativo. **Objetivo:** Relatar uma experiência pedagógica desenvolvida no Ensino Fundamental I, utilizando recursos lúdicos como ferramenta de inclusão escolar para alunos com dislexia e TDAH. **Relato de caso/experiência:** A experiência foi realizada em uma escola municipal do interior do estado do Amazonas, envolvendo alunos diagnosticados com dislexia e TDAH. As atividades foram planejadas e adaptadas de acordo com as necessidades individuais, incluindo jogos de memória, dominós temáticos, desafios de leitura com cartas ilustradas e tarefas matemáticas gamificadas. Essas intervenções buscaram desenvolver habilidades como atenção, memória, raciocínio lógico e compreensão leitora, além de fortalecer a autoconfiança e estimular a interação social. Durante a aplicação, observou-se maior participação dos estudantes nas aulas, melhoria da concentração e avanços significativos no desempenho acadêmico, especialmente nas áreas de leitura e matemática. **Conclusão:** A utilização de recursos lúdicos mostrou-se uma prática pedagógica eficaz para favorecer a inclusão de alunos com dislexia e TDAH, promovendo avanços acadêmicos e sociais. Tais estratégias, quando aplicadas de forma planejada e adaptada, contribuem para a construção de um ambiente escolar mais acessível, motivador e equitativo, reafirmando o papel do professor como mediador no processo de ensino-aprendizagem inclusivo.

Palavras-chave: **INCLUSÃO ESCOLAR; JOGOS PEDAGÓGICOS; RECURSOS LÚDICOS**