

## O USO DA GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA PARA ENGAJAR ALUNOS COM TDAH NO EAD

### Autor(res)

Fátima Aparecida Da Silva Dias  
Cristina Aparecida De Oliveira Pereira  
Ricardo Camiletti Rocha  
Cassia Fernanda Amin  
Giana Valim Martins  
Wesley Pereira Da Silva

### Categoria do Trabalho

2

### Instituição

UNOPAR / ANHANGUERA - EAD

### Introdução

O Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH) é um transtorno neurocomportamental e multifatorial com características como desatenção, desorganização, impulsividade e hiperatividade (Abraão et al,2020, pg. 1026). Sendo assim, muitos estudos buscam novas estratégias metodológicas que possam auxiliar na aprendizagem de alunos com esse transtorno. De acordo com Tolomei, (2017) a Gamificação é uma metodologia ativa que trabalha o lúdico, podendo despertar certas necessidades no ser humano, como o prazer e a satisfação, que são pontos importantes ao se objetivar o desenvolvimento de habilidades e competências, assim como também os aspectos comportamentais, sociais e intelectuais dos alunos com TDAH, propiciando seu uso como uma ferramenta para promover um desafio, que ao ser realizado, resulta em uma recompensa ao discente, gerando o seu engajamento e conseqüentemente um foco nos estudos.

### Objetivo

O presente trabalho tem como objetivo principal argumentar como a gamificação pode ser utilizada como ferramenta a fim de gerar o engajamento necessário para promover maior eficiência no processo de aprendizagem de alunos com TDAH no contexto da Educação à Distância.

### Material e Métodos

Para a elaboração do trabalho, efetuou-se uma revisão bibliográfica de trabalhos já publicados. Utilizou-se a plataforma Google Acadêmico para a busca, com as seguintes palavras-chave,: (inclusão) (TDAH) (jogos). Foi utilizado o operador booleano AND, como o número de publicações com estes termos foi de 6890, aplicou-se os seguintes critérios de exclusão: somente publicações em português, recorte temporal de 2020 a 2022, -família -TOC -bullying -dislexia -software -letramento -matemática -"mídias sociais" -cartografia -"educação superior" -"ensino médio" -música -relato -autismo. Nesta pesquisa ficaram 26 resultados, após a leitura das publicações, excluiu-se aqueles que eram de uma área específica ou por não serem artigos. Desta forma restaram apenas 02 artigos que

contemplaram o que os autores procuravam. Para complementar a importância da gamificação foi utilizado o artigo de Tolomei “A Gamificação como estratégia de engajamento e motivação na Educação”.

### Resultados e Discussão

Superar o desafio de incluir crianças com TDAH na educação é uma tarefa importante, sendo necessário deixar de lado a patologização e a estigmatização desses alunos (Abraão et al, 2020, pg 1027). Para que possa ocorrer esse processo de superação, a aplicabilidade das metodologias ativas como a gamificação pode favorecer a aprendizagem dos alunos com TDAH, de acordo com Nick Pelling (2002), a gamificação é frequentemente relacionada com os jogos, porém ultrapassa esse conceito, pois utiliza-se de componentes destes para cativar, engajar e capturar a atenção dos alunos em diversas situações. Segundo Menezes & Bortoli (2018), conseguir manter o foco durante horas em uma tarefa, a fim de atingir um objetivo, estimulados a concluir as atividades. Desta forma, a gamificação atua como ferramenta no momento em que o aluno pode observar a progressão no processo educacional com o objetivo de alcançar recompensas, como as boas notas e se sobressair perante os outros discentes. (Tolomei, 2017).

### Conclusão

O TDAH consiste em uma realidade para muitos alunos, podendo prejudicá-los devido aos sintomas e se faz necessária a superação do desafio de incluir esses alunos no contexto educacional com êxito. A gamificação pode se mostrar uma importante aliada para auxiliá-los neste processo, pois ela tem a capacidade de promover engajamento ao recompensar o discente de acordo com o progresso de conclusão das atividades propostas.

### Agência de Fomento

FUNADESP-Fundação Nacional de Desenvolvimento do Ensino Superior Particular

### Referências

ABRAÃO, A. L. B., Elias, L. C. S. Zerbin, T., & D’Ávila, K. M. G. (2020). Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH), inclusão educacional e Treinamento, Desenvolvimento e Educação de Pessoas (TD&E): uma revisão integrativa. *Revista Psicologia: Organizações e Trabalho*, 20(2),1025-1032. <https://doi.org/10.17652/rpot/2020.2.18885> .

CARVALHO, A.S.M., ALBUQUERQUE, L.F.S., SOUTO, P.F., TRICHES, J.C., AMORIM, V.C.P., JAGOBUCCHI, L.A., ANCHIETA, G.O.S., CONCEIÇÃO, J.L.M., MENEZES, S.S. A importância dos jogos para terapia de crianças com TDAH. *Research, Society and Development* v.11, n.4, é 55411427705, 2022 ( CG By 4.0) ISSN 2525 - 3409 / DOI: <http://dx.doi.org/10.33448/rsd-V11;4.27705>.

TOLOMEI, B. V. A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação. *EaD em Foco*, [S. I.], v. 7, n. 2, 2017. DOI: 10.18264/eadf.v7i2.440. Disponível em: <https://eademfoco.cecierj.edu.br/index.php/Revista/article/view/440>.