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
Giana Valim Martins
Ricardo Camiletti Rocha
Cassia Fernanda Amin
Wesley Pereira Da Silva

Categoria do Trabalho

Iniciação Científica

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 consequentemente 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 boleano AND, como o número de publicações com estes termos foi de 6890, aplicou-se os seguintes critérios de exclusão: somente publicações em portugês, 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. Zerbini, 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.,JAGOBUCCI.L.A.,ANCHIETA.G.O.S.,CONCEICÃO,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 - V 11;4.27705.

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