

GAMIFICAÇÃO E RPG: UMA PROPOSTA DE ENSINO-APRENDIZAGEM DE LÍNGUA PORTUGUESA PARA ALUNOS COM TDAH (APOIO UNIP)

Aluno: Bruno Allan Carnevale

Orientador: Prof. Me. Bruno César dos Santos

Curso: Letras

Polo: Votuporanga

O estudo teve como objetivo principal explorar a aplicação da gamificação como estratégia pedagógica para auxiliar no engajamento e aprendizado de alunos com TDAH na disciplina de língua portuguesa. O RPG Maker foi escolhido como uma plataforma adequada para a criação do jogo de RPG eletrônico, que visava tornar o processo de ensino e -aprendizagem mais atrativos e motivador para esses alunos. O artigo descreve o processo de desenvolvimento do jogo descrito, que envolveu a criação de personagens, cenários e desafios relacionados à literatura brasileira. A gamificação foi aplicada por meio de elementos como pontos, recompensas e níveis, com o intuito de estimular a participação ativa dos alunos e proporcionar uma experiência lúdica durante as aulas. A proposta de ensino-aprendizagem apresentada no artigo destaca a importância de abordagens pedagógicas inovadoras e personalizadas para alunos com TDAH, visando atender às suas necessidades específicas. A utilização do jogo de RPG eletrônico como recurso educacional busca explorar as potencialidades dessa estratégia para engajar os alunos, estimular o interesse pela literatura brasileira e promover a aprendizagem de forma mais significativa. Em suma, o artigo propõe o uso da gamificação e do RPG Maker como uma alternativa promissora para melhorar o ensino e a aprendizagem da língua portuguesa, especificamente para alunos com TDAH. A abordagem visa criar um ambiente de aprendizagem mais envolvente e adequado às características desses estudantes, contribuindo para seu desenvolvimento acadêmico e pessoal.