

## DESAFIOS DA INCLUSÃO ESCOLAR: POSSIBILIDADES DA GAMIFICAÇÃO COMO POTENCIAL INCLUSIVO NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Lucas Vinicius Marques de Farias<sup>1</sup>

Ana Maria Tavares Duarte<sup>2</sup>

### RESUMO

A pesquisa analisa o potencial da gamificação como estratégia pedagógica para a promoção da inclusão escolar na educação básica, fundamentada em abordagem qualitativa e revisão bibliográfica. Partindo do pressuposto de que a educação inclusiva constitui um direito assegurado por marcos legais e políticos, investigam-se as possibilidades e limites da gamificação no processo de ensino-aprendizagem de alunos com deficiência, transtornos como TDAH e TEA, além de estudantes com dificuldades de aprendizagem. A análise dos estudos revisados evidencia contribuições significativas, como o aumento do engajamento e da motivação, a personalização das atividades de acordo com diferentes ritmos de aprendizagem, o desenvolvimento de competências socioemocionais e a criação de ambientes mais participativos, tanto em propostas digitais quanto analógicas. Em contrapartida, identificam-se desafios recorrentes relacionados à falta de infraestrutura tecnológica em escolas públicas, à necessidade de formação docente contínua e à ausência de políticas públicas consistentes para a consolidação da gamificação em práticas inclusivas. Conclui-se que a gamificação não se apresenta como solução definitiva, mas como recurso metodológico promissor, capaz de transformar a sala de aula em espaço inclusivo e significativo quando articulada ao currículo e a projetos político-pedagógicos comprometidos com a diversidade e a equidade educacional.

**Palavras-chave:** gamificação; educação inclusiva; ensino-aprendizagem; tecnologias digitais; educação básica.

---

<sup>1</sup> Estudante: graduando em Licenciatura em Pedagogia pelo Núcleo de Formação Docente do Campus do Agreste da Universidade Federal de Pernambuco. E-mail: lucas.marquesfarias@ufpe.br

<sup>2</sup> Orientadora: professora doutora e pesquisadora em Educação Especial da Universidade Federal de Pernambuco- CAA. E-mail: anamria.duarte@ufpe.br

## ABSTRACT

This research analyzes the potential of gamification as a pedagogical strategy to promote school inclusion in basic education, based on a qualitative approach and literature review. Considering that inclusive education is a right guaranteed by legal and political frameworks, the study investigates the possibilities and limitations of gamification in the teaching and learning processes of students with disabilities, disorders such as ADHD and ASD, as well as those with learning difficulties. The analysis of the reviewed studies highlights significant contributions, such as increased student engagement and motivation, the personalization of activities according to different learning rhythms, the development of socio-emotional skills, and the creation of more participatory environments, whether through digital or analog approaches. On the other hand, recurring challenges were identified, including the lack of technological infrastructure in public schools, the need for continuous teacher training, and the absence of consistent public policies to consolidate gamification in inclusive practices. It is concluded that gamification is not a definitive solution but rather a promising methodological resource, capable of transforming the classroom into a more inclusive and meaningful space when articulated with the curriculum and political-pedagogical projects committed to diversity and educational equity.

**Keywords:** gamification; inclusive education; teaching and learning; digital technologies; basic education.

### 1. Introdução

A sociedade atual é marcada por grandes revoluções tecnológicas e digitais, as quais interferem e influenciam as relações sociais, políticas e econômicas, dos momentos mais complexos até as mais simples, como realizar transações bancárias, enviar um email, consultar saldo bancário etc. Essas situações do nosso cotidiano exigem o mínimo de conhecimento sobre as tecnologias digitais que hoje se apresentam como ferramentas que fazem parte da nossa realidade. Dito isto, temos que ter o cuidado de não tratar essas ferramentas de forma resolutiva, e sim, como possibilidade de transformação, colocá-las a serviço da melhoria das necessidades humanas.

É nesse cenário de transformação que a educação escolar se encontra. Mais do que apenas acompanhar as mudanças, ela precisa se reinventar. E isso inclui encontrar novas formas de ensinar que sejam mais humanas, acessíveis e conectadas com a realidade dos alunos. Entre essas novas possibilidades, a gamificação vem ganhando destaque ao propor uma nova maneira de ensinar e aprender.

Dentro dessas estratégias desenvolvidas na atualidade apresenta-se os games ou o processo de "gamificação" que tem como o intuito principal tornar o processo de ensino-aprendizagem mais atrativo, interativo e acessível.

A gamificação, é entendida como a aplicação de elementos típicos encontrados em jogos, usados em contextos educacionais, a qual tem sido estudada como uma possibilidade de engajamento e personalização da aprendizagem. (Deterding et al., 2011). Ao propor desafios, recompensas, feedbacks imediatos e níveis de progressão, a gamificação pode favorecer a motivação intrínseca dos estudantes, um elemento essencial para o sucesso educacional dos alunos com e sem deficiência. Segundo Huizinga (2000), o jogo é uma atividade humana fundamental, e seu uso na educação pode ampliar o potencial criativo, afetivo e cognitivo dos alunos envolvidos no processo de aprendizagem.

No campo da educação inclusiva, a gamificação apresenta-se como uma alternativa pedagógica promissora. De acordo com Mantoan (2006), uma escola inclusiva deve promover práticas que respeitem os diferentes ritmos e modos de aprender. Assim, jogos digitais ou analógicos adaptados às particularidades dos estudantes com deficiência podem contribuir para a superação de barreiras pedagógicas e atitudinais, promovendo a participação ativa e o desenvolvimento de competências diversas.

Complementando essa visão, Vygotsky (1991) ressalta que a mediação e a aprendizagem apoiam o uso de jogos como instrumentos culturais que favorecem a internalização de conhecimentos, sobretudo quando aliados ao uso de tecnologias digitais. A partir dessa perspectiva, a gamificação pode funcionar como mediadora no processo de aprendizagem dos alunos com necessidades educacionais específicas, proporcionando ambientes de ensino mais dinâmicos, significativos e acessíveis.

Portanto, diante desse cenário, surge a seguinte questão-problema: de que modo a gamificação pode contribuir para a promoção da inclusão escolar na educação básica, considerando seus benefícios e os desafios que ainda se apresentam?

Essa indagação orienta a presente pesquisa, que se justifica-se pela necessidade de práticas pedagógicas capazes de aliar inovação, tecnologia e inclusão, em consonância com os princípios de uma educação de qualidade para todos, conforme previsto pela Declaração de Salamanca (UNESCO, 1994) e pela Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva (BRASIL, 2008).

A inclusão escolar tem sido um dos maiores desafios da educação contemporânea, requerendo que os professores e a escola reflitam sobre a adoção de práticas pedagógicas que valorizem a diversidade e respeitem as diferenças no processo de ensino-aprendizagem. No

contexto atual, a qual a tecnologia ocupa um papel central na nossa vida em sociedade, a gamificação se apresenta então como uma alternativa metodológica inovadora, capaz de tornar a aprendizagem mais atrativa e significativa.

Falar sobre inclusão escolar é, antes de tudo, reconhecer que ainda temos um longo caminho pela frente. Garantir que todos os alunos aprendam juntos, respeitando suas diferenças, é uma tarefa que exige sensibilidade e reflexão crítica constante para reinventar a prática pedagógica. Em tempos onde a tecnologia é uma exigência para o funcionamento e manutenção do nosso cotidiano, faz sentido pensar em estratégias que aproveitem esse potencial para tornar a escola mais atrativa, especialmente para aqueles estudantes que, muitas vezes, são marginalizados dos processos tradicionais de ensino. Nesse sentido, a presente pesquisa justifica-se pela necessidade de compreender como a gamificação pode ser aplicada de forma acessível e inclusiva, considerando tanto os desafios quanto às potencialidades dessa abordagem no ensino básico.

Além disso, esta pesquisa também encontra fundamento em uma motivação de cunho pessoal. Como sujeito diagnosticado com Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH), vivenciei ao longo do processo educacional diversas dificuldades relacionadas à concentração, organização e regulação do comportamento em sala de aula. Nesse contexto, a vivência com jogos — tanto digitais quanto analógicos — sempre esteve presente em minha trajetória e, em muitos momentos, serviu como ferramenta de apoio ao aprendizado, facilitando a compreensão de conteúdos, a permanência e foco nas atividades. Essa experiência pessoal reforça a importância de investigar o papel da gamificação como recurso pedagógico com potencial para beneficiar não apenas alunos com TDAH, mas todos aqueles que aprendem de formas diversas.

Dessa forma, a investigação proposta pretende contribuir com o debate acadêmico e pedagógico, oferecendo reflexões teóricas e práticas que possam subsidiar futuras ações inclusivas, inovadoras e equitativas no âmbito escolar. Para atender a questão problema do artigo, se tem como objetivo geral compreender como a gamificação pode contribuir para a promoção da inclusão escolar no contexto da educação básica. E responder ao objetivo geral, apresenta-se como objetivos específicos: Identificar como a gamificação tem sido aplicada em contextos educacionais inclusivos; Analisar os benefícios e desafios da gamificação como ferramenta inclusiva para alunos com deficiência.

Este artigo está estruturado em cinco seções: introdução, fundamentação teórica, metodologia, análise de dados e considerações finais.

## **2. Fundamentação teórica**

### **2.1 Educação Inclusiva**

A educação inclusiva é um fruto de um longo processo histórico e político de reconhecimento dos direitos das pessoas com deficiência e de outros grupos marginalizados pela sociedade em busca de um acesso pleno, equitativo e participativo à educação. Um dos marcos que trouxe à tona a discussão e visibilização sobre a importância da inclusão desses grupos na escola e na sua preparação para a vida em sociedade foi a Declaração de Salamanca (1994), que defende que a educação é um direito de todo cidadão, e o movimento de inclusão seria um suporte para a garantia desse direito fundamental.

No cenário brasileiro, a Constituição Federal (1998), em seu artigo 205, assegura a educação como direito de todos e dever do Estado e da família, buscando o desenvolvimento pleno da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho. Ainda no mesmo documento, o artigo 208, por sua vez, define como dever do Estado o atendimento educacional especializado aos alunos com deficiência, preferencialmente na rede regular de ensino, estabelecendo as bases legais para os primeiros modelos de educação inclusiva no nosso país.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei nº0.394/1996) reforça esse compromisso ao reconhecer a educação especial como uma modalidade multifacetada e que está interligada a todos os níveis e etapas da educação, devendo ser oferecida preferencialmente nas escolas regulares. Tal disposição representa um avanço em relação ao modelo anterior de educação segregada, voltado para instituições especializadas e distanciadas do ensino comum.

Ao longo das últimas décadas, políticas públicas e normativas complementares têm consolidado as políticas inclusivas na educação, entre elas, a criação da Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva (2008), a qual estabelece diretrizes para o atendimento educacional de estudantes com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades/superdotação. Essa política orienta ações voltadas à formação docente, produção de recursos pedagógicos acessíveis, adaptação curricular, oferta de atendimento educacional especializado (AEE) e eliminação de barreiras físicas e atitudinais.

A concepção de educação inclusiva adotada neste trabalho, é entendida como um princípio orientador das práticas pedagógicas que visa assegurar o direito à aprendizagem e à participação de todos os estudantes, independentemente de suas condições físicas, sensoriais, intelectuais, emocionais, sociais ou culturais. Essa concepção amplia a noção de inclusão para além da presença física em sala de aula, mas contempla também a participação, a valorização das diversidades e o reconhecimento das necessidades educacionais específicas de cada aluno. (Santos, 2009; Carvalho 2006). Essa concepção se apoia no que defende a LDB (Lei nº 9.394,1996), a qual define a educação especial, garantindo o direito à educação inclusiva para todos.

De acordo com Mantoan (2003), a inclusão educacional representa um movimento ético e político de superação de práticas excludentes que historicamente marcaram a educação brasileira, sendo necessário promover mudanças estruturais e atitudinais nas escolas. Para a autora, a escola inclusiva é aquela que reconhece que todos os alunos aprendem, embora em ritmos, formas e tempos diferentes, e que essa diversidade deve ser incorporada à prática pedagógica cotidiana.

Aranha (2004) também contribui com essa concepção ao afirmar que a inclusão não pode se restringir a aspectos físicos ou curriculares, devendo considerar as barreiras atitudinais e institucionais que impedem a plena participação de determinados sujeitos. Já Carvalho (2008) reforça que a educação inclusiva exige ações concretas que garantam acessibilidade, formação docente adequada e uso de recursos pedagógicos diversificados.

Assim, entende-se que a educação inclusiva deve ser pensada como um processo contínuo de transformação das práticas escolares, na qual a diversidade é acolhida como valor pedagógico e não um obstáculo a ser enfrentado.

Dito isto, existem autores como Sadao Omote (2008), que questionam a efetividade e autenticidade do movimento de inclusão, analisando a trajetória histórica desse processo e defendendo que a inclusão, muitas vezes, se trata de algo apenas formal, garantindo o acesso físico ao espaço escolar, mas não garante as condições reais de participação. Isso significa que, a permanência do estudante com deficiência em escolas regulares sem os devidos apoios pedagógicos, pode representar uma inclusão excludente.

## 2.2 O conceito de Gamificação e suas implicações na Educação Inclusiva

A gamificação é compreendida como o uso de elementos característicos dos jogos — como desafios, recompensas, níveis, narrativas, rankings e regras claras — em contextos que não são, originalmente, jogos, como a educação dentro da sala de aula. Seu objetivo central é aumentar o engajamento, a motivação e a participação ativa dos sujeitos no processo de aprendizagem (Deterding et al., 2011). Dito isto, o termo gamificação leva a ideia de game (jogo), mas o produto da gamificação não é necessariamente um jogo, trata-se então de utilizar os mecanismos do mesmo em contextos diversos para cumprir diferentes metas ou objetivos.

No campo educacional, a gamificação tem sido reconhecida como uma estratégia metodológica inovadora capaz de estimular o interesse dos estudantes, promover a resolução de problemas, fortalecer a autonomia e criar ambientes de aprendizagem mais significativos. Ao contrário do jogo educativo em si, a gamificação se apresenta como atividades pedagógicas estruturadas com intencionalidade formativa, mantendo foco nos objetivos de aprendizagem e não apenas no entretenimento.

Segundo Avansi, Ansay e Cunha (2024), a gamificação na leitura foi usada como uma estratégia para ajudar os alunos da alfabetização a desenvolverem suas habilidades de leitura, incluindo aqueles que enfrentam dificuldades de aprendizagem. A partir do uso de um aplicativo gamificado (Gamesler), os autores observaram maior engajamento, senso de pertencimento e ampliação do tempo de concentração dos alunos, o que levou a um sucesso maior com os estudantes no que diz respeito a atividades de leituras e compreensão textual, o que permitiu que os estudantes, independentemente das suas especificidades, pudessem aprender no seu tempo e ritmo.

Pereira e Barwaldt (2022) analisaram diversas obras e atividades de alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA), tendo como base atividades gamificadas na área de matemática. As análises estruturais da proposta incluíam a conquista de recompensas simbólicas, como medalhas e pontos, e a resolução de desafios progressivos com enfoque no desenvolvimento de habilidades através do audiovisual. Os autores destacam que a possibilidade de personalização das tarefas e o reforço positivo contribuíram significativamente para a motivação e a permanência dos estudantes nas atividades, indicando o potencial da gamificação para atender alunos com TEA.

Já o estudo de Andrade, Rodrigues de Carvalho e Almeida (2025) investigou a eficácia da gamificação com alunos diagnosticados com TDAH, na disciplina de ciências, utilizando recursos tecnológicos (Ebooks, aplicativos, plataformas digitais). Os resultados apontaram melhorias na organização, foco e persistência dos estudantes ao longo do processo de aprendizado especialmente quando o material estava vinculado a narrativas envolventes, promovendo melhor assimilação dos assuntos e ressignificando o aprendizado. A gamificação, nesse contexto de acordo com as autoras, atuou como uma forma de regulação da atenção e do comportamento, facilitando a aprendizagem de conteúdos que, quando apresentados de outra forma, gerou desinteresse ou frustração. Dito isto, durante a avaliação da atividade proposta, as autoras colocam em questão que a falta de recursos tecnológicos pode representar um empecilho em escolas carentes.

Coelho et al. (2022), ao relatar experiências com gamificação na Educação Especial, defendem que o diferencial da abordagem está em sua flexibilidade e capacidade de adaptação, possibilitando que diferentes estilos de aprendizagem sejam contemplados. A aplicação de dinâmicas gamificadas favoreceu a participação de alunos com deficiência intelectual e promoveu um ambiente de cooperação entre os estudantes.

Esses estudos revelam que a gamificação não é uma solução mágica, mas um recurso didático potente quando articulado com práticas pedagógicas intencionais e inclusivas. Ela permite que os estudantes sejam protagonistas do processo educativo, transformando o espaço da sala de aula em um ambiente interativo, desafiador e acolhedor.

### **3. Metodologia**

O presente estudo insere-se no campo da pesquisa qualitativa, com abordagem teórica e documental. A investigação adota uma metodologia de revisão bibliográfica e análise de produções acadêmicas que abordam a gamificação como estratégia pedagógica na promoção da inclusão escolar. A escolha por essa abordagem fundamenta-se na necessidade de compreender, por meio da análise de diferentes autores e experiências, como a gamificação tem sido aplicada em contextos educacionais inclusivos, bem como suas implicações pedagógicas.

A pesquisa bibliográfica foi realizada por meio da seleção de livros, artigos científicos, teses e dissertações, além de documentos oficiais como a legislação e diretrizes relacionadas à educação inclusiva e ao uso de tecnologias digitais no ensino. Os materiais foram obtidos em

bases de dados como SciELO, Google Acadêmico e repositórios institucionais, priorizando publicações nacionais dos últimos dez anos. Os critérios de seleção consideraram a relevância acadêmica, atualidade e pertinência ao tema.

Foram incluídas na análise produções que tratam de práticas pedagógicas com uso de elementos gamificados voltadas ao atendimento de alunos com deficiência, transtornos do desenvolvimento ou dificuldades de aprendizagem. As publicações foram sistematizadas em um quadro de referência, categorizando os estudos de acordo com o tipo de abordagem (teórica, estudo de caso, revisão sistemática, relato de experiência, entre outros) e o público-alvo (TDAH, TEA, deficiência intelectual, entre outros).

**Tabela 1 - Estudos analisados sobre a gamificação no processo de ensino-aprendizagem**

Referência	Tipo de Estudo	Público/Contexto	Resumo
<b>Bianchine (2024)</b> – <i>A gamificação e suas contribuições para o ensino dos estudantes da educação especial: uma revisão sistemática de leitura</i>	Revisão sistemática de leitura	Alunos da Educação Básica	Investiga como a gamificação pode ser utilizada como estratégia pedagógica para promover a inclusão e a participação ativa de todos os estudantes.
<b>Avansi, Ansay &amp; Cunha (2024)</b> – <i>Gamificação na leitura: uma prática inclusiva.</i>	Estudo de caso com app Gamesler	Alunos em fase de alfabetização	Analisa a influência da gamificação no desenvolvimento da leitura, com foco em alunos com dificuldades de aprendizagem.

<p><b>Coelho et al. (2022)</b> – <i>Gamificação e educação especial inclusiva: uma revisão sistemática de literatura</i></p>	<p>Revisão Sistemática de Literatura</p>	<p>Publicações de artigos, teses, dissertações e trabalhos de conclusão de curso</p>	<p>Relata as evidências e contribuições da gamificação como ferramenta pedagógica na Educação Especial, destacando estratégias e resultados observados.</p>
<p><b>Cohen et al. (2023)</b> – <i>Percepção dos estudantes em relação a uma experiência de gamificação na disciplina de psicologia e educação inclusiva</i></p>	<p>Pesquisa de Campo</p>	<p>Estudantes de Psicologia participantes da cadeira de Psicologia e Educação Inclusiva</p>	<p>Explora o impacto do uso da gamificação no processo de formação, com foco na sensibilização para a inclusão escolar.</p>
<p><b>Magnago &amp; Nunes (2024)</b> – <i>Gamificação e participação em sala de aula</i></p>	<p>Revisão literária e entrevistas com educadores que utilizam a gamificação</p>	<p>Educação Básica</p>	<p>Reflete sobre o uso da gamificação como estratégia didática para estimular a participação e o engajamento em sala de aula.</p>

<p><b>Silva, Sales e Castro (2019)</b> – <i>Gamificação como estratégia de aprendizagem ativa no ensino de Física</i></p>	<p>Relato de prática</p>	<p>Estudantes do Ensino Médio</p>	<p>Descreve práticas pedagógicas gamificadas na disciplina de Física, com foco na aprendizagem ativa</p>
<p><b>Pereira &amp; Barwaldt (2022)</b> – <i>Gamificação com alunos com TEA</i></p>	<p>Revisão sistemática de literatura</p>	<p>Compreender as possibilidades de ensino e como a gamificação pode contribuir para a aprendizagem matemática de estudantes autistas.</p>	<p>Investiga as possibilidades de atividades gamificadas para ensinar matemática a crianças com autismo, avaliando benefícios cognitivos e sociais.</p>
<p><b>Andrade, Rodrigues de Carvalho &amp; Almeida (2025)</b> – <i>Gamificação para alunos com TDAH em Ciências</i></p>	<p>Pesquisa de campo</p>	<p>Alunos com TDAH no Ensino Fundamental</p>	<p>Examina os efeitos do uso de jogos digitais na aprendizagem de alunos com TDAH em aulas de Ciências.</p>

<p><b>Schons, Straub (2023) -</b>  <i>Gamificação no ensino fundamental: metodologia ativa na perspectiva da educação inclusiva e da valorização das potencialidades de todos os estudantes</i></p>	<p>Pesquisa participante</p>	<p>Estudantes do 5º ano do ensino fundamental com desafios de aprendizagem</p>	<p>Analisa a potencialidade da gamificação e se como metodologia ativa seria capaz de proporcionar uma escola inclusiva e influenciar a participação ativa de todos os alunos no processo de ensino-aprendizagem.</p>
---	------------------------------	--	---

Fonte: Elaboração própria a partir dos estudos revisados

Como se observa na Tabela 1, a produção acadêmica revisada apresenta uma ampla diversidade de enfoques, variando entre revisões sistemáticas, relatos de prática e pesquisas de campo, com diferentes públicos-alvo. Essa multiplicidade evidencia a versatilidade da gamificação como estratégia pedagógica, ao mesmo tempo em que aponta a necessidade de análises críticas sobre seus efeitos em contextos inclusivos. Desse modo, a síntese metodológica oferece uma base consistente para a discussão posterior sobre potencialidades e limites dessa abordagem.

A análise dos dados foi orientada pelos princípios da análise de conteúdo, conforme Bardin (2011), permitindo identificar e interpretar temas recorrentes e perspectivas teóricas que contribuem para o aprofundamento da discussão sobre gamificação e inclusão escolar. A leitura crítica dos textos buscou articular os dados empíricos e teóricos, compreendendo como a gamificação tem sido construída como ferramenta pedagógica voltada à superação de barreiras à participação e à aprendizagem no contexto da educação básica.

#### 4. Análise de Dados

A análise dos dados obtidos por meio da revisão bibliográfica foi orientada pelos princípios da análise de conteúdo de Bardin (2011), com foco em identificar os pontos em comum e dificuldades recorrentes no uso da gamificação como estratégia pedagógica voltada à inclusão escolar. Para isso, foram selecionados tópicos recorrentes nos textos - como palavras-chave e descrições de práticas pedagógicas - que permitiram a construção de eixos temáticos. Cada eixo foi validado a partir de sua frequência nos estudos analisados e da sua relevância em relação aos objetivos da pesquisa. A diversidade metodológica dos materiais revisados, incluindo estudos de caso, relatos de experiência, revisões sistemáticas de leituras e estudos de campo, possibilitou uma verificação de fontes múltiplas de dados, o que reforçou a consistência dos padrões identificados.

Como resultado desse processo de sistematização, foi elaborada a Tabela 2, que sintetiza os principais pontos em comum entre os trabalhos, evidenciando como a gamificação tem sido aplicada no contexto da educação inclusiva.

**Tabela 2- Pontos em comum identificados nos estudos sobre a gamificação**

<b>Pontos em Comum</b>	<b>Descrição</b>	<b>Estudos que evidenciam</b>
Engajamento e motivação dos alunos	Elementos de jogo aumentam o interesse, a permanência e o foco dos estudantes	Avansi et al. (2024); Silva, Sales e Castro (2019); Andrade et al. (2025); Schons, Straub (2023)
Personalização do ensino	Atividades gamificadas podem ser adaptadas aos ritmos e estilos de aprendizagem dos alunos	Coelho et al. (2022); Pereira e Barwaldt (2022); Bianchine (2024)

Promoção da cooperação entre os alunos	Dinâmicas gamificadas favorecem interações sociais e trabalho em grupo	Coelho et al. (2022); Schons, Straub (2023)
Aumento da participação de alunos	A estrutura lúdica estimula a participação ativa dos estudantes, aqueles com deficiências de aprendizagem	Pereira e Barwaldt (2022); Andrade et al. (2025); Bianchine (2024); Schons, Straub (2023)
Desenvolvimento de habilidades socioemocionais	Jogos favorecem atitudes de empatia, respeito às diferenças e senso de pertencimento	Magnago e Nunes (2024); Cohen et al. (2023); Bianchine (2024)
Criação de ambientes de aprendizagem mais significativos	A gamificação torna o conteúdo mais envolvente e conectado à realidade dos alunos	Silva, Sales e Castro (2019); Avansi et al. (2024); Andrade et al. (2025); Schons, Straub (2023)
Potencial para uso com ou sem recursos digitais	Estratégias gamificadas podem ser implementadas também com jogos analógicos	Pereira e Barwaldt (2022); Ferreira e Moura (2021); Cohen et al. (2023); Andrade, Rodrigues de Carvalho & Almeida (2025)

Fonte: Elaboração própria a partir dos estudos revisados

Como foi apresentado, os estudos dialogam entre si ao apontar a eficácia da gamificação em promover ambientes de aprendizagem mais participativos, acessíveis e

sensíveis à diversidade. Os elementos como desafios, sistemas de progressão e recompensas e a de manutenção da atenção são especialmente valorizados em sua capacidade de estimular a autonomia e permanência dos alunos com deficiência no processo de ensino-aprendizagem.

Apesar do potencial e avanços proporcionados pela gamificação no campo da educação inclusiva, os estudos revisados também evidenciam uma série de desafios recorrentes que podem comprometer a sua aplicação no contexto da educação básica em nosso país. Um dos principais entraves diz respeito à falta de infraestrutura tecnológica em muitas escolas públicas, incluindo mas não limitada a ausência de internet de qualidade, dispositivos digitais e plataformas acessíveis.

Ainda se é retratado a carência de formação tecnológica e digital dos docentes, onde muitos professores não possuem preparo técnico e didático para aplicar a gamificação de forma intencional, especialmente em situações que envolvam alunos com deficiência ou transtornos de aprendizagem. Essa lacuna pode levar, em alguns casos, a uma aplicação superficial da gamificação a qual sem conexão com os objetivos pedagógicos é limitada a apenas um momento de lazer e entretenimento.

Além disso, se acentua a ausência de políticas públicas voltadas para o uso de tecnologia em ambientes inclusivos, o que dificulta a consolidação dessa abordagem nas práticas institucionais. Os estudos também apontam a dificuldade de adaptação universal, uma vez que nem todos os alunos respondem positivamente às mesmas dinâmicas de jogo, exigindo ajustes contínuos.

Por fim, ainda é observado uma certa resistência à inovação pedagógica, tanto por parte de docentes quanto de gestores escolares, que tendem a se manter vinculados a métodos tradicionais e hesitam em incorporar práticas mais lúdicas e digitais.

## **5. Considerações Finais**

Essa pesquisa teve como objetivo investigar de que maneira a gamificação pode contribuir para a promoção da inclusão escolar no contexto da educação básica. Através de uma abordagem qualitativa e de revisão bibliográfica, foram analisados os estudos que evidenciam os impactos positivos e negativos da gamificação na aprendizagem de alunos com deficiência, transtornos como o TDAH E TEA, bem como estudantes com dificuldades de aprendizagem no geral.

Os resultados apontam que o uso de elementos de jogos como recompensas, narrativas envolventes, progressão de níveis e feedbacks imediatos potencializa a atenção, a permanência e engajamento dos alunos nas atividades escolares. Os dados revelam que a gamificação, quando aliada a recursos tecnológicos acessíveis e estratégias personalizadas, pode promover maior participação e significância no processo de aprendizagem. Além disso, o uso de jogos digitais em ambientes inclusivos favorece a cooperação entre os estudantes, estimulando atitudes de respeito e empatia.

No entanto, também foram identificados desafios que precisam ser considerados. Entre eles, destacam-se a necessidade de formação docente continuada para o uso adequado de recursos gamificados, a carência de infraestrutura tecnológica em algumas escolas públicas e a importância de garantir que as atividades estejam alinhadas com os objetivos pedagógicos e com os princípios da educação inclusiva.

Defendo que a gamificação, quando utilizada de forma intencional e crítica, não é uma forma de entretenimento ou modismo pedagógico, mas sim uma possibilidade concreta de transformação das práticas escolares. A gamificação se distancia da lógica tradicional, centrada na homogeneização dos ritmos e modos de aprender, para um modelo em que a diversidade é reconhecida como valor pedagógico. Nesse sentido, considero que a gamificação deve ser encarada como parte de um projeto político-pedagógico mais amplo, voltado para a construção de uma escola verdadeiramente inclusiva.

Simultaneamente, os resultados analisados deixam claro que não basta importar elementos de jogos para a sala de aula. É essencial que a gamificação esteja vinculada ao currículo, às políticas públicas e à formação docente. Sem essa articulação, o risco é reduzi-la a práticas pontuais e descontextualizadas, que pouco contribuem para a transformação da realidade escolar. Por isso, defendo que a maior barreira à efetivação da gamificação inclusiva não é tecnológica, mas política e pedagógica: falta compromisso institucional em assumir a inclusão como princípio estruturante, e não como discurso vazio.

Minha experiência pessoal como sujeito com TDAH reforça essa leitura. Vivi na pele os limites de uma escola pouco aberta à diferença, mas também percebi, em situações em que o jogo esteve presente, como o aprendizado pôde se tornar mais significativo e motivador. Essa vivência legítima minha ideia de que estratégias gamificadas têm potencial de romper

com práticas excludentes, especialmente para estudantes que, como eu, encontram dificuldades em modelos tradicionais de ensino.

Conclui-se que a gamificação, enquanto estratégia didática, não é uma solução definitiva para os desafios da inclusão escolar, mas uma ferramenta metodológica que, se utilizada com intencionalidade e sensibilidade pedagógica, pode transformar a sala de aula em um espaço mais inclusivo, criativo e significativo.

## 6. Referências

**ANDRADE, W.; RODRIGUES DE CARVALHO, P. V.; ELOI DE ALMEIDA, V.** TDAH no ambiente escolar: desafios e estratégias para inclusão utilizando a gamificação. *SciELO Preprints*, 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/SciELOPreprints.11241>. Acesso em: 10 de jun. 2025.

**ARANHA, Maria Salete Fábio.** Paradigmas da educação especial: do serviço à integração, da integração à inclusão. *Revista Benjamin Constant*, n. 22, 2004.

**AVANSI, Viviane Silva; ANSAY, Carolina Vieira; CUNHA, Angélica Matoso de.** Gamificação na leitura: uma prática inclusiva. *Revista InCantare*, v. 5, n. 10, p. 97–116, 2024.

**BARDIN, Laurence.** Análise de conteúdo. São Paulo: Edições 70, 2011.

**BIANCHINE, Fernanda Morelli.** *Gamificação e suas contribuições para o ensino dos estudantes da educação especial: uma revisão sistemática de literatura*. 2024. 34 f. Monografia (Pós-graduação Lato Sensu em Informática na Educação) – Instituto Federal do Espírito Santo, Cefor/Reitoria, Vitória, ES.

**BRASIL.** Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Brasília, DF: Senado Federal, 1988. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicao.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm). Acesso em: 25 jun. 2025.

**BRASIL.** Ministério da Educação. *Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva*. Brasília: MEC/SEESP, 2008. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br>. Acesso em: 05 maio 2025.

**BRASIL.** Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília, DF: Presidência da República, Casa Civil, Subchefia para Assuntos Jurídicos, 1996.

**CARVALHO, Rosita Edler.** Educação inclusiva: com os pingos nos "is". 6. ed. Porto Alegre: Mediação, 2008.

**CARVALHO, Rosita Edler.** Inclusão: o paradigma da diversidade. Brasília: MEC/SEESP, 2006.

**COELHO, Francieli; GUIMARÃES, Rosane; LEAL, Carla.** Gamificação na Educação Especial: relato de experiência. *UNIPAMPA*, 2022.

**COHEN, Eileen Júlia; DELAGE, Paulo Elias G. A.; ALENCAR, Renan Batista; MENEZES, Aline Beckmann.** Percepção dos estudantes em relação a uma experiência de gamificação na disciplina de Psicologia e Educação Inclusiva. *HOLOS*, v. 1, p. 1–15, 2020. DOI: 10.15628/holos.2020.7597. Disponível em: <https://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/view/7597>. Acesso em: 30 jun. 2025.

**DETERDING, Sebastian et al.** From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In: *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*. New York: ACM, 2011. p. 9-15.

**HUIZINGA, Johan.** *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2000.

**MANTOAN, Maria Teresa Eglér.** *Inclusão escolar: o que é? por quê? como fazer?* São Paulo: Moderna, 2006.

**MAGNAGO, Walaci; NUNES, Paula de Castro.** *Gamificação e Educação Inclusiva: Promovendo o Engajamento de Todos os Estudantes*. *REVISTA ARACÊ*, São José dos Pinhais, v.6, n.2, p.2902-2911, 2024

**OMOTE, Sadao.** *Diversidade, Educação e Sociedade Inclusiva*. São Paulo: Cultura Academia Editora, Marília: Fundepe Editora, 2008.

**PEREIRA, Aline Lins; BARWALDT, Debora de Oliveira.** Gamificação e alunos com TEA: estratégias para o ensino da matemática. *Revista Práxis Educacional*, v. 18, n. 47, p. 1–22, 2022.

**SANTOS, Eliza Giliolli dos.** Educação inclusiva: utopia ou realidade. *REGRAD – Revista de Graduação UNIVEM*, Marília-SP, v. 1, ano 2, p. 75–88, 2009.

**SCHONS, Juliana Cristina Schmidt; STRAUB, Sandra Luzia Wrobel.** Gamificação no ensino fundamental:: metodologia ativa na perspectiva da educação inclusiva e da valorização das potencialidades de todos os estudantes. *Eventos Pedagógicos, [S. l.]*, v. 14, n. 2, p.

424–442, 2023. DOI: [10.30681/reps.v14i2.10580](https://doi.org/10.30681/reps.v14i2.10580). Disponível em: <https://periodicos.unemat.br/index.php/reps/article/view/10580>. Acesso em: 26 jul. 2025

**SILVA, João Batista da; SALES, Gilvandenys Leite; CASTRO, Juscileide Braga de.** Gamificação como estratégia de aprendizagem ativa no ensino de Física. *Revista Brasileira de Ensino de Física*, v. 41, n. 4, e20180309, 2019. DOI: 10.1590/1806-9126-RBEF-2018-0309.

**UNESCO.** Declaração de Salamanca e linha de ação sobre necessidades educativas especiais. Brasília: UNESCO/MEC, 1994. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org>. Acesso em: 05 maio 2025.

**VYGOTSKY, Lev Semionovitch.** *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

Lucas Vinicius Marques de Farias

**DESAFIOS DA INCLUSÃO ESCOLAR:** possibilidades da gamificação como potencial inclusivo na educação básica

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura em Pedagogia do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, na modalidade de artigo científico, como requisito parcial para a obtenção do grau de licenciado em Pedagogia.

Aprovado em: 15/08/2025

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Ana Maria Tavares Duarte (Orientadora)  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Prof. Dr. Alexandre Viana Araújo (Examinador Interno)  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Thiago Ramos de Albuquerque (Examinador Interno)  
Universidade Federal de Pernambuco