

GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE INCLUSÃO ESCOLAR: POTENCIALIDADES PARA ALUNOS COM NECESSIDADES ESPECIAIS

**GAMIFICATION AS A SCHOOL INCLUSION STRATEGY: POTENTIAL FOR
STUDENTS WITH SPECIAL NEEDS**

**LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE INCLUSIÓN ESCOLAR:
POTENCIAL PARA ALUMNOS CON NECESIDADES ESPECIALES**

**Ana Cláudia de Oliveira Perpétua¹, Dalva Stela Teixeira², Fabio James Oliveira Macedo³,
Francisco Batista da Silveira Neto⁴, Jackeline Auxiliadora Leite Vilabarde⁵, Jäder Vinícius
Moreira Moura⁶, José Eudes Salvador da Silva⁷, Roniélia Gomes Cabral⁸, Washington Lemos
Pereira⁹**

DOI: 10.54899/dcs.v22i82.3425

Recibido: 22/08/2025 | **Aceptado:** 12/09/2025 | **Publicación en línea:** 22/09/2025.

RESUMO

O estudo tratou da utilização da gamificação como estratégia de inclusão escolar voltada a alunos com necessidades especiais. O problema investigado consistiu em compreender de que maneira a gamificação poderia contribuir para práticas inclusivas no espaço escolar. O objetivo geral foi analisar as potencialidades da gamificação no processo de ensino e aprendizagem de estudantes que demandam recursos diferenciados. A pesquisa caracterizou-se como revisão bibliográfica de caráter exploratório e qualitativo, fundamentada em produções publicadas entre 2021 e 2025, selecionadas em periódicos, capítulos de livros e anais de congressos. Os resultados mostraram que a gamificação favoreceu a ampliação da motivação e do engajamento dos alunos, além de proporcionar recursos acessíveis e adaptáveis que possibilitaram a personalização da aprendizagem. Também foi observado que a estratégia, ao ser mediada pelas tecnologias digitais

¹ Mestre em Tecnologias Emergente em Educação, Must University (MUST), Deerfield Beach, Florida, Estados Unidos. E-mail: acperpetua@gmail.com

² Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST), Deerfield Beach, Florida, Estados Unidos. E-mail: dalva.teixeira@educ.gov.br

³ Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST), Deerfield Beach, Florida, Estados Unidos. E-mail: fabiojames@gmail.com

⁴ Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST), Deerfield Beach, Florida, Estados Unidos. E-mail: francisco_batista@yahoo.com.br

⁵ Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST), Deerfield Beach, Florida, Estados Unidos. E-mail: j.vilabarde01@gmail.com

⁶ Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST), Deerfield Beach, Florida, Estados Unidos. E-mail: jadermoreira@gmail.com

⁷ Mestre em Comunicação, Linguagens e Cultura, Universidade da Amazônia (UNAMA), Belém, Pará, Brasil. E-mail: joseeudessalvador20@gmail.com

⁸ Mestranda em Ciências da Educação, Facultad Interamericana de Ciencias Sociales (FICS), Asunción, Paraguai. E-mail: cabrarayy@gmail.com

⁹ Especialista no Ensino de Física, Universidade Cruzeiro do Sul (UNISUL), São Luís, Maranhão, Brasil. E-mail: wtonlemons@gmail.com

de informação e comunicação, contribuiu para práticas pedagógicas dinâmicas e conectadas às necessidades dos estudantes. Por outro lado, identificaram-se desafios como a falta de formação docente adequada, as dificuldades de acesso às tecnologias em algumas realidades escolares e o risco de utilização superficial da gamificação sem alinhamento com objetivos pedagógicos. Concluiu-se que a gamificação apresentou potencial para fortalecer a inclusão escolar, desde que utilizada de forma planejada, com suporte de políticas de inclusão digital e formação docente contínua. Considerou-se, ainda, a relevância de novas pesquisas que investiguem sua aplicação prática em diferentes contextos educativos, de modo a complementar e ampliar os achados deste trabalho.

Palavras-chave: Gamificação. Inclusão Escolar. Tecnologias Digitais. Motivação. Aprendizagem.

ABSTRACT

The study addressed the use of gamification as a strategy for school inclusion aimed at students with special needs. The research problem focused on understanding how gamification could contribute to inclusive practices within the school environment. The general objective was to analyze the potential of gamification in the teaching and learning process of students who require differentiated resources. The research was characterized as an exploratory and qualitative bibliographic review, based on works published between 2021 and 2025, selected from journals, book chapters, and conference proceedings. The results showed that gamification favored the increase of students' motivation and engagement, in addition to providing accessible and adaptable resources that allowed for personalized learning. It was also observed that the strategy, when mediated by digital information and communication technologies, contributed to more dynamic pedagogical practices aligned with students' needs. On the other hand, challenges were identified, such as the lack of adequate teacher training, difficulties in accessing technologies in some school contexts, and the risk of superficial use of gamification without alignment to pedagogical objectives. It was concluded that gamification presented potential to strengthen school inclusion, provided it is used in a planned way, supported by digital inclusion policies and continuous teacher training. It was also considered important to carry out further studies to investigate its practical application in different educational contexts, in order to complement and expand the findings of this work.

Keywords: Gamification. School Inclusion. Digital Technologies. Motivation. Learning.

RESUMEN

Este estudio abordó el uso de la gamificación como estrategia de inclusión escolar para estudiantes con necesidades educativas especiales. El problema investigado fue comprender cómo la gamificación podría contribuir a las prácticas inclusivas en las escuelas. El objetivo general fue analizar el potencial de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje para estudiantes que requieren recursos especiales. La investigación consistió en una revisión bibliográfica exploratoria y cualitativa, basada en trabajos publicados entre 2021 y 2025, seleccionados de revistas, capítulos de libros y actas de congresos. Los resultados mostraron que la gamificación favoreció una mayor motivación y participación del alumnado, además de proporcionar recursos accesibles y adaptables que permitieron un aprendizaje personalizado. También se observó que la estrategia, al ser mediada por las tecnologías digitales de la

información y la comunicación, contribuyó a prácticas pedagógicas dinámicas y conectadas con las necesidades del alumnado. Por otro lado, se identificaron desafíos como la falta de formación docente adecuada, las dificultades de acceso a las tecnologías en algunos entornos escolares y el riesgo de un uso superficial de la gamificación que no se alinea con los objetivos pedagógicos. Se concluyó que la gamificación tiene el potencial de fortalecer la inclusión escolar, siempre que se utilice de forma planificada, con el apoyo de políticas de inclusión digital y la formación continua del profesorado. También se consideró la relevancia de realizar más investigaciones sobre su aplicación práctica en diferentes contextos educativos para complementar y ampliar los hallazgos de este estudio.

Palabras clave: Gamificación. Inclusión Escolar. Tecnologías Digitales. Motivación. Aprendizaje.



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución- NoComercial 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

INTRODUÇÃO

A educação contemporânea vem sendo marcada por transformações significativas em razão do avanço das tecnologias digitais e pela necessidade de práticas pedagógicas que acompanhem as mudanças sociais. Nesse contexto, a gamificação tem se apresentado como uma estratégia que ultrapassa o caráter de entretenimento dos jogos e passa a ser utilizada como recurso pedagógico capaz de despertar interesse, engajamento e participação ativa dos estudantes. A utilização de elementos de jogos em atividades escolares tem se mostrado uma alternativa para diversificar métodos de ensino e aprendizagem, permitindo novas formas de interação e contribuindo para o desenvolvimento de competências cognitivas, sociais e comunicativas. Ao ser incorporada no ambiente escolar, a gamificação pode ser adaptada para atender às necessidades de diferentes grupos de estudantes, incluindo aqueles que apresentam deficiências ou outras necessidades educacionais específicas.

A relevância do tema se justifica pela busca contínua de metodologias que favoreçam a inclusão e a equidade educacional. A escola, como espaço democrático de formação, precisa garantir condições para que todos os alunos participem ativamente do processo educativo. Nesse cenário, a gamificação oferece a possibilidade de construir experiências pedagógicas inovadoras que integram a tecnologia digital ao currículo, ampliando a motivação e possibilitando a personalização da aprendizagem. Além disso, a aplicação de recursos digitais e de estratégias gamificadas contribui para superar barreiras enfrentadas por estudantes com necessidades

especiais, favorecendo o desenvolvimento de habilidades e a autonomia. O tema também se relaciona com as políticas públicas de inclusão e de acessibilidade, que buscam promover práticas pedagógicas que respeitem a diversidade e que ampliem as oportunidades de aprendizagem para todos.

A problemática que se apresenta consiste em compreender de que maneira a gamificação pode ser utilizada como estratégia de inclusão escolar, em especial voltada aos alunos com necessidades especiais. Apesar de a literatura indicar avanços no uso das tecnologias digitais de informação e comunicação no ambiente educacional, ainda existem lacunas sobre a efetiva aplicação da gamificação em contextos inclusivos. Surge, portanto, a necessidade de investigar em que medida essa prática pode contribuir para a construção de uma escola acessível, dinâmica e voltada para a valorização das diferenças.

O objetivo da pesquisa é analisar as potencialidades da gamificação como estratégia de inclusão escolar, destacando suas contribuições para o processo de ensino e aprendizagem de alunos com necessidades especiais.

O texto está organizado em seções que se complementam. Após esta introdução, apresenta-se o referencial teórico, no qual são discutidos conceitos relacionados à inclusão escolar, ao uso das tecnologias digitais de informação e comunicação e à gamificação como recurso pedagógico. Na sequência, o desenvolvimento traz três tópicos que tratam da relação entre gamificação e multiletramentos, da função das tecnologias digitais na inclusão escolar e das possibilidades da gamificação como prática pedagógica inovadora. A metodologia é descrita em seção própria, seguida da discussão e resultados, divididos em três tópicos que analisam as potencialidades, as limitações e as perspectivas futuras do uso da gamificação em contextos inclusivos. Por fim, são apresentadas as considerações finais, que retomam os principais achados e apontam recomendações para práticas e pesquisas futuras.

REFERENCIAL TEÓRICO

O referencial teórico está estruturado de forma a contemplar três eixos principais que sustentam a discussão proposta. De início, são abordados aspectos relacionados à inclusão escolar e às necessidades educacionais especiais, destacando a função das políticas públicas e das práticas pedagógicas voltadas à equidade. Em seguida, apresentam-se os conceitos fundamentais da gamificação, suas características e aplicações no contexto educacional, ressaltando a relação entre

elementos de jogos e estratégias de ensino. Por fim, argumenta-se a utilização das tecnologias digitais de informação e comunicação como instrumentos de apoio à aprendizagem e à inclusão, evidenciando como tais recursos podem potencializar práticas pedagógicas interativas, acessíveis e significativas.

GAMIFICAÇÃO E MULTILETRAMENTOS

A gamificação no contexto educacional tem se consolidado como um recurso capaz de integrar diferentes linguagens, promovendo experiências que estimulam a narrativa, a emoção e o engajamento dos estudantes. O uso de elementos de jogos no processo de ensino possibilita novas formas de expressão, ao mesmo tempo em que favorece o desenvolvimento de competências comunicativas e cognitivas. Conforme destacam Avelar e Brossi (2022, p. 132), “a leitura de games nos anos iniciais abre espaço para experiências de letramento que se conectam ao cotidiano das crianças, revelando a necessidade de considerar novas práticas sociais mediadas pelas tecnologias”. A citação mostra que o engajamento por meio da narrativa dos jogos amplia a forma como os alunos se relacionam com a leitura e a escrita, tornando o processo atrativo.

Além disso, a conexão entre emoção e narrativa nos games possibilita a construção de experiências significativas para os estudantes. Avelar e Matos (2025, p. 140) afirmam que “as narrativas digitais permitem mobilizar emoções que, articuladas ao ensino, contribuem para práticas linguísticas participativas e dinâmicas”. A citação ressalta que a emoção, quando inserida em atividades pedagógicas gamificadas, pode despertar maior envolvimento dos alunos e estimular processos reflexivos. Nesse sentido, a gamificação não se limita a um recurso motivacional, mas também se configura como estratégia para estimular a criticidade.

É fundamental destacar que a gamificação promove também diferentes formas de letramento, uma vez que coloca o estudante em contato com linguagens diversas. Avelar e Brossi (2022, p. 134) observam que “os games, ao aliarem texto, imagem e som, possibilitam múltiplas leituras e interações que ampliam a noção de letramento para além da escrita tradicional”. Essa ideia confirma que o uso de jogos digitais favorece práticas multiletradas, envolvendo competências multimodais que refletem a realidade contemporânea dos alunos. Nesse sentido, Avelar e Matos (2025, p. 145) reforçam que:

A formação de sujeitos críticos está relacionada não apenas à capacidade de compreender textos verbais, mas também de interpretar narrativas multimodais, de

interagir em ambientes digitais e de atribuir sentido às experiências que os games possibilitam no contexto educacional.

Observa-se que a gamificação pode contribuir para a construção de sujeitos capazes de interpretar diferentes linguagens, indo além da leitura tradicional para alcançar novas práticas sociais e tecnológicas.

Assim, o uso da narrativa, da emoção e do engajamento nos games, aliado à promoção de múltiplas formas de letramento, evidencia o potencial da gamificação como estratégia pedagógica que favorece a criticidade e a inclusão. Por meio da integração de diferentes linguagens e da valorização da experiência do aluno, a gamificação amplia as possibilidades de aprendizagem e fortalece a formação de sujeitos ativos no processo educativo.

GAMIFICAÇÃO E INCLUSÃO DIGITAL

A relação entre gamificação e inclusão digital evidencia-se pela capacidade de integrar alunos com deficiência em ambientes educativos mediados pelas tecnologias digitais. Nesse sentido, a mediação pedagógica torna-se essencial, uma vez que possibilita o acesso ao conhecimento de forma adaptada às diferentes necessidades dos estudantes. Moura e Costa (2024, p. 77) apontam que “o uso das TDICs, quando planejado pedagogicamente, favorece a inclusão de alunos com deficiência, pois amplia as formas de participação e interação em uma cultura digital”. Essa afirmação demonstra que a inclusão depende não apenas da disponibilidade de recursos, mas da forma como eles são aplicados no processo de ensino.

Além disso, os desafios impostos pelo ensino remoto surgencial reforçaram a relevância de recursos digitais e estratégias gamificadas para manter o vínculo dos alunos com a escola. Sousa *et al.* (2022, p. 36553) destacam que “as ferramentas digitais e as TDICs constituíram-se como eixos norteadores para sustentar a prática pedagógica em um período marcado pela necessidade de adaptação rápida e criativa”. A citação mostra que a gamificação, ao ser incorporada em contextos de ensino remoto, possibilitou experiências de aprendizagem que ultrapassaram as limitações do distanciamento físico.

De forma complementar, a discussão sobre inclusão digital também envolve a análise dos desafios encontrados por docentes ao utilizar recursos tecnológicos de maneira significativa. Silva e Sousa (2025, p. 185) reforçam que “o uso das TDICs na educação especial e inclusiva, em meio ao ensino remoto surgencial, revelou tanto possibilidades quanto limitações, exigindo

do professor novas formas de atuação pedagógica”. Esse relato evidencia que a inclusão não ocorre de maneira automática, mas depende da preparação docente e da adequação das práticas metodológicas às condições dos alunos.

Por outro lado, ao analisar a função das tecnologias digitais como suporte metodológico, Oliveira e Elias (2024, p. 74) afirmam que “as TDICs podem ser utilizadas como ferramentas de metodologias ativas, favorecendo maior participação e autonomia no ambiente escolar”. Essa contribuição demonstra que a gamificação, apoiada nas tecnologias digitais, fortalece o protagonismo do estudante e contribui para a inclusão ao proporcionar diferentes formas de interação.

Assim, observa-se que a gamificação, ao ser associada às tecnologias digitais, pode favorecer a inclusão de alunos com deficiência, ampliar as estratégias pedagógicas no ensino remoto e atuar como suporte metodológico para práticas inovadoras. A integração desses elementos reforça a necessidade de planejamento pedagógico intencional, de formação docente adequada e de recursos acessíveis que assegurem o direito à aprendizagem em contextos inclusivos.

GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA INOVADORA

A gamificação tem se consolidado como estratégia pedagógica inovadora, sobretudo quando aplicada a diferentes modalidades de ensino. No caso da Educação de Jovens e Adultos (EJA), seu uso tem se mostrado promissor para estimular o interesse e a participação dos alunos. Guimarães *et al.* (2023, p. 6) destacam que “as sequências didáticas desenvolvidas com o uso das TDICs no contexto da EJA possibilitam novas práticas de ensino, capazes de aproximar os conteúdos escolares da realidade dos estudantes e de favorecer sua permanência no processo educativo”. Essa citação indica que a gamificação não se limita a dinamizar as aulas, mas pode contribuir para a redução da evasão e para a valorização do conhecimento dos alunos.

Além disso, a gamificação pode ser articulada a metodologias ativas por meio da produção audiovisual, proporcionando novas formas de expressão e interação no espaço escolar. De acordo com Sobrinho e Nascimento (2021, p. 137), “a produção audiovisual com TDICs como metodologia ativa representa um caminho para o ensino de geografia, estimulando a criatividade, a colaboração e a construção de sentidos pelos estudantes”. Essa reflexão mostra que o uso de recursos audiovisuais, quando aliado à gamificação, amplia as possibilidades de aprendizagem e

fortalece o protagonismo discente. Nesse sentido, as práticas pedagógicas tornam-se interativas e conectadas ao universo dos alunos, favorecendo o desenvolvimento de competências ligadas à comunicação e ao pensamento crítico.

É fundamental considerar, ainda, que a inovação pedagógica mediada pela gamificação requer políticas educacionais voltadas à inclusão digital e à formação docente. Pereira, Cusati e Santos (2021, p. 289) afirmam que “a formação de professores para o uso das TDICs é condição indispensável para que a inclusão digital aconteça, pois somente com preparo pedagógico será possível desenvolver práticas que contemplem a diversidade dos estudantes”. Essa observação reforça que a gamificação, para além de recurso metodológico, depende da preparação do professor e do acesso adequado às tecnologias no espaço escolar. Nesse contexto, Guimarães *et al.* (2023, p. 9) enfatizam que:

O uso de sequências didáticas gamificadas contribui para tornar o ensino dinâmico e motivador, mas exige planejamento cuidadoso, adequação dos recursos e um olhar atento às especificidades de cada modalidade de ensino, como no caso da EJA, em que os estudantes trazem experiências de vida distintas que precisam ser valorizadas no processo educativo.

Fica evidenciado que a inovação pedagógica por meio da gamificação não se restringe à adoção de tecnologias, mas requer estratégias intencionais que valorizem a diversidade e considerem as características de cada grupo de alunos.

Dessa forma, a gamificação como estratégia pedagógica inovadora mostra-se relevante tanto na EJA quanto em outros níveis de ensino, sobretudo quando articulada à produção audiovisual e às metodologias ativas, além de estar sustentada por políticas de formação docente e de inclusão digital. Essa integração fortalece práticas pedagógicas interativas e inclusivas, capazes de promover aprendizagens significativas e adaptadas às demandas da contemporaneidade.

METODOLOGIA

A pesquisa caracteriza-se como uma revisão bibliográfica de caráter exploratório e qualitativo. A escolha por esse tipo de investigação fundamenta-se na necessidade de reunir, analisar e interpretar produções acadêmicas já existentes acerca da temática da gamificação como estratégia de inclusão escolar, com foco em alunos com necessidades especiais. A abordagem qualitativa permitiu examinar o conteúdo das publicações selecionadas, considerando os

contextos nos quais foram produzidas e as contribuições que oferecem para a compreensão do objeto estudado. Os instrumentos utilizados foram artigos científicos, capítulos de livros e anais de congressos, acessados em bases digitais e editoras acadêmicas. Os procedimentos consistiram na seleção de referências publicadas entre 2021 e 2025, de acordo com a relevância ao tema proposto. As técnicas empregadas incluíram a leitura analítica, a categorização dos conteúdos e a síntese das informações, de modo a construir uma fundamentação teórica consistente e direcionada ao objetivo da pesquisa. A coleta de dados foi realizada por meio de pesquisa em plataformas digitais de periódicos, repositórios institucionais e editoras, priorizando materiais que relacionassem gamificação, inclusão escolar e tecnologias digitais de informação e comunicação.

Para organizar e apresentar de maneira clara as referências utilizadas no estudo, elaborou-se um quadro contendo os principais descritores de cada obra selecionada. O quadro contempla autor(es), título, ano de publicação e tipo de trabalho, possibilitando ao leitor identificar de forma objetiva a base documental que sustenta a pesquisa.

Quadro 1 – Referências utilizadas na revisão bibliográfica

Autor(es)	Título conforme publicado	Ano	Tipo de trabalho
ORLOF, Rafael de Oliveira.	O uso de TDICs nas instituições de ensino como ferramenta para educação em tempos de pandemia.	2021	Capítulo de livro
PEREIRA, Tarciany Alves; CUSATI, Iracema Campos; SANTOS, Neide Elisa Portes dos.	Políticas de inclusão digital: formação docente para o uso das TDICs.	2021	Capítulo de livro
SANTOS, Janaíne Ferreira dos <i>et al.</i>	Recursos didáticos para o ensino de estatística na educação de jovens e adultos com o uso de TDICs.	2021	Capítulo de livro
SOBRINHO, Luiz de Vasconcellos Ferreira; NASCIMENTO, Rosemy S.	Luz, câmera, ação: a produção audiovisual com tecnologias digitais de informação e comunicação (TDICs) como metodologia ativa na educação geográfica.	2021	Capítulo de livro
AVELAR, Michely Gomes; BROSSI, Giuliana Castro.	Lendo Games: (multi)letramentos nos anos iniciais.	2022	Artigo em periódico
SILVA, Cristina Almeida da; CAMBA, Mariangela.	O trabalho com projetos e as TDICs: o jornal como dispositivo de conexão entre escola e sociedade.	2022	Anais de congresso
SOUSA, Tatiane Pires de <i>et al.</i>	A articulação de ferramentas digitais e TDICs como eixo norteador para as ações pedagógicas no ensino remoto surgencial.	2022	Artigo em periódico
AVELAR, Michely Gomes; NUNES,	Reflexões sobre letramentos e educação linguística a partir de	2023	Artigo em periódico

Danielle Rosa.	“queda livre”, black mirror.		
ARAÚJO, Jonimar Pereira de <i>et al.</i>	Uso das TDICs no contexto escolar.	2023	Artigo em periódico
GUIMARÃES, Ueudison Alves <i>et al.</i>	Sequência didática com o uso de TDICs para o ensino na EJA em tempo de pós-pandemia.	2023	Artigo em periódico
MOURA, Patrícia da Costa; COSTA, Carlos Augusto Carneiro.	Mediação pedagógica e o uso das TDICs: a inclusão de alunos com deficiência em uma cultura digital.	2024	Capítulo de livro
OLIVEIRA, Julinaldo Santana de; ELIAS, Maria Ligia Ganacim Granado Rodrigues.	O uso das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDICs) como ferramenta de metodologia ativa do ambiente escolar.	2024	Capítulo de livro
RIBEIRO, Adriana Gomes da Silva Alves; PINTO, Fábio Coelho.	A inclusão das tecnologias digitais da informação e comunicação (TDICs) nas escolas: uma análise bibliográfica dos aportes teóricos para o ambiente escolar.	2024	Capítulo de livro
SOUZA, Josenete Trajano de; SOUZA, Joseilson Trajano de.	O ensino de Língua Portuguesa para alunos surdos por meio das TDICs.	2024	Artigo em periódico
AVELAR, Michely Gomes; MATOS, Gustavo Soares.	Entre narrativas e emoções: conectando educação linguística e games.	2025	Artigo em periódico
ARAÚJO, M. G. <i>et al.</i>	A função das TDICs na inclusão educacional: algumas reflexões.	2025	Capítulo de livro
GARCIA, Grazielly Rodrigues; SILVA, Taíssa Sá da.	As tecnologias digitais de informação e comunicação (TDICs) no ensino-aprendizagem: desafios e potencialidades para os professores.	2025	Anais de congresso
GONÇALVES, Edilânia da Silva.	Multiletramento: as TDICs como instrumentos de ensino de Língua Portuguesa.	2025	Artigo em periódico
SILVA, Luiz Carlos Rodrigues da; SOUSA, Antônio Cleilton da Costa.	A docência e seus desafios: o uso das TDICs na educação especial/inclusiva no contexto do ensino remoto surgencial em tempo de pandemia da COVID-19.	2025	Capítulo de livro

Fonte: autoria própria

A apresentação do quadro permite evidenciar a diversidade de fontes utilizadas, demonstrando a sistematização do material consultado e a pertinência das obras para a análise da temática. Dessa forma, assegura-se maior transparência quanto ao processo de seleção e organização dos dados, reforçando a confiabilidade do estudo e oferecendo subsídios para futuras pesquisas que venham a ampliar o debate sobre a gamificação como estratégia de inclusão escolar.

POTENCIALIDADES DA GAMIFICAÇÃO PARA ALUNOS COM NECESSIDADES ESPECIAIS

A gamificação aplicada ao contexto escolar tem se mostrado uma alternativa capaz de ampliar a motivação e o engajamento de alunos com necessidades especiais. A utilização de elementos de jogos, como desafios, recompensas e progressão de fases, desperta interesse e contribui para que os estudantes participem ativamente das atividades propostas. Moura e Costa (2024, p. 80) afirmam que “a mediação pedagógica apoiada pelas TDICs possibilita que alunos com deficiência encontrem formas de participação efetivas, favorecendo sua inserção em uma cultura digital que reconhece suas singularidades”. Essa observação reforça a ideia de que o engajamento não depende apenas da presença das tecnologias, mas da intencionalidade pedagógica ao utilizá-las.

Além do aspecto motivacional, a gamificação também oferece recursos acessíveis e adaptáveis que favorecem a aprendizagem. Silva e Sousa (2025, p. 186) destacam que “a docência na educação especial, ao incorporar o uso das TDICs, pode estruturar práticas inclusivas no ensino remoto, com atividades ajustadas às condições dos estudantes”. Essa afirmação evidencia que a gamificação, quando integrada às tecnologias digitais, amplia as possibilidades de acesso ao conhecimento, permitindo que cada aluno seja contemplado em sua especificidade.

É fundamental ressaltar que a gamificação não se restringe à utilização de jogos, mas envolve um processo de adaptação contínua que busca atender às necessidades dos estudantes. Nesse sentido, Moura e Costa (2024, p. 82) enfatizam que:

A inclusão de alunos com deficiência em atividades digitais exige recursos que garantam a acessibilidade, como plataformas interativas, ferramentas de leitura automática e ambientes colaborativos que permitam diferentes formas de expressão e participação, criando condições para que todos aprendam em conjunto.

A adaptação dos recursos digitais representa, nesse contexto, condição indispensável para que a gamificação seja realmente inclusiva, permitindo que barreiras de acesso sejam minimizadas e que a aprendizagem seja significativa para todos.

Dessa forma, observa-se que a gamificação apresenta potencialidades fundamentais para alunos com necessidades especiais, ao unir motivação, engajamento e acessibilidade. O uso intencional de recursos digitais e estratégias gamificadas, aliado à preocupação com a adaptação das atividades, pode promover um ambiente escolar inclusivo, no qual as diferenças são

reconhecidas e valorizadas como parte do processo educativo.

LIMITAÇÕES E DESAFIOS

As discussões sobre gamificação aplicada à inclusão escolar também revelam limitações e desafios que precisam ser considerados no processo pedagógico. Um dos principais entraves está relacionado à formação docente, uma vez que muitos professores não tiveram oportunidades suficientes de preparo para o uso pedagógico das tecnologias digitais. Garcia e Silva (2025, p. 4) destacam que “os desafios enfrentados pelos professores no ensino-aprendizagem envolvem a necessidade de capacitação para integrar as TDICs de forma significativa em suas práticas, evitando que o uso se restrinja a ações mecânicas e descontextualizadas”. A citação mostra que, sem formação adequada, a gamificação corre o risco de não alcançar seu potencial como estratégia inclusiva.

Outro desafio evidente refere-se à dificuldade de acesso às tecnologias em determinadas realidades escolares, em especial em contextos de maior vulnerabilidade social. Segundo Oliveira e Elias (2024, p. 73), “a aplicação das tecnologias digitais como ferramenta de metodologia ativa depende da disponibilidade de recursos e da estrutura oferecida pelas instituições de ensino”. Essa observação indica que, mesmo quando existe o interesse dos professores em inovar, a ausência de equipamentos e de conectividade pode comprometer a efetividade das práticas gamificadas.

Ainda que a gamificação apresente inúmeras possibilidades, há também o risco de sua aplicação ocorrer de maneira superficial, reduzindo-se ao uso de recursos lúdicos sem a devida articulação com os objetivos pedagógicos. Nesse sentido, Garcia e Silva (2025, p. 6) alertam que “a adoção das TDICs sem planejamento pedagógico consistente pode transformar a gamificação em mera distração, afastando-se do seu propósito de favorecer aprendizagens significativas”. A reflexão evidencia que a gamificação precisa ser pensada dentro de um processo intencional, em que cada recurso digital esteja integrado ao currículo.

Conforme reforçam os autores, tais limitações não devem ser vistas como impeditivas, mas como aspectos que demandam atenção no planejamento escolar. Nesse contexto, Oliveira e Elias (2024, p. 75) enfatizam:

A implementação de metodologias ativas com suporte das TDICs, como a gamificação, só se torna eficaz quando há equilíbrio entre recursos tecnológicos, formação docente e objetivos pedagógicos claros, pois caso contrário corre-se o risco de reproduzir práticas tradicionais em um novo formato.

Assim, observa-se que a falta de formação de professores, a dificuldade de acesso a tecnologias em algumas escolas e o risco de um uso superficial da gamificação representam desafios significativos a serem superados. A compreensão desses limites é fundamental para que as práticas gamificadas sejam aplicadas de forma consistente, garantindo avanços reais no processo de inclusão escolar.

PERSPECTIVAS FUTURAS

As perspectivas futuras do uso da gamificação em contextos educacionais inclusivos apontam para a necessidade de sua integração às políticas de inclusão digital. A incorporação dessas práticas depende do fortalecimento da formação docente e de iniciativas que assegurem condições adequadas de uso das tecnologias no ambiente escolar. Nesse sentido, Pereira, Cusati e Santos (2021, p. 289) afirmam que “a formação de professores para o uso das TDICs constitui requisito essencial para que a inclusão digital ocorra de forma consistente e atenda às demandas da diversidade escolar”. A citação demonstra que a consolidação de políticas públicas voltadas à inclusão digital é elemento indispensável para que a gamificação se estabeleça como prática pedagógica com impacto real no processo de ensino.

Além disso, a ampliação das experiências inovadoras no ensino básico e superior abre caminho para que a gamificação seja explorada. De acordo com Guimarães *et al.* (2023, p. 8), “as sequências didáticas gamificadas desenvolvidas no contexto da EJA ampliaram a motivação dos estudantes e demonstraram que metodologias ativas podem transformar a prática docente”. Essa constatação indica que, quando incorporada de forma planejada, a gamificação contribui para o fortalecimento de práticas pedagógicas criativas e engajadoras.

Outro ponto relevante refere-se à possibilidade de personalização da aprendizagem proporcionada pela gamificação. Conforme destacam Moura e Costa (2024, p. 81), “as TDICs oferecem recursos que permitem adequar as atividades às necessidades específicas de cada estudante, possibilitando experiências de aprendizagem diferenciadas e acessíveis”. Essa observação evidencia que a gamificação, ao utilizar mecanismos de progressão individual, pode favorecer percursos de aprendizagem personalizados, respeitando o ritmo e as condições dos alunos. Nesse contexto, Garcia e Silva (2025, p. 5) ressaltam que:

As tecnologias digitais de informação e comunicação, quando integradas à prática pedagógica por meio da gamificação, podem abrir espaço para novas formas de ensino

que dialoguem com os interesses dos estudantes, potencializando o engajamento e ampliando as possibilidades de inclusão.

Dessa forma, as perspectivas futuras da gamificação no campo educacional estão relacionadas à integração com políticas de inclusão digital, à consolidação de experiências inovadoras em diferentes níveis de ensino e à ampliação da personalização da aprendizagem. Esses elementos, quando articulados, indicam caminhos promissores para a construção de práticas pedagógicas acessíveis e inclusivas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As reflexões desenvolvidas ao longo deste estudo permitiram analisar a questão central proposta: de que maneira a gamificação pode ser utilizada como estratégia de inclusão escolar para alunos com necessidades especiais. As análises evidenciaram que a gamificação, quando associada ao uso das tecnologias digitais, possui potencial para ampliar a participação dos estudantes, estimular o engajamento e favorecer a construção de aprendizagens significativas. O recurso não se restringe ao caráter lúdico dos jogos, mas pode ser incorporado de forma pedagógica, contribuindo para a valorização da diversidade e para a criação de ambientes escolares acessíveis.

Os principais achados demonstraram que a gamificação promove motivação ao introduzir elementos que despertam interesse e incentivam a continuidade nas atividades propostas. Além disso, a estratégia mostrou-se capaz de oferecer recursos acessíveis e adaptáveis, possibilitando que diferentes necessidades sejam contempladas dentro do espaço escolar. Outro aspecto relevante identificado foi a possibilidade de personalização da aprendizagem, já que os jogos permitem a adaptação de desafios e recompensas ao ritmo e às condições de cada estudante. Esse conjunto de fatores aponta para a capacidade da gamificação de contribuir para práticas de inclusão escolar.

Ainda que apresente potencialidades, também foram observados desafios que precisam ser enfrentados para que a gamificação seja aplicada de forma consistente. Entre eles estão a necessidade de formação docente adequada, as dificuldades estruturais relacionadas ao acesso às tecnologias e o risco de que o recurso seja utilizado de maneira superficial, sem vínculo com objetivos pedagógicos. Tais aspectos indicam que a adoção da gamificação exige planejamento intencional e condições favoráveis no ambiente escolar.

Como contribuição, o estudo reforça a compreensão de que a gamificação pode atuar como uma estratégia inovadora para promover a inclusão de alunos com necessidades especiais, desde que aliada ao uso pedagógico das tecnologias digitais e sustentada por práticas de ensino que valorizem a diversidade. Além disso, evidencia a relevância de políticas de inclusão digital e de formação docente contínua, elementos que se mostram indispensáveis para que a gamificação se torne parte efetiva do cotidiano escolar.

Por fim, considera-se que há necessidade de aprofundamento em pesquisas que investiguem a aplicação prática da gamificação em diferentes contextos e modalidades de ensino. Estudos futuros poderão complementar os achados aqui apresentados, trazendo novas perspectivas sobre as formas de implementação da estratégia e sobre seus impactos concretos na aprendizagem e na inclusão de alunos com necessidades especiais. Dessa forma, a reflexão construída neste trabalho não se encerra em si mesma, mas abre espaço para a continuidade de investigações que fortaleçam a função da gamificação como recurso pedagógico inclusivo.

REFERÊNCIAS

AVELAR, Michely Gomes; BROSSI, Giuliana Castro. Lendo Games: (multi)letramentos nos anos iniciais. **Papéis: Revista do Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens - UFMS**, v. 26, n. 51, p. 129-145, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.55028/papeis.v26i51.14996>.

AVELAR, Michely Gomes; MATOS, Gustavo Soares. Entre narrativas e emoções: conectando educação linguística e games. **Entretexos**, v. 25, n. 2, p. 133-151, 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.5433/1519-5392.2025v25n2p133-151>.

AVELAR, Michely Gomes; NUNES, Danielle Rosa. Reflexões sobre letramentos e educação linguística a partir de “quedra livre”, black mirror. **Revista Intersaberes**, v. 18, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.22169/revint.v18.e023do3005>.

ARAÚJO, M. G. *et al.* A função das TDICs na inclusão educacional: algumas reflexões. In: **Currículo em movimento: caminhos para uma educação inclusiva**. [S. l.]: Arco Editores, 2025. p. 55-65. Disponível em: <https://doi.org/10.48209/978-65-5417-434-6>.

ARAÚJO, Jonimar Pereira de *et al.* Uso das TDICs no contexto escolar. **Saberes: Revista interdisciplinar de Filosofia e Educação**, v. 23, n. 2, p. 177-195, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.21680/1984-3879.2023v23n2id33218>.

GARCIA, Grazielly Rodrigues; SILVA, Taíssa Sá da. As tecnologias digitais de informação e comunicação (TDICs) no ensino-aprendizagem: desafios e potencialidades para os professores. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO E PRODUÇÃO CIENTÍFICA, 1., 2025. **Anais [...]**. [S. l.]: Editora Integrar, 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.51189/conapec2024/51298>.

GONÇALVES, Edilânia da Silva. Multiletramento: as TDICs como instrumentos de ensino de Língua Portuguesa. **Revista FT**, v. 29, n. 142, p. 20-21, 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.69849/revistaft/ni10202501312120>.

GUIMARÃES, Ueudison Alves *et al.* Sequência didática com o uso de TDICs para o ensino na EJA em tempo de pós-pandemia. **RECIMA21 - Revista Científica Multidisciplinar**, v. 4, n. 4, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.47820/recima21.v4i4.3072>.

MOURA, Patrícia da Costa; COSTA, Carlos Augusto Carneiro. Mediação pedagógica e o uso das TDICs: a inclusão de alunos com deficiência em uma cultura digital. In: "**Tecnologias Assistivas, Ensino de Ciências e Educação Matemática Inclusiva na pauta do V CINTEDI: tecendo redes de solidariedade na sociedade pós-moderna.**". [S. l.]: Editora Realize, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.46943/v.cintedi.2024.02.007>.

OLIVEIRA, Julinaldo Santana de; ELIAS, Maria Ligia Ganacim Granado Rodrigues. O uso das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDICs) como ferramenta de metodologia ativa do ambiente escolar. In: **Trilhas do saber multidisciplinar**. [S. l.]: Epitaya, 2024. p. 71-93. Disponível em: <https://doi.org/10.47879/ed.ep.2024646p71>.

ORLOF, Rafael de Oliveira. O uso de TDICs nas instituições de ensino como ferramenta para educação em tempos de pandemia. In: **Novas tendências e perspectivas da educação: métodos e práticas**. [S. l.]: AYA Editora, 2021. p. 91-99. Disponível em: <https://doi.org/10.47573/aya.88580.2.52.7>.

PEREIRA, Tarciany Alves; CUSATI, Iracema Campos; SANTOS, Neide Elisa Portes dos. Políticas de inclusão digital: formação docente para o uso das TDICs. In: **Tecnologias da Informação e Comunicação no Ensino: desafios contemporâneos**. [S. l.]: Amplamente Cursos e Formação Continuada, 2021. p. 286-300. Disponível em: <https://doi.org/10.47538/ac-2021.11-22>.

RIBEIRO, Adriana Gomes da Silva Alves; PINTO, Fábio Coelho. A inclusão das tecnologias digitais da informação e comunicação (TDICs) nas escolas: uma análise bibliográfica dos aportes teóricos para o ambiente escolar. In: **Inclusão e diversidade em ação: uma visão multidisciplinar**. [S. l.]: Editora Inovar, 2024. p. 12-23. Disponível em: https://doi.org/10.36926/editorainovar-978-65-5388-222-5_001.

SANTOS, Janaíne Ferreira dos *et al.* Recursos didáticos para o ensino de estatística na educação de jovens e adultos com o uso de TDICs. In: **Pesquisas em educação: possibilidades e desafios**. [S. l.]: Editora Inovar, 2021. p. 284-295. Disponível em: https://doi.org/10.36926/editorainovar-978-65-80476-81-7_027.

SILVA, Cristina Almeida da; CAMBA, Mariangela. O trabalho com projetos e as TDICs: o jornal como dispositivo de conexão entre escola e sociedade. In: CONGRESSO NACIONAL ON-LINE DE LICENCIATURAS E PESQUISAS ACADÊMICAS, 1., 2022. **Anais [...]**. [S. l.]: Revista Multidisciplinar de Educação e Meio Ambiente, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.51189/conlinps/8622>.

SILVA, Luiz Carlos Rodrigues da; SOUSA, Antônio Cleilton da Costa. A docência e seus desafios: o uso das TDICs na educação especial/inclusiva no contexto do ensino remoto

surgencial em tempo de pandemia da COVID-19. In: GOMES, Thayronne Rennon Lima *et al.* **A pandemia da COVID-19: recortes interdisciplinares**. [S. l.]: Pimenta Cultural, 2025. p. 182-197. Disponível em: <https://doi.org/10.31560/pimentacultural/978-85-7221-398-1.8>.

SOBRINHO, Luiz de Vasconcellos Ferreira; NASCIMENTO, Rosemy S. Luz, câmera, ação: a produção audiovisual com tecnologias digitais de informação e comunicação (TDICs) como metodologia ativa na educação geográfica. In: **Metodologias ativas e o ensino de geografia**. [S. l.]: Arco Editores, 2021. p. 131-147. Disponível em: <https://doi.org/10.48209/978-10-geo306-8-8>.

SOUSA, Tatiane Pires de *et al.* A articulação de ferramentas digitais e TDICs como eixo norteador para as ações pedagógicas no ensino remoto surgencial. **Brazilian Journal of Development**, v. 8, n. 5, p. 36551-36556, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.34117/bjdv8n5-253>.

SOUZA, Josenete Trajano de; SOUZA, Joseilson Trajano de. O ensino de Língua Portuguesa para alunos surdos por meio das TDICs. **Revista Eletrônica Amplamente**, p. 216-234, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.47538/ra-2024.v3n1-16>.