ISSN: 2358-8829

A EDUCAÇÃO INCLUSIVA E O PAPEL DA GAMIFICAÇÃO PARA ALUNOS COM NECESSIDADES ESPECIAIS (AUTISMO, TDAH E DISLEXIA)

Solange Diniz de Oliveira (Autora do trabalho)[1]
Fábio Alves Gomes (Orientador do Trabalho)[2]

INTRODUÇÃO

É notória a preocupação e o desejo de formar, no ambiente escolar, um cidadão crítico e competente, visando a sua plena inclusão na sociedade. Diante desse cenário, o campo educacional vem se adequando e quebrando paradigmas ao incorporar, em seus planejamentos, metodologias que promovam a inclusão no processo de ensino-aprendizagem, uma resposta necessária à crescente demanda pelo ingresso de crianças com necessidades específicas nos últimos anos. Ao elaborar os documentos que orientam as práticas docentes em sala de aula, surge um fator primordial e de grande relevância: a estratégia de transmissão desse conhecimento. O objetivo é formentar uma aprendizagem inclusiva, que acolha as singularidades do aluno.

A inclusão é amparada por leis que garantem o acesso desses discentes para de fato não ocorrer segregação e corroborar para que eles tenham um ensino baseado em uma proposta que se adeque às diversas especialidades, e necessidades como TEA-Transtorno do Espectro Autista,TDAH- Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade e Dislexia. Posto isso, torna-se imprescindível discutir os desafios inerentes à inclusão escolar. Se existem leis que garantem a obrigatoriedade da matrícula, materiais didáticos adaptados e políticas públicas que enfatizam a importância do acesso desses discentes, por que ainda observamos altos índices de evasão ao longo do ano letivo e alunos desmotivados a retornar às salas de aulas? Seria o fato de a escola não oferecer um atrativo a mais para que esse aluno frequentasse mais esse campo? Considerando que vivemos na era digital, cuja predominância é crescente, de que maneira a gamificação poderia atuar na redução dessa evasão e no aumento do engajamento de alunos com

[1] Mestra em Ciências da Educação, Desenvolvimento Humano e Religiosidade- FUST University -França, solangediniz15@gmail.com
[2] Doutor em Física, Departamento de Física Teórica e Experimental – Universidade Federal do Rio Grande do Norte UFRN. falves@df.ufcg.edu.br

necessidades especiais? Sendo assim, é preciso, antes de tudo, esclarecer que a escola tem uma função social primordial: devolver à sociedade um indivíduo capaz de opinar, agir com coerência e demonstrar senso crítico nas diversas oportunidades que surgirem ao longo de sua trajetória.

Tal premissa não deve ser diferente para crianças com necessidades especiais, que dependem fundamentalmente dessa inclusão em seus processos de aprendizagem. O primeiro ponto, após o ingresso desta criança na escola, é o investimento na valorização, formação e capacitação do corpo docente, conforme pontua Cunha (2020) “O professor é essencial para o sucesso das ações inclusivas não somente pela grandeza do seu ofício, mas também em razão da função social do seu papel. O professor precisa ser valorizado, formado e capacitado.” (Cunha, 2020, p. 17).

Outro ponto a destacar é a forma como essas práticas pedagógicas são inseridas no planejamento escolar. Para que a aprendizagem seja, de fato, eficiente, é preciso despertar no discente o desejo de aprender e a curiosidade, tornando a construção do conhecimento um processo eficaz.

Diante disso, torna-se necessário saber lidar com as emoções da criança, acolhendo-a e reafirmando sua aceitação e sua capacidade de aprender. Conhecer profundamente esse aluno é o que permite ao educador desempenhar uma abordagem assertiva e personalizada para a sua formação. No entanto, para que uma inclusão eficaz e competente se concretize, é necessário recorrer a estratégias pedagógicas que tornem a aprendizagem efetiva e despertem o interesse do discente, conforme fundamenta Sousa (2019), “A educação inclusiva é um processo gradativo que permite aos sistemas de ensino se adequarem à nova realidade educacional, construindo práticas institucionais e pedagógicas que garantam qualidade de ensino a todos os alunos”. (Sousa, 2019, p.102).

As escolas, em conjunto com a comunidade, professores, coordenadores, gestores, devem mobilizar recursos para que, ao ingressarem na escola, as crianças sintam-se plenamente acolhidas. A ausência desse suporte pode gerar o receio da não aceitação no convívio escolar, resultando em frustrações ou no medo persistente de não serem capazes de realizar as atividades propostas pelos docentes. Estamos inseridos em uma realidade contemporânea na qual é preciso se adaptar o quanto antes para promover o sucesso formativo do estudante. Na atual era digital, a escola não pode passar despercebida diante do grande avanço e da proporção que o campo tecnológico vem alcançando, especialmente no que tange às práticas em sala de aula.

Entre as estratégias amplamente discutidas no campo educacional, destaca-se a gamificação, compreendida como a aplicação de elementos e dinâmicas de jogos em contextos educativos para estimular o engajamento, a motivação e a participação ativa dos estudantes. Contudo, reconhece-se que a carência de infraestrutura tecnológica nas escolas pode limitar tais resultados, o que exige a implementação de políticas públicas complementares.

Por meio dos jogos didáticos, podemos mediar e facilitar o processo de ensino aprendizagem, utilizando uma linguagem que se aproxima da realidade dos discentes. Afinal, a maioria das crianças e dos jovens da atualidade já nasce como nativo digital, demonstrando naturalidade no manuseio da tecnologia e de seus diversos dispositivos. Corroborando essa perspectiva, Junior, Fiorini, Araújo (2023, p.107) afirmam que: "Os jogos digitais, quando planejados, exercem forte relação com o treino de competências, do campo emocional e sensorial,e na aquisição de novas habilidades, no campo motor e social de estudantes com TEA."

Dessa forma, é essencial valorizar o conhecimento prévio do discente e oferecer-lhe meios que estimulem o desenvolvimento de capacidades e competências cognitivas, criando condições para que sua permanência na escola seja prazerosa e proveitosa. Ao aplicar atividades mediadas por ambientes virtuais de aprendizagem, e possível atrair o olhar desse aluno, despertando sua curiosidade e o interesse genuíno pelo conhecimento.

Diante desse contexto, emerge a necessidade de investigar como a gamificação pode contribuir para o processo de ensino-aprendizagem de alunos com necessidades educacionais específicas, especialmente com TEA, TDAH e Dislexia.

Assim, partimos da seguinte problemática: de que forma a gamificação, por meio de jogos digitais desenvolvidos com foco em práticas pedagógicas inclusivas, pode contribuir para o desenvolvimento cognitivo e para o engajamento de estudantes com necessidades educacionais específicas no ambiente escolar? Com base nessa questão norteadora, o objetivo geral deste artigo consiste em analisar se a utilização de jogos educacionais digitais autorais, aplicados por meio de uma sequência gamificada, é capaz de desenvolver a capacidade cognitiva e despertar o interesse de alunos com TEA, TDAH e Dislexia no processo de ensino-aprendizagem.

Metodologicamente, o estudo configura-se como uma pesquisa-ação, uma vez que uma intervenção pedagógica foi implementada em ambiente institucional. A investigação adota, complementarmente, uma abordagem qualitativa, fundamentada na análise de

estudos de caso em contextos que utilizam a gamificação, utilizando como instrumentos de coleta de dados a observação e a realização de entrevistas com docentes.

Objetivos específicos:

- ✓ Verificar se a gamificação, sob uma perspectiva inclusiva, promove a socialização e a aprendizagem de alunos com necessidades específicas;
- ✓ Propor alternativas metodológicas que potencializem a interação nos jogos digitais educacionais desenvolvidos para este estudo;
- ✓ Evidenciar como a criação de jogos digitais e o emprego de estratégias de gamificação podem favorecer o desenvolvimento da atenção, da interação social, da autonomia e do interesse pelo aprendizado, fortalecendo as práticas de educação inclusiva;
- ✓ Fomentar, no aluno com TEA, TDAH e Dislexia, o domínio de novas tecnologias, e propiciar um ambiente lúdico que contribua para a construção de novos conhecimentos.
- ✓ Estabelecer diretrizes para o uso da gamificação que visem ao desenvolvimento da capacidade cognitiva e auxiliem o processo de ensino-aprendizagem em uma perspectiva inclusiva.

São notórios os benefícios que o uso das tecnologias digitais pode proporcionar à educação inclusiva, atuando como mediador junto ao o alunado com o intuito de impulsionar o desempenho escolar e consolidar as ferramentas digitais como aliadas estratégicas na construção do saber. É fundamental considerar que o estudante, ao possuir familiaridade no manuseio tecnológico e habilidade ao lidar com o celular, o computador e uma vasta gama de recursos disponíveis em aplicativos, tende a realizar as atividades propostas pelo docente com maior engajamento.

Nesse cenário, a partir de uma parceria com a Escola Plínio Lemos (Puxinanã), que possui um laboratório de informática, e com alunos selecionados para o projeto, proporcionamos a criação de jogos digitais de cunho pedagógico voltados a alunos com TEA, TDAH e Dislexia. Para alcançarmos nossos objetivos, conduzimos o processo por meio de etapas, como o roteiro, o design, o construct e a metodologia utilizada para ir além do lúdico, promovendo a interação, o enjagamento, a motivação e a aprendizagem dos alunos.

Constatamos que é preciso inovar e criar estratégias, abordagens, ações, técnicas e recursos para que o aluno com necessidades especiais possa se adequar às práticas

escolares propostas, reafirmando o papel da escola, que é desenvolver o pensamento crítico e formar cidadãos capazes de atuar na sociedade de forma ética, aptos a opinar, argumentar e conhecer seus direitos e deveres. Os resultados do projeto corroboraram para a criação de três jogos digitais (Torre da Sabedoria, Brincando com as nuvens e PECS- Sistema de Comunicação por Troca de Figuras- adaptado) e reafirmaram seu significado na aplicação dessa sequência gamificada para os alunos da escola Crispim Almeida.

Nesse contexto, a fluência digital promove o interesse, fazendo com que o aluno se sinta capaz de aprender. Entretanto, para que o professor viabilize o uso dessas tecnologias em sua práxis, é preciso desconstruir a ideia de que estratégicas didáticas voltadas aos jogos digitais representam, necessariamente, uma sobrecarga de trabalho ou uma demanda excessiva para a efetivação do ensino. É igualmente necessário que os gestores compreendam o quanto esses recursos, quando integrados aos planejamentos pedagógicos, podem encaminhar seus estudantes para uma formação que os torne capazes de realizar futuras atividades com o uso do papel e lápis e de desempenhá-las com mais segurança e destreza.

Portanto, compreendemos que vivemos novos tempos na educação, que o espaço foi modificado e que cabe ao professor se apossar desse momento para tornar sua aula dinâmica, atrativa e interativa, estabelecendo um vínculo real com o discente ao considerar seu perfil e suas singularidades. Sendo assim, podemos promover a diversidade e a inclusão por meios de novas e variadas formas de comunicação mediadas pela tecnologia, contribuindo para o desenvolvimento escolar e cognitivo.

As competências digitais proporcionam novos caminhos para o aperfeiçoamento do processo educacional, integrando o docente à cultura digital e favorecendo seu constante avanço nesse domínio. Em suma, a espacialidade e a temporalidade das relações de aprendizagem foram ressignificadas; dentro desse novo cenário, a utilização de jogos digitais em sala de aula apresenta-se como um recurso valioso para potencializar o aprendizado. Vivenciamos uma nova realidade no campo educacional que exige inovação no planejamento pegagógico.

Para tornar as aulas mais atrativas e dinâmicas, é fundamental implementar sequências didáticas que privilegiem o aluno como protagonista da sala, contribuindo para sua formação. Nessa interação, a inclusão deve ser o eixo central, exigindo que o educador se reinvente na aplicação das tecnologias para garantir um ensino eficiente e

proativo no ciberespaço. Afinal, temos a missão de capacitar os estudantes para a vida em sociedade, conduzindo-os ao pleno desenvolvimento de suas capacidades cognoscitivas e habilidades, a fim de torná-los cidadãos críticos e participativos.

Quando o professor adota essa perspectiva na elaboração de suas sequências didáticas, insere conteúdos voltados ao pleno desenvolvimento escolar, contribuindo diretamente para a formação integral de seus alunos. No entanto, vivenciamos uma era digital em constante evolução, na qual surgem, cotidianamente, ferramentas que possibilitam ao aluno novas formas de interação com o conhecimento trabalhado em sala de aula. As tecnologias da informação e comunicação (TICs) oferecem um vasto repertório de atividades, que abrangem desde jogos e blogs até dinâmicas em grupos e aplicativos de mapas mentais, conteúdos interativos, estudo de idiomas e produções em áudio, como podcasts e vídeos. Tais recursos podem ser explorados por meio de dispositivos como celulares, tablets, computadores e câmeras, facilitando a mediação pedagógica e o acesso à informação.

Essa diversidade tecnológica desperta no aluno o interesse pelo saber, integrando-se de forma estratégica aos processos de ensino- aprendizagem. Ao desenvolver jogos didáticos voltados a crianças com necessidades especiais, promove-se a inserção desses estudantes no universo tecnológico. A fim de potencializar um melhor desempenho e adaptar-se à especificidade de cada uma, possibilitando uma estimulação mais eficaz e um desenvolvimento cognitivo capaz de se adequar a novas situações e desafios. Como bem esclarece Cunha (2020), “Quanto mais associamos a prática escolar a conteúdos significantes, mais tornamos a experiência do aprendizado profícua”. (Cunha, 2020, p. 22). É evidente que, diante disso, precisamos conhecer o aluno e seu repertório sociocultural.

Por isso, destaca-se a relevância da parceria com a família nesse processo de inserção, bem como o uso de uma metodologia que integre tanto os objetivos docentes quanto os anseios do discente. Ao transformar o ambiente escolar em um espaço atrativo, é possível despertar a atenção do aluno e motivá-lo a realizar as atividades propostas, sob a segurança de contar com um mediador que o incentive e o apoie em suas descobertas.

Segundo o Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP) o número de matrículas da educação especial chegou a 2,5 milhões em 2025, um aumento de 82% em relação a 2021. O maior número está no ensino fundamental, que concentra 63,4% dessas matrículas. Quando avaliado o aumento no

número de matrículas entre 2021 e 2025, percebe-se que, na educação infantil, houve acréscimo de 275,8% nas matrículas de creche e de 300,6% nas de pré-escola. Nos anos iniciais e finais do ensino fundamental o crescimento entre 2021 e 2025 foi de 88,7% e 43,4.

O percentual de alunos com deficiência, transtornos do espectro autista ou altas habilidades matriculados em classes comuns tem aumentado gradualmente para a maioria das etapas de ensino. Com exceção da EJA, as demais etapas da educação básica apresentam mais de 90% de alunos incluídos em classes comuns em 2025. A maior proporção de alunos incluídos em 2025 é observada no ensino médio, com 99,4% de inclusão em classes comuns.

As estatísticas de matrículas servem de base para o repasse de recursos do governo federal e para o planejamento e a divulgação das avaliações realizadas pelo Inep. O censo também é uma ferramenta fundamental para os atores educacionais possam compreender a situação educacional do Brasil, das unidades federativas e dos municípios, bem como das escolas, permitindo-lhe acompanhar a efetividade das políticas públicas educacionais.

Essa compreensão é proporcionada por meio de um conjunto amplo de indicadores que possibilitam monitorar o desenvolvimento da educação brasileira. Entre eles, o índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB), as taxas de rendimento e de fluxo escolar, além da distorção idade-série: todos calculados com base no Censo Escolar. Parte dos indicadores também serve de referência para o monitoramento e cumprimento das metas do Plano Nacional da Educação (PNE).

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

A realização de uma pesquisa científica exige a definição de procedimentos metodológicos que orientem a investigação e possibilitem a análise sistemática do fenômeno estudado. Nesse sentido, a metodologia constitui uma etapa fundamental do trabalho acadêmico, pois descreve os caminhos percorridos pelo pesquisador para alcançar os objetivos propostos e responder às questões norteadoras. No campo da educação, a escolha dos métodos e instrumentos de investigação permite compreender de forma aprofundada as práticas pedagógicas e os processos de ensino- aprendizagem desenvolvidos no contexto escolar.

Considerando a temática deste artigo, que aborda a relação entre educação inclusiva, tecnologias educacionais e gamificação, torna-se necessário adotar

procedimentos que possibilitem analisar essas práticas em suas dimensões pedagógica e social. A investigação busca compreender de que maneira a gamificação pode contribuir para o engajamento, a interação e o desenvolvimento cognitivo de estudantes com transtorno do Espectro Autista (TEA), Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH) e dislexia, promovendo um ambiente educacional mais inclusivo.

No campo da educação, especialmente em estudos sobre práticas pedagógicas e processos de aprendizagem, é recorrente o uso de abordagens que permitam compreender tanto os aspectos objetivos quanto os subjetivos do fenômeno investigado. Nesse sentido, o presente estudo adota uma abordagem de natureza qualitativa e quantitativa, buscando integrar diferentes perspectivas de análise para compreender, de forma abrangente, o papel da gamificação no contexto da educação inclusiva.

A abordagem quantitativa caracteriza-se pela utilização de dados mensuráveis e pela aplicação de procedimentos estatísticos que permitem identificar padrões, tendências e correlações entre variáveis. Esse método possibilita a obtenção de resultados mais objetivos, contribuindo para a organização e sistematização das informações coletadas durante a investigação. Segundo Gil (2008), a pesquisa quantitativa tem como principal finalidade traduzir em números as opiniões e informações coletadas, permitindo sua classificação e análise de forma estruturada.

No contexto educacional, esse tipo de abordagem pode auxiliar na verificação de resultados relacionados ao desempenho, ao engajamento e à participação dos estudantes em determinadas práticas pedagógicas. Por sua vez, a abordagem qualitativa busca compreender os fenômenos a partir da interpretação das experiências, percepções e significados atribuídos pelos participantes da pesquisa. Diferentemente da perspectiva quantitativa, focada na mensuração de dados, a pesquisa qualitativa aprofunda a compreensão das relações sociais, das práticas educativas e das interações que ocorrem no ambiente escolar.

No campo da educação inclusiva, a complementaridade dessas duas abordagens é especialmente relevante: enquanto a análise quantitativa identifica indicadores de participação e desempenho em atividades gamificadas, a análise qualitativa possibilita compreender as percepções de professores e estudantes, bem como os impactos subjetivos no processo de aprendizagem. Dessa forma, a combinação das abordagens qualitativa e quantitativa favorece uma compreensão ampliada do objeto de estudo, permitindo analisar o fenômeno sob diferentes perspectivas.

Essa integração metodológica fortalece a validade da pesquisa ao reunir dados objetivos e interpretações subjetivas, possibilitando uma análise consistente da realidade educacional. Assim, ao adotar uma abordagem metodológica mista, esta pesquisa busca compreender, de maneira abrangente, como a gamificação e as tecnologias educacionais contribuiem para o desenvolvimento da aprendizagem em uma perspectiva inclusiva, considerando tanto os resultados observáveis quanto as experiências e percepções dos sujeitos envolvidos no contexto escolar.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise dos resultados busca compreender de que maneira a gamificação, pode contribuir como estratégia pedagógica capaz de favorecer a participação, o engajamento e o desenvolvimento da aprendizagem dos estudantes em um contexto educacional inclusivo. Nesse sentido, são discutidos aspectos relacionados às percepções dos participantes, as experiências vivenciadas durante a aplicação das atividades gamificadas e aos impactos observados no processo de ensino e aprendizagem. A partir da organização e interpretação dos dados, procura-se identificar evidências que apontem para as potencialidades da gamificação no ambiente escolar, considerando sua capacidade de promover maior interação entre os alunos, estimular a motivação para a aprendizagem e contribuir para a construção de práticas pedagógicas mais dinâmicas e acessíveis.

A criação dos jogos digitais educacionais ocorreu na Escola Plínio Lemos, em Puxinanã (PB), utilizando a infraestrutura do laboratório de informática e a colaboração de alunos selecionados para cada etapa do processo. Os jogos, além de serem criados com toda a estrutura lúdica para, de fato, atrair a atenção dessas crianças/adolescentes, reverberaram em um cunho pedagógico capaz de realizar uma sequência gamificada e, assim, tornar possível avançar para a aplicação na escola escolhida.

Após essa etapa de criação, a intervenção foi aplicada no Colégio Crispim Almeida, instituição privada de educação básica localizada no bairro de Santa Rosa, em Campina Grande (PB), que atende do Ensino Infantil ao Ensino Fundamental.

Durante a intervenção, os alunos selecionados para a aplicação dos jogos digitais perteciam às turmas do 6º, 7º, 8º e 9º anos do Ensino Fundamental II. Eles apresentavam TDAH, TEA, deficiência intelectual, discalculia, transtorno específico de aprendizagem e transtorno de articulação da fala. A participação desses alunos contribuiu significativamente para a construção das análises e reflexões desta pesquisa. Os

resultados revelam que as experiências vivenciadas junto aos alunos e professores comprovam que a integração de recursos lúdicos e tecnológicos favorece o engajamento, estimula o raciocínio e amplia as possibilidades de pertencimento no ambiente escolar.

Dessa forma, os resultados demonstram que a gamificação é revelada como uma estratégia pedagógica capaz de aumentar a motivação, melhorar a atenção, favorecer a aprendizagem significativa e promover a socialização entre os estudantes. Esses benefícios reforçam o potencial dessa metodologia como ferramenta de inovação pedagógica, especialmente quando associada a processos de formação continuada de professores, que possibilitem o planejamento e a aplicação consciente dessas estratégias no contexto da educação inclusiva e das metodologias ativas.

Conforme aponta Maria Teresa Eglér Mantoan (2001) a educação inclusiva exige mudanças profundas nas práticas pedagógicas e na organização das escolas. Para a autora, a formação dos professores é um dos pilares fundamentais para que a inclusão escolar se concretize de forma efetiva, uma vez que ela contribui para ampliar a compreensão sobre as diferentes necessidades educacionais dos estudantes e para desenvolver estratégias de ensino mais acessíveis e flexíveis.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo sobre a educação inclusiva e o papel da gamificação para alunos com necessidades específicas reverbera na busca por retratar a importância fundamental da tecnologia alinhada à educação e como, juntas, podem contribuir para o processo de ensino-aprendizagem e evolução do aluno.

Nesse sentido, o estudo em questão demonstrou que é necessária uma formação continuada para professores, à luz da literatura inclusiva, bem como a compreensão de como a gamificação pode ser incorporada às suas práticas docentes, pois ao utilizar uma didática voltada aos jogos digitais, é possível promover a construção do saber por meio do lúdico, da interação, do engajamento e do próprio conhecimento prévio e sociocultural desses alunos.

O estudo aqui apresentado teve como objetivo central investigar se a utilização de jogos educacionais digitais autorais, aplicados por meio de uma sequência gamificada, é capaz de desenvolver a capacidade cognitiva e despertar o interesse de alunos com TEA, TDAH e Dislexia no processo de ensino-aprendizagem. Para tanto, recorreu-se ao

desenvolvimento de jogos com viés pedagógico e ao engajamento dos alunos da Escola Plínio Lemos.

Nesse processo, foram criados três jogos educacionais de forma colaborativa, nos quais os estudantes contribuíram diretamente para o resultado final. A aplicação prática da sequência didática estruturada evidenciou resultados satisfatórios, a utilização de elementos lúdicos e interativos não apenas promoveu a socialização, mas também potencializou a atenção, a autonomia e o interesse genuíno dos estudantes.

Contudo, observou-se que alguns alunos demonstraram ansiedade e dificuldades motoras no manuseio do mouse, bem como desafios na orientação espacial necessária para transpor o movimento físico para o ambiente virtual das atividades. Dessa forma, torna-se perceptível o papel fundamental do mediador em relação ao acolhimento e a relevância da condução de suas práticas pedagógicas para a otimização do aprendizado. Nesse cenário, a tecnologia e a gamificação consolidam-se como estratégias crescentes para favorecer a motivação, a autoestima e a aprendizagem de alunos com necessidades específicas.

É necessário e pertinente que as discussões e pesquisas acerca desse tema avancem, garantindo progressos efetivos no âmbito da educação inclusiva. Sendo assim, entende-se que a pesquisa desenvolvida favoreceu a criação e desenvolvimento dos jogos em uma perspectiva tecnológica alinhada à educação, contando com o protagonismo dos alunos em todo o processo.

A aplicação prática na escola demonstrou a importância de inovar por meio de estratégias, abordagens e técnicas que permitam ao estudante, com necessidades especiais ou não, adequar-se às práticas propostas. Isso reafirma o papel social da escola, o de desenvolver o pensamento crítico e formar cidadãos éticos, capazes de atuar na sociedade, argumentar e exercer plenamente seus direitos e deveres.

Dessa forma, é necessário pensar na educação inclusiva e na gamificação como caminhos promissores para promover o conhecimento, a consciência das diferenças, a diversidade e o respeito. Em um mundo tão tecnológico, que avança a cada dia, é conveniente e oportuno alinhar novas perpectivas ao ensino, a fim de promover a igualdade, a interação e o respeito às diferenças. No entanto, é essencial desenvolver novas pesquisas sobre a gamificação aplicada a diferentes tipos de deficiência, ampliando o que foi iniciado neste estudo.

A gamificação ajuda na educação inclusiva ao tornar o aprendizado mais interessante e acessível, ajudando o aluno a vencer barreiras e obstáculos e a ganhar mais confiança em suas capacidades e habilidades. Assim, ao usar jogos e tecnologia de forma correta, a escola consegue incluir todos os estudantes de verdade, respeitando o tempo de cada um e transformando a sala de aula em um lugar de emancipação, de união e respeito às diferenças.

Em suma, a educação inclusiva precisa, de fato, de políticas públicas que fortaleçam o aprendizado e a permanência desse aluno na sala de aula, tornando-a um espaço onde ele se sinta acolhido e aceito. Em síntese, a gamificação surge como uma ferramenta poderosa, capaz de adaptar o ensino às necessidades individuais e transformar o ambiente escolar em um lugar de equidade, onde as diferenças são respeitadas e o potencial de cada estudante é valorizado.

Nesse sentido, as perspectivas futuras apontam para a necessidade de ampliar as investigações relacionadas ao uso da gamificação na educação inclusiva, envolvendo um número maior de participantes e diferentes contextos escolares. Estudos futuros também podem explorar a aplicação dessas estratégias em outros níveis de ensino, bem como investigar de forma mais aprofundada os impactos dessas práticas no desenvolvimento acadêmico, social e emocional dos estudantes.

Palavras-chave: aprendizagem; ensino; educação inclusiva; tecnologia.

REFERÊNCIAS

CUNHA, Eugênio. **Autismo na escola: um jeito diferente de aprender, um jeito diferente de ensinar- ideias e práticas pedagógicas.** 6 ed. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2020.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2008.

INEP. **Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira**. [s.d.]. Disponível em: https://www.gov.br/inep/pt-br. Acesso em: 10 maio 2025.

MANTOAN, M. T. E. **Caminhos pedagógicos da inclusão**. São Paulo, Memnon Edições Científicas, 2001.

SEABRA JUNIOR, A.; ARAÚJO, S.; FIORINI, S. **Tecnologia assistiva, jogos analógicos e digitais: treino de funções executivas na educação especial.** 1. ed. Curitiba: Appris, 2023. 237 p.

ISSN: 2358-8829

SOUSA, Ivan. **Educação Inclusiva no Brasil: história, gestão e políticas**. Jundiaí: Paco Editorial, 2019. v.1.