ISSN: 2358-8829

# NARRATIVAS GAMIFICADAS E MULTISSENSORIAIS: O USO DAS TECNOLOGIAS COMO ESTRATÉGIA DE INCLUSÃO NA EDUCAÇÃO DOS ANOS INICIAIS

Ana Carla dos Santos [1]
Gabriela Medeiros Souto Silva [2]
Jessica Rodrigues da Nobrega [3]
Luzia Costa de Souza [4]
Josiane Carla Medeiros de Sousa [5]

## INTRODUÇÃO

Atualmente, a estaticidade do ensino tradicional já não assegura o engajamento discente, exigindo metodologias que contemplem a diversidade dos estudantes nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Nesse cenário, a articulação entre narrativas gamificadas e recursos multissensoriais surge como uma estratégia pedagógica potente para dinamizar a aprendizagem e promover a inclusão escolar. Ancorado nos princípios do Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA) e nos aportes do desenvolvimento cognitivo de Piaget, Vygotsky, Wallon e Serra, o presente estudo justifica-se pela necessidade de superar barreiras pedagógicas e atender à heterogeneidade da sala de aula sem gerar segregação.

Diante desse panorama, esta pesquisa tem como objetivo analisar como o uso intencional das tecnologias interativas e dos estímulos multissensoriais promove a acessibilidade, a equidade e a autonomia discente no ambiente escolar. Metodologicamente, realizou-se uma investigação bibliográfica de abordagem qualitativa e cunho propositivo, respaldada em referenciais teóricos sobre mediação

[1] Graduanda do Curso de Pedagogia do Centro Universitário de Patos - UNIFIP, anasantos2@pedag.fiponline. edu.br;
[2] Graduanda pelo Curso de Pedagogia do Centro Universitário de Patos - UNIFIP, gabrielasoutop@gmail.com;
[3] Graduanda pelo Curso de Pedagogia do Centro Universitário de Patos - UNIFIP, jehnobrega@outlook.com;
[4] Graduanda pelo Curso de Pedagogia do Centro Universitário de Patos - UNIFIP, luziasouzafeliz@gmail.com;
[5] Doutoranda em Ensino (RENOEN/UFRPE), professora do Curso de Pedagogia do Centro Universitário de Patos - UNIFIP, josianesousa@fiponline.edu.br;

ISSN: 2358-8829

pedagógica digital (Goedert; Arndt), DUA (Zerbato; Mendes; Sebastián-Heredero) e no diagnóstico da realidade das redes públicas (Santos et al., 2025).

As discussões e os resultados indicam que a integração de múltiplos canais perceptivos e elementos lúdicos amplia as possibilidades de aprendizagem e o engajamento das crianças. Contudo, a análise também evidencia que a efetivação dessa proposta enfrenta severos entraves estruturais nas escolas públicas, como a escassez de equipamentos e a carência de formação docente continuada em letramento digital. Conclui-se, assim, que o potencial inclusivo das tecnologias e da multissensorialidade consolida-se na articulação indissociável entre intencionalidade pedagógica, formação docente e investimentos em infraestrutura.

## METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

Para o desenvolvimento deste estudo, optou-se por uma pesquisa de abordagem qualitativa realizada por meio de um levantamento bibliográfico. Essa escolha foi importante para compreender, com base na literatura da área, como a união entre histórias em formato de jogos e estímulos visuais, auditivos e táteis pode favorecer a inclusão e o aprendizado nos Anos Iniciais.

Desse modo, o trabalho estruturou-se em três frentes principais de análise: o desenvolvimento infantil, apoiado em Piaget (2023), Vygotsky (2007), Wallon (2007) e Serra (2012); a mediação e a tecnologia, baseadas nas reflexões de Goedert e Arndt (2020); e a inclusão e acessibilidade, pautadas nos princípios do Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA) defendidos por Zerbato e Mendes (2018) e Sebastián-Heredero (2020).

Além disso, a discussão considerou os apontamentos de Santos et al. (2025) sobre os desafios de infraestrutura e a formação docente nas escolas públicas, permitindo relacionar os conceitos teóricos com as práticas de inclusão de maneira crítica.

## REFERENCIAL TEÓRICO

O referencial teórico desta pesquisa organiza-se em eixos complementares que sustentam a articulação entre tecnologia, multissensorialidade e inclusão escolar nos Anos Iniciais.

ISSN: 2358-8829

Inicialmente, a discussão fundamenta-se em teóricos como Piaget(2023), Vygotsky (2007) e Wallon (2007), cujas teorias apontam que o desenvolvimento cognitivo e socioafetivo infantil ocorre por meio da ação direta, da interação social e da construção da função simbólica. Em concordância, o método multissensorial proposto por Serra (2012) evidencia que o estímulo simultâneo de múltiplos canais perceptivos, tais como os visuais, auditivos e táteis, enriquece o aprendizado e respeita os ritmos de aprendizagem.

Avançando na trajetória teórica, ancora-se nas reflexões de Goedert e Arndt (2020) sobre o papel das mídias interativas na educação. Os autores ressaltam que os artefatos digitais e as narrativas gamificadas não geram aprendizagem de forma isolada; sua eficácia depende indissociavelmente da intencionalidade e da mediação pedagógica docente no âmbito da Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP).

Como aporte teórico para a inclusão, incorporam-se os princípios do Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA/CAST), respaldados no Brasil por Zerbato e Mendes (2018), e por Sebastián-Heredero (2020). O DUA orienta a eliminação de barreiras desde a etapa de planejamento, oferecendo múltiplas formas de engajamento, representação e expressão para garantir o acesso equitativo.

Por fim, a trajetória conceitual problematiza o cenário real das escolas públicas com base nos achados de Santos et al. (2025). Evidencia-se que a consolidação de práticas pedagógicas inovadoras e inclusivas ainda esbarra em desafios estruturais, escassez de recursos tecnológicos e lacunas na formação continuada de professores em letramento digital.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise do referencial teórico permitiu identificar que a articulação entre narrativas gamificadas, recursos tecnológicos e práticas multissensoriais apresenta possibilidades significativas para a construção de uma educação inclusiva nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Os resultados da discussão bibliográfica foram organizados em três eixos: as contribuições das experiências multissensoriais para a aprendizagem, a importância da mediação pedagógica e os desafios estruturais para a efetivação da inclusão escolar.

No primeiro eixo, observa-se que a utilização de estímulos visuais, auditivos e táteis pode ampliar as possibilidades de participação dos estudantes, considerando seus

diferentes ritmos e formas de aprendizagem. Essa perspectiva dialoga com Vygotsky (2007), ao reconhecer a importância das interações sociais e da mediação na construção do conhecimento. Nesse contexto, as narrativas gamificadas podem favorecer o envolvimento das crianças por meio de histórias interativas, desafios e atividades lúdicas, desde que estejam articuladas aos objetivos pedagógicos.

No segundo eixo, destaca-se que a inclusão não se resume à inserção de tecnologias no ambiente escolar, mas exige planejamento que considere a diversidade dos estudantes. Conforme Zerbato e Mendes (2018), o Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA) contribui para a elaboração de práticas pedagógicas acessíveis, oferecendo diferentes possibilidades de participação, representação dos conteúdos e expressão da aprendizagem. Assim, recursos como jogos educativos, histórias digitais, materiais táteis e atividades sonoras podem contribuir para a redução de barreiras pedagógicas, quando utilizados de maneira intencional e acessível.

Entretanto, o terceiro eixo evidencia uma contradição entre as possibilidades oferecidas pelas tecnologias e as condições concretas das instituições escolares. A escassez de equipamentos, as limitações de infraestrutura e as lacunas na formação continuada dos professores representam obstáculos à implementação dessas estratégias, especialmente nas redes públicas de ensino (Santos et al., 2025). Nesse sentido, a inclusão não pode depender exclusivamente da iniciativa individual do professor, sendo necessária a efetivação de políticas públicas que assegurem recursos, acessibilidade e condições adequadas de trabalho.

Dessa forma, a discussão aponta que as práticas gamificadas e multissensoriais possuem potencial para favorecer experiências educativas mais participativas e inclusivas. Contudo, sua efetividade depende da mediação docente, do planejamento pedagógico e da superação das barreiras institucionais. Compreende-se, portanto, que a inclusão escolar ultrapassa o acesso à matrícula, exigindo condições reais de participação, aprendizagem e desenvolvimento para todos os estudantes.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa possibilitou refletir sobre as contribuições das narrativas gamificadas e multissensoriais, associadas ao uso das tecnologias, como estratégias para promover práticas pedagógicas inclusivas nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. A partir da análise teórica, compreendeu-se que a utilização de diferentes recursos

sensoriais e atividades lúdicas pode ampliar as possibilidades de participação, interação e aprendizagem, considerando as singularidades e os diferentes ritmos de desenvolvimento dos estudantes.

Entretanto, evidenciou-se que a efetivação dessas práticas ultrapassa a simples inserção de ferramentas tecnológicas no ambiente escolar, exigindo intencionalidade pedagógica, formação docente continuada e condições estruturais adequadas. Essa compreensão dialoga com os princípios do Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA), discutidos ao longo da pesquisa, ao reconhecer a importância de um planejamento que considere a diversidade dos estudantes e contribua para a superação das barreiras educacionais. Nesse sentido, a responsabilidade pela inclusão não deve recair exclusivamente sobre o professor, mas envolver o compromisso das instituições de ensino e do poder público.

Destaca-se, ainda, que a inclusão escolar não pode ser compreendida apenas como garantia de matrícula ou presença física na sala de aula, mas como um processo que assegure oportunidades reais de participação, aprendizagem, autonomia e desenvolvimento. Assim, as narrativas gamificadas e multissensoriais apresentam possibilidades relevantes para a construção de ambientes educacionais mais acessíveis, participativos e equitativos, desde que sua utilização esteja fundamentada nas necessidades dos estudantes e nas condições concretas das instituições escolares.

Diante das reflexões apresentadas, ressalta-se a necessidade de ampliar as pesquisas sobre a aplicação das narrativas gamificadas e multissensoriais em diferentes contextos educacionais, especialmente nas escolas públicas. Sugere-se o desenvolvimento de estudos empíricos que investiguem as contribuições dessas estratégias para a aprendizagem e a participação de estudantes com diferentes necessidades educacionais, bem como os desafios enfrentados pelos professores em sua implementação. Tais investigações poderão aprofundar as discussões teóricas abordadas neste estudo, contribuindo para a construção de práticas pedagógicas fundamentadas na acessibilidade, na equidade e no respeito à diversidade.

Conclui-se, portanto, que a construção de uma educação inclusiva exige a articulação entre inovação pedagógica, formação docente, políticas públicas e investimentos estruturais, reconhecendo que a garantia do direito à educação pressupõe não apenas o acesso à escola, mas condições efetivas de permanência, participação e aprendizagem para todos.

**Palavras-chave:** Inclusão escolar; aprendizagem, diversidade, Realize, Boa sorte.

## REFERÊNCIAS

GOEDERT, L.; ARNDT, K. B. F. Mediação pedagógica e educação mediada por tecnologias digitais em tempos de pandemia. **Criar Educação**, v. 9, n. 2, 2020.

PIAGET, J. **A Formação do Símbolo na Criança**. 4. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2023. E-book.

SANTOS, A. C. et al. Educação digital nas escolas públicas: a importância de um ambiente com ferramentas tecnológicas. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 11., 2025. **Anais** [...]. Campina Grande: Realize Editora, 2025.

SEBASTIÁN-HEREDERO, E. Diretrizes para o Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA). **Revista Brasileira de Educação Especial**, v. 26, n. 4, p. 733-768, 2020.

SERRA, S. C. P. **O método multissensorial no caso português:** uma abordagem possível?. 2012. Dissertação (Mestrado em Ensino do Português como Língua Segunda e Estrangeira) – Universidade Nova de Lisboa, Lisboa, 2012.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente:** o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WALLON, H. **A evolução psicológica da criança**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

ZERBATO, A. P.; MENDES, E. G. Desenho universal para a aprendizagem como estratégia de inclusão escolar. **Revista Educação Unisinos**, v. 22, n. 2, p. 147-155, 2018.