ISSN: 2358-8829

GAMIFICAÇÃO E NEURODIVERSIDADE NA EDUCAÇÃO DE JOVENS, ADULTOS E IDOSOS (EJAI): ESTRATÉGIAS PARA O ENGAJAMENTO E A INCLUSÃO

Paulo Augusto Ferreira de Melo[1]
Deloar Duda de Oliveira [2]
Cicera Maria dos Santos Gomes[3]

RESUMO

A Educação de Jovens, Adultos e Idosos (EJAI) configura-se como um campo pedagógico de elevada relevância social, marcado por uma diversidade complexa que exige práticas educativas sensíveis às especificidades do público atendido. Essa heterogeneidade manifesta-se nas distintas trajetórias de vida dos estudantes, muitas vezes interrompidas por fatores socioeconômicos; nos variados ritmos de aprendizagem moldados por experiências prévias, nas múltiplas identidades culturais presentes no grupo e nas diferentes necessidades educacionais, especialmente no caso de estudantes neurodivergentes. A gamificação tem se destacado como uma estratégia promissora, revelando um potencial significativo para tornar o ensino dinâmico, motivador e profundamente significativo. A pesquisa foi realizada em uma escola pública de Recife, a Escola Estadual São Miguel, envolvendo uma turma do 8º ano do EJAI. O estudo utilizou uma abordagem qualitativa e descritiva, dividida em três etapas principais. A primeira consistiu em um questionário diagnóstico para identificar o conhecimento prévio dos alunos sobre gamificação e neurodiversidade. Os resultados mostraram compreensão limitada, justificando o uso de recursos claros e acessíveis para introduzir o tema. A segunda etapa foi uma intervenção pedagógica com a aplicação de um jogo da memória adaptado, contendo imagens e conceitos relacionados à neurodiversidade. A terceira etapa envolveu uma entrevista com o professor do Atendimento Educacional Especializado (AEE), que ressaltou a falta de recursos materiais adequados e a dificuldade causada por diagnósticos incompletos, que podem gerar estigmas. A prática pedagógica apoiada em elementos lúdicos demonstrou-se capaz de beneficiar tanto estudantes neurotípicos quanto neurodivergentes, promovendo interações positivas, estimulando o desenvolvimento cognitivo e socioemocional e contribuindo para a consolidação de uma cultura inclusiva. Recomenda-se que pesquisas futuras ampliem a investigação sobre a aplicação da gamificação em diferentes componentes curriculares, consolidando o diálogo entre teoria e prática e contribuindo para o aperfeiçoamento contínuo das metodologias inclusivas.

Palavras-chave: Gamificação, Neurodiversidade, Inclusão, EJAI

[1] Graduando do Curso de Pedagogia do Centro Universitário Brasileiro - UNIBRA, pauloaugustofmped@gmail.com ;
[2] Co-orientadora: Doutora Deloar Duda de Oliveira-UERJ; Professora do Centro Universitário Brasileiro-PE deloar.duda@grupounibra.com;
[3] Orientadora: Doutora Cicera Maria dos Santos Gomes-UFPE; Professora do Centro Universitário Brasileiro-PE., cicera.maria@unibra.com .