UMA ANÁLISE DA PRODUÇÃO CIENTÍFICA SOBRE A INCLUSÃO NO UNIVERSO DOS JOGOS EDUCATIVOS INCLUSIVOS

[1]

Keila Aparecida de Almeida

RESUMO

O objetivo deste artigo é analisar, a partir de uma revisão de literatura, o panorama atual dos jogos inclusivos na educação, buscando responder à abrangência de contemplação dos jogos em relação às diferentes deficiências, identificar quais níveis educacionais utilizam mais os jogos inclusivos, conhecer as técnicas de coleta de dados empregadas no desenvolvimento das pesquisas e compreender se essas pesquisas foram realizadas com a finalidade de ensino ou aprendizagem. Utilizamos como referência a bibliografia produzida em artigos, dissertações e teses no período de 2016 a 2024, na área da educação, a partir de dados disponíveis nos periódicos da Capes, Plataforma SciELO e Google Scholar. A partir da revisão, os resultados obtidos revelam um esforço da comunidade científica em compreender e apoiar diferentes tipos de deficiências, com ênfase na deficiência intelectual e visual. No entanto, observa-se uma escassez de pesquisas sobre a produção de jogos inclusivos em alguns componentes curriculares, além de um predomínio de estudos voltados à aprendizagem. Destaca-se a necessidade de investir em pesquisa e desenvolvimento, na formação de professores, na produção de materiais e em políticas públicas que incentivem a criação e a utilização de jogos educativos inclusivos. Somente assim será possível construir um cenário educacional mais justo e igualitário, onde todos os alunos tenham a oportunidade de aprender e se desenvolver plenamente.

Palavras-chave: jogos inclusivos, educação inclusiva, ensino, aprendizagem

INTRODUÇÃO

A etimologia do termo "inclusão" deriva do latim *includere*, denotando o ato ou efeito de incluir, integrar ou abranger. Nas últimas décadas, o movimento pela inclusão tem se fortalecido e intensificado, impulsionado pela busca da garantia de direitos a indivíduos que de alguma forma divergem dos padrões de “normalidade” socialmente construídos. Essa busca abrange uma diversidade de condições, classificando em diferentes tipos de deficiências podendo ser físicas, motoras, visuais, auditivas, intelectual e múltiplas. Há outras condições, reconhecidas pelos órgãos de saúde, que demandam atenção e suporte específicos no contexto

[1]Mestranda em Ciência da Educação pela Universidade Autônoma de Assunção/PY. Mestranda no Programa de Mestrado Profissional em Ensino de Geografia em Rede Nacional – PROFGEO, pelo Instituto Federal Catarinense – Campus de Brusque. Pós-graduada Libras pela UNINA. Graduanda em Pedagogia pela UNIFAVENI. Graduada em Licenciatura plena em Geografia pela UNICENTRO. Docente na rede Estadual de Ensino do Estado de Santa Catarina, Brasil. E-mail: keilamarciniaki@gmail.com. ORCID: https://orcid.org/0009-0009-5541-0924.

educacional**, e**ntre estas, destaca-se o Transtorno de Déficit de Atenção (TDA), o Transtorno de Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH), a hiperatividade isolada, a dislexia, a discalculia, e disgrafia, o Transtorno do Espectro Autista (TEA) e as altas habilidades/superdotação.

Para que ocorra a inclusão escolar a escola tem o papel de ser inclusiva, promover a quebra de barreiras enfrentadas pelos estudantes que possui alguma necessidade específica, pois esses estudantes têm desafios diários a enfrentar que vai desde o acesso ao ambiente interno escolar que a arquitetura não proporciona, bem como refletir nas nossas as atitudes como profissionais, de acordo com Ramos e Martins (2017,p.121) descreve:

> A inclusão possibilita abrir horizontes para o desenvolvimento da aprendizagem dos estudantes que necessitam de maior atenção na sua caminhada escolar. Isso implica em mudanças na perspectiva da organização da escola que precisa planejar práticas pedagógicas que deem conta destes estudantes que cada vez mais chegam às escolas regulares.

A inclusão deve ser uma ponte para novos horizontes na educação, especialmente para estudantes que demandam essa atenção em sua trajetória escolar. Conforme Carvalho e Santos (2023) salienta a inclusão deve existir uma transformação na estrutura organizacional das escolas, que vai desde a estrutura arquitetônica até elaborar e implementar práticas pedagógicas inclusivas. Proporcionando um compromisso a todos os alunos, a garantia que a educação regular seja um ambiente acolhedor e propício ao aprendizado de todos, sem exceção. Para Pelosi (2000) ao valorizar as diferenças individuais, a escola inclusiva amplia as oportunidades de aprendizagem para cada estudante, promovendo um acolhimento, onde todos se sintam respeitados, demandam o reconhecimento e a valorização de suas capacidades e possibilidades de aprendizagem, sem que suas características individuais, frequentemente designadas como "limitações", constituam um obstáculo à inclusão.

Em consonância com Rawls (2002), essa busca implica a combinação do princípio da igualdade de oportunidades com o princípio da diferença, visando à reparação das desigualdades e assegurando que o mérito seja proporcional às condições de partida de cada estudante. Para a efetivação da equidade no contexto da inclusão escolar, torna-se imprescindível direcionar o foco para a qualidade e a eficiência da prática docente. Tal direcionamento pressupõe a observância das normativas que orientam os componentes curriculares nos cursos de formação superior e, sobretudo, a provisão de recursos e suportes que possibilitem aos professores sentirem-se integrados e capacitados para lidar com essa realidade, que, embora não recente, permanece frequentemente negligenciada.

Diversos marcos legais e políticos, em âmbito internacional, impulsionaram a consolidação da Educação Inclusiva como um direito fundamental. Entre eles, destaca-se a Convenção Interamericana para Eliminação de Todas as Formas de Discriminação contra as Pessoas com Deficiência, este tratado internacional representa um importante instrumento para a promoção dos direitos das pessoas com deficiência e o combate à discriminação em toda a região das Américas. A Declaração Universal dos Direitos Humanos é um documento fundamental que proclama os direitos inerentes a todos os seres humanos, independentemente de qualquer distinção, incluindo a deficiência. Serve como base para a construção de sociedades mais justas e inclusivas.

Atuação da UNESCO (Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura), desempenha um papel fundamental na promoção da educação inclusiva ao nível global, por meio de diversas iniciativas e documentos orientadores, que se destaca a Educação para Todos como o Compromisso de Dakar marco estabeleceu metas ambiciosas para a educação global, incluindo o compromisso de garantir o acesso à educação de qualidade para todas as crianças, jovens e adultos, com ênfase na inclusão. Bem como a atuação da UNESCO no Brasil consolidando compromissos que reforçam o papel da UNESCO no apoio à implementação de políticas e práticas inclusivas no contexto brasileiro.

Outra Conferência Mundial sobre Necessidades Educativas Especiais (Declaração de Salamanca) documento histórico, resultante da Conferência realizada em Salamanca, na Espanha, em 1994, reafirmou o direito à educação para todas as crianças, independentemente de suas necessidades educacionais, e impulsionou a adoção do princípio da inclusão nas políticas educacionais em todo o mundo. Conforme descreve

> nós congregamos todos os governos e demandamos que eles: atribuam a mais alta prioridade política e financeira ao aprimoramento de seus sistemas educacionais no sentido de se tornarem aptos a incluírem todas as crianças, independentemente de suas diferenças ou dificuldades individuais (Declaração de Salamanca, 1994, p.2).

No Brasil, o arcabouço legal que fundamenta a educação de pessoas com deficiência apresenta marcos importantes. A Constituição Federal de 1988 representa um avanço significativo ao estabelecer os princípios da igualdade e do direito à educação para todos, incluindo as pessoas com deficiência. Este princípio constitucional foi o caminho para legislações subsequentes que visam concretizar o direito à educação inclusiva. A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), Lei nº 9.394/96, por sua vez, detalha e regulamenta os preceitos constitucionais, trazendo diretrizes norteadoras para as redes de ensino em relação à Educação Inclusiva. A LDB assegura,

> Os sistemas de ensino assegurarão aos educandos com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades ou superdotação: I- currículos métodos, técnicas, recursos educativos e organizações específicos, para atender as suas necessidades; [...] V- acesso igualitário aos benefícios dos programas sociais suplementares disponíveis para o respectivo nível de ensino regular (Brasil, LDB, art. 59, p.40).

Corroborando com o texto a LBI descreve:

> A educação constitui direito da pessoa com deficiência, assegurados sistema educacional inclusivo em todos os níveis e aprendizado ao longo de toda a vida, de forma a alcançar o máximo desenvolvimento possível de seus talentos e habilidades físicas, sensoriais, intelectuais e sociais, segundo suas características, interesses e necessidades de aprendizagem (BRASIL, 2015, Lei nº 13.146, art. 27) .

A Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (LBI), Lei nº 13.146/2015, insere-se em um contexto educacional dinâmico e em constante transformação. Embora reconheçam avanços significativos na legislação e nas políticas públicas voltadas à inclusão, a efetiva implementação de práticas inclusivas configura um processo contínuo, que exige aprimoramentos constantes e alinhamento com as diretrizes internacionais estabelecidas pela Organização das Nações Unidas (ONU) para o Brasil. Os dispositivos legais em vigor representam um avanço significativo na busca pela inclusão escolar. Contudo, observa-se que tais normativas, em sua maioria, carecem de parâmetros ou indicações específicas para a atuação docente nos diversos níveis e modalidades de ensino. Consequentemente, a adoção de práticas pedagógicas inclusivas recai sobre a autonomia de cada professor e seus componentes curriculares

Para a concretização de uma educação inclusiva, é imprescindível que os profissionais da área da educação compreendam o significado da inclusão escolar e sua relevância para a sociedade como um todo. Contudo, observa-se uma lacuna nas matrizes curriculares dos cursos de licenciatura em geral e, que frequentemente negligenciam a abordagem de transtornos e deficiências, bem como a apresentação de proposições metodológicas que contemplem a inclusão escolar. Tal omissão curricular pode resultar na formação de professores com conhecimento incipiente ou mesmo concepções equivocadas sobre a temática da inclusão. Consequentemente, docentes de todos os níveis de ensino, ao se depararem com o ambiente da sala de aula, podem demonstrar despreparo para mediar o processo de ensino-aprendizagem, transformando-se, por desinformação ou desinteresse, em obstáculos ao desenvolvimento desse estudante.

De acordo com Cabral (2024) o papel do professor e da escola na inclusão demanda conhecimentos específicos e a implementação de estratégias reflexivas no processo de ensino e aprendizagem, sendo essencial nesse processo a criação de um ambiente inclusivo, um espaço que estimule a participação ativa de todos os alunos reconhecendo e valorizando suas capacidades individuais. Neste contexto, estratégias pedagógicas necessitam ser tanto flexíveis quanto adaptativas, permitindo que se ajustem às necessidades e particularidades de cada aluno. Esta abordagem não se limita à mera utilização de ferramentas; trata-se de priorizar a inclusão, a diversidade e a equidade, desafiando o sistema educacional tradicional. Para Santos (2022) um dos desafios enfrentados pelos docentes consiste na busca por novas metodologias e estratégias de ensino que otimizem o processo de ensino-aprendizagem, assim utilização de jogos didáticos configura-se como uma alternativa para a promoção da motivação na aprendizagem, contribuindo para o estreitamento da relação aluno-professor e, consequentemente, para a facilitação o processo de inclusão.

Para Cruz e Panossian (2021) os jogos, quando empregados como instrumentos pedagógicos, demonstram-se eficazes como elementos estimuladores no ambiente de sala de aula, possibilitando a atribuição de novas finalidades ao processo educativo e o desenvolvimento de diversas habilidades nos educandos. A utilização de jogos traz ao professor a inovação do espaço escolar, além de estimular a criatividade e aprimorar o processo de aprendizagem dos estudantes. Kraisch (2024) descreve a linguagem lúdica compreende um conjunto de elementos que facilitam o processo de ensino e aprendizagem. No contexto da sala de aula, a utilização da ludicidade como estratégia pedagógica para o estímulo da aprendizagem demonstra potencial para promover uma maior participação discente. Ao despertar a curiosidade pela descoberta, os estudantes tendem a sentir-se motivados a engajar-se nas atividades propostas, o que favorece a assimilação de novos conhecimentos.

A partir do que foi exposto a respeito da educação inclusiva, a pesquisa emerge de uma dificuldade em localizar pesquisas que abordem jogos educativos numa perspectiva inclusiva, em especial ao Ensino de Geografia, observando o contexto escolar e a carência das discussões nessa temática. Espera-se que a presente pesquisa contribua com estudos nesta área em questão, principalmente para o Ensino de Geografia, fomentando o interesse dos pesquisadores pela temática proposta. Para atingir tal objetivo, a metodologia utilizada tem uma abordagem qualitativa, tendo como procedimento técnico a pesquisa bibliográfica, a partir de artigos científicos, teses e dissertações, no período compreendido entre os anos de 2016 a 2024.

METODOLOGIA

De acordo com o objetivo do trabalho realizou uma busca sistemática de literatura, conforme descreve Galvão e Ricarte (2019) caracterizada como uma modalidade de pesquisa científica, com aplicação de protocolos específicos na análise de um extenso conjunto de documentos. Cujo seu objetivo central consiste em compreender e sistematizar as informações disponíveis, identificando as práticas eficazes e ineficazes em determinado contexto. Primando pela reprodutibilidade, a revisão explicita as bases de dados bibliográficos consultadas, as estratégias de busca empregadas, o processo de seleção dos artigos (incluindo critérios de inclusão e exclusão) e os métodos de análise. A revisão sistemática configura-se como uma pesquisa autônoma, com objetivos, problemas de pesquisa, metodologia, resultados e conclusões próprias.

Para esta pesquisa buscou-se investigar um panorama atual dos jogos inclusivos na educação buscando responder à abrangência de contemplação dos jogos em relação às diferentes deficiências, identificar quais os níveis educacionais que mais utilizam os jogos inclusivos e seus respectivos componentes curriculares, conhecer as técnicas de recolhimento de dados utilizadas para o desenvolvimento das pesquisas, e assim compreender se foram realizados com a finalidade de ensino ou aprendizagem. A partir de uma busca sistemática disponível no banco de dissertações e tese da CAPES, produzida no período de 2016 a 2024, dado o foco da pesquisa na área da educação e posteriormente trazer os dados para o Ensino de Geografia, para a busca de artigos foram selecionados com classificação de Qualis entre A1 e B5 para estas buscas optou-se por utilizar as Plataformas SciELO e Google Scholar. A seleção das referidas fontes justifica-se pela abrangência e qualidade dos dados apresentados, bem como pela sua ampla utilização por instituições de Ensino e profissionais da educação, fatores que asseguram a representatividade dos resultados obtidos.

Com o objetivo de garantir a relevância das pesquisas para este estudo, foram estabelecidos critérios de inclusão e exclusão. As pesquisas foram selecionadas que abordassem explicitamente o uso de jogos no contexto da educação inclusiva a partir da presença dos termos “jogos na educação inclusiva”, “jogos inclusivos” “Jogos inclusivos no ensino de geografia” e “Educação Inclusiva” em seus títulos, resumos ou palavras-chave tanto na Plataforma Capes quanto nos artigos das revistas selecionados. As literaturas selecionadas deveriam responder às seguintes perguntas norteadoras: quais tipos de deficiências os jogos inclusivos estão abarcando? Para quais níveis de seguimento educacional estão sendo aplicados os jogos educacionais inclusivos? Quais componentes curriculares utilizaram os jogos inclusivos? Quais são as técnicas de recolhimento de dados utilizadas nas referidas

pesquisas? Os jogos analisados são voltados para o ensino, para a aprendizagem, ou para ambos?

No início da pesquisa foram encontrados 57 dissertações e 16 artigos, porém após análise, foram selecionadas 13 dissertações, e 8 artigos que responderam todas as perguntas norteadoras, sendo assim as perguntas norteadoras serviram como critério de exclusão. A etapa inicial consistiu na leitura dos documentos selecionados e na organização das informações relevantes em uma planilha para fichamento virtual, orientado pelas questões norteadoras da pesquisa, resultando, assim, nos dados analisados. Sendo assim, para analisar e revisar as três primeiras questões norteadoras sobre tipos de deficiência, seguimento educacional e componentes curriculares que utilizaram jogos educativos inclusivos realizou uma pesquisa tanto na introdução quanto no referencial teórico/ estado da arte.

Para finalizar, foi analisada as técnicas de coleta de dados que partiu da análise da metodologia empregada concentrou-se na avaliação criteriosa do aporte metodológico de cada pesquisa. Posteriormente para entender se a pesquisa estava relacionada ao Ensino ou aprendizagem a leitura foi em resultados e considerações finais, para tabelar os dados caracterizados na pesquisa foi utilizado a ferramenta do programa Excel, todo esse conjunto de dados está no relato da seção de resultados.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

De acordo com as obras analisadas, em relação aos tipos de deficiência que os jogos inclusivos foram utilizados, a análise focou em identificar quais eram as mais frequentemente abordadas nos estudos, se havia uma ênfase em alguma deficiência específica em cada produção científica, utilizando jogos inclusivos para atender às necessidades de cada público. A tabela ao lado está relacionada somente às deficiências encontradas nas produções selecionadas.

Tipos de Deficiência	Produção científica
Visual	8
Motora	5
Auditiva	4
Intelectual	9
Transtorno do Espectro Autista	7
Múltiplas	3

Observa-se predominância de pesquisas sobre deficiência intelectual, indicando um interesse da comunidade acadêmica em entender e desenvolver estratégias de apoio para esses estudantes. Também apresenta um número significativo de publicações envolvendo a deficiência visual, tendo uma atenção para as necessidades específicas e desafios enfrentados, buscando melhorar a acessibilidade e a inclusão na sociedade e no ambiente escolar. O Transtorno do Espectro Autista é outra área de grande interesse científico e reflete crescente conscientização e necessidade de compreender melhor o TEA, suas características e formas eficazes de inclusão. As deficiências motoras e auditivas, respectivamente, embora seja um

número menor comparado com a deficiência intelectual e visual, ainda sim, indica um foco significativo em adaptar e melhorar os recursos e metodologias a esse público. A deficiência múltipla é a menos representada na produção científica, dado este pode indicar a complexidade e a diversidade das necessidades das pessoas com deficiências múltiplas, sugerindo que há uma necessidade de mais pesquisas para abordar esses desafios de maneira abrangente.

Em relação aos níveis educacionais a análise mapeou os níveis de ensino em que os jogos inclusivos eram aplicados, buscou se há predominância em estudos de algum nível específico e quais são os componentes curriculares que utilizaram os jogos numa perspectiva inclusiva.

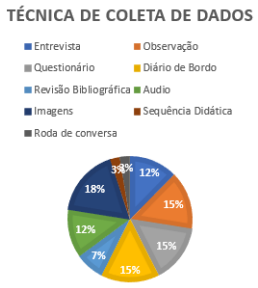
Níveis de ensino	Produção cientifica
Educação Infantil	1
Ensino Fundamental I(1ºa 5º)	6
Ensino Fundamental II (6º ao 9º	4
Ensino Médio (1º ao 3º)	4
Educação Superior	5

A análise desses dados permite identificar que na educação infantil a produção científica é menor entre os níveis de ensino analisados, indicando uma maior necessidade de investimento em pesquisas nesta fase do desenvolvimento, onde a base para aprendizagem futura é estabelecida. O Ensino Fundamental I (1º ao 5º ano) por sua vez apresenta o maior número de estudos, esse foco pode estar relacionado a importância desta fase para o desenvolvimento das habilidades básicas de leitura, escrita e matemática, sendo fundamentais para seu progresso acadêmico.

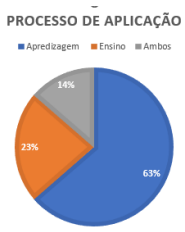
No Ensino Fundamental (6º ao 9º ano) e no Ensino Médio (1º ao 3º ano), a quantidade de produção científica reflete um interesse em entender e melhorar as práticas pedagógicas inclusivas durante essa fase, buscando otimizar o currículo e as estratégias de ensino para atender as demandas acadêmicas de cada estudante. A educação Superior demonstra um interesse na formação acadêmica, que promovam inovações pedagógicas, práticas inclusivas, preparando os estudantes para atuar de forma eficaz no mercado de trabalho.

Quanto a distribuição da produção científica voltada ao jogo na educação inclusiva em diferentes componentes curriculares e níveis de Ensino, a análise revelou que o componente curricular de Artes apresenta produções científicas no Ensino Infantil, Fundamental I e II, Educação Física a produção foi no nível acadêmico voltada a prática do docente, Física e Química encontramos estudos tanto no ensino médio e no nível superior desenvolvendo metodologias que atendam às necessidades de seus estudantes. Na Língua Portuguesa e Língua Inglesa as publicações concentram-se no Ensino Fundamental I e II indicam a busca por estratégias inclusivas para o Ensino de línguas.

Há predominância de estudos em diferentes níveis para o Ensino de Matemática que reflete a preocupação de metodologias inclusivas em um componente fundamental que pode apresentar grandes desafios para os estudantes. Há pesquisas que abordam questões inclusivas de forma geral ou interdisciplinar, não havendo um componente curricular específico. Há ausência de produção científica envolvendo jogos educativos inclusivos em Biologia, Filosofia, Geografia, História e Sociologia destaca uma lacuna significativa, pois possuem um enorme potencial para desenvolver práticas inclusivas e promover a compreensão das dinâmicas sociais, históricas e ambientais, através de jogos inclusivos.



No âmbito das técnicas para coletas de dados, das 22 pesquisas envolvendo os artigos, dissertações e teses: 5 recorreram à entrevista (12%), 6 recorreram à observação (15%), 6 a questionários (15%), 6 diários de bordo (15%), 3 revisão de bibliográfica (7%) 5 recorreram a áudio (12%) 7 recorreu a imagens (fotografia/vídeos) (18%)1 recorreu à sequência didática (3 %) e 1 a técnica foi uma roda de conversa (3%). Os participantes das pesquisas envolviam estudantes e professores, sendo pesquisas voltadas ao ensino 05 (23%) e voltado a aprendizagem do aluno foram 14 pesquisas (63%) e ao Ensino e aprendizagem 3(14%).



Das pesquisas analisadas neste artigo e de acordo com os gráficos apresentados, pode-se observar que a técnica mais utilizada para coleta de dados foi o uso de imagens, seja ela por fotografias ou filmagens, a observação, questionários e diário de bordo foram igualmente utilizados representando 15% das pesquisas. Entrevistas e gravações de áudio também tiveram um uso significativo, porém a revisão bibliográfica, sequência didática e roda de conversa foram as técnicas menos utilizadas. Na amostra dos participantes das pesquisas predominou pesquisas voltadas à aprendizagem dos estudantes, indicando uma preocupação em entender como os jogos inclusivos podem facilitar a aquisição do conhecimento. Pesquisas voltadas exclusivamente ao ensino representam 23%, enquanto 14% focaram tanto no ensino quanto na aprendizagem na amostragem da referida pesquisa

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das análises realizadas, o presente artigo revela um esforço significativo da comunidade científica em compreender e apoiar diferentes tipos de deficiências, com ênfase nas deficiências intelectual e visual. No entanto, observa-se uma escassez de estudos sobre

deficiências múltiplas, o que destaca a necessidade de mais pesquisas nessa área. A produção científica varia consideravelmente entre os diferentes níveis de ensino, com maior ênfase no Ensino Fundamental I, evidenciando a importância dessa etapa na formação educacional básica. Por outro lado, a menor quantidade de estudos na Educação Infantil indica uma lacuna que precisa ser preenchida, uma vez que essa fase é importante para o desenvolvimento inicial das crianças. A atenção dedicada ao Ensino Médio e à Educação Superior reflete a relevância dessas etapas na formação integral dos estudantes. Portanto, é essencial continuar investindo em pesquisa educacional em todos os níveis, a fim de promover um sistema educacional verdadeiramente inclusivo.

A análise também revelou um esforço considerável em áreas como Artes, Matemática e Educação Física na produção de jogos educativos inclusivos. Contudo, há uma notável carência de pesquisas em outros componentes curriculares, o que contrasta com a crescente disponibilidade de textos reflexivos sobre a inclusão. Essa disparidade evidencia um descompasso entre a teoria e a prática: enquanto a discussão conceitual sobre a importância da inclusão avança, a concretização desse ideal em recursos pedagógicos, como jogos educativos, ainda é insuficiente. A escassez de jogos educativos inclusivos representa uma lacuna significativa no cenário educacional, uma vez que, quando bem desenvolvidos, esses recursos podem proporcionar um ambiente lúdico e estimulante para o aprendizado de todos os alunos, independentemente de suas características individuais.

No que diz respeito às técnicas de coleta de dados utilizadas nas pesquisas sobre jogos inclusivos na educação, observa-se uma diversidade significativa, com predominância de imagens, observação, questionários e diários de bordo. Essas técnicas indicam um interesse em capturar experiências visuais e narrativas detalhadas dos participantes. A ênfase maior em pesquisas voltadas à aprendizagem reflete a preocupação em avaliar o impacto dos jogos inclusivos no processo de aquisição de conhecimento dos estudantes. Para uma abordagem mais abrangente, futuras pesquisas poderiam explorar técnicas menos utilizadas, como sequência didática, roda de conversa e pesquisa-ação, além de ampliar o foco nas práticas de ensino. Essa ampliação contribuiria para um entendimento mais equilibrado e integrado do uso dos jogos inclusivos na educação.

Diante do exposto, fica claro que a mera produção de textos reflexivos não é suficiente para garantir a inclusão efetiva. É necessário transpor as ideias para a prática, transformando os conceitos em ações concretas. Nesse sentido, a produção de jogos educativos inclusivos se apresenta como um desafio urgente. É preciso investir na criação e no desenvolvimento de jogos que contemplem a diversidade dos alunos, ofereçam diferentes níveis de dificuldade,

utilize múltiplas linguagens e promovam a interação entre todos. A superação dessa carência em alguns componentes curriculares exige um esforço conjunto de pesquisadores, educadores, desenvolvedores de jogos e demais profissionais envolvidos com a educação. É imprescindível investir em pesquisa e desenvolvimento, na formação de professores, na produção de materiais pedagógicos e em políticas públicas que incentivem a criação e a utilização de jogos educativos inclusivos. Somente assim será possível construir um cenário educacional mais justo e igualitário, onde todos os alunos tenham a oportunidade de aprender e se desenvolver plenamente.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Lei nº 9394/96, de 20 de dezembro de 1996.** Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm#:~:text=Estabelece%20as%20diretrizes%20e%20bases%20da%20educa%C3%A7%C3%A3o%20nacional.&text=Art.%201%C2%BA%20A%20educa%C3%A7%C3%A3o%20abrange,civil%20e%20nas%20manifesta%C3%A7%C3%B5es%20culturais

BRASIL. **Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015**. Institui a Política Nacional de Proteção dos Direitos da Pessoa com Deficiência. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 7 jul. 2015. Seção 1.

CABRAL, R. dos S. G. **A influência de recursos lúdico-pedagógicos inclusivos nas conceções dos alunos sobre os quatro domínios da deficiência: um estudo de caso numa turma do 4. º ano do Ensino Básico**. 2024. Dissertação de Mestrado em Educação e Inovação Pedagógica – Escola Superior de Educação e Ciências Socias Instituto Politécnico de Leira

CARVALHO, J.; SANTOS, F. Ensino de geografia e a educação inclusiva na escola: Falem professores! **Estrabão**, v. 4, p. 768-776, 2023. DOI: 10.53455/re. v4i1.186

CRUZ, A. P.; PANOSSIAN, M. L. Jogos matemáticos: análise de propostas inclusivas para potencializar o cálculo mental. **Revista Educação Especial**, v. 34, p. 1-22, 2021.

DECLARAÇÃO DE SALAMANCA. Sobre Princípios, Políticas e Práticas na Área das Necessidades Educativas Especiais. Salamanca- Espanha. 1994. Disponível em: https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/EEspecial/declaracao-salamanca.pdf

GALVÃO, M. C. B.; RICARTE, I. L. M. Revisão sistemática da literatura: conceituação, produção e publicação. **Logeion: Filosofia da informação**, v. 6, n. 1, p. 57-73, 2019.

KRAISCH, A. **Explorando o espaço: A ludicidade na construção do pensamento espacial e suas contribuições ao raciocínio geográfico**. 2024. Dissertação de Mestrado em Ensino de Geografia. Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia Catarinense- *Campus* Brusque.

PELOSI, M. B. **A comunicação alternativa e ampliada nas escolas do rio de janeiro: formação de professores e caracterização dos alunos com necessidades educacionais especiais**.2000 Dissertação do Mestrado em Educação. Universidade Estadual do Rio de Janeiro.

RAMOS, A. C.; MARTINS, R. E. M. O ensino de geografia na perspectiva da educação inclusiva. **GEOSABERES: Revista de Estudos Geoeducacionais**, v. 8, n. 15, p. 120-130, 2017. DOI: https://doi.org/10.26895/geosaberes.v8i15.554

RAWLS, J. **Una teoria della giustizia**. Feltrinelli Editore, 2002.

SANTOS, L.C. **O jogo palavras cruzadas como ferramenta para auxiliar alunos com deficiência intelectual na compreensão sobre raios X**. 2022. Dissertação de Mestrado em Ensino de Física. Universidade Estadual Santa Cruz.