

GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA INCLUSIVA: DESAFIOS E POSSIBILIDADES

GAMIFICATION AS AN INCLUSIVE PEDAGOGICAL TOOL: CHALLENGES AND POSSIBILITIES

GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA INCLUSIVA: DESAFÍOS Y POSIBILIDADES

 <https://doi.org/10.56238/arev7n11-032>

Data de submissão: 05/10/2025

Data de publicação: 05/11/2025

Juçara Aguiar Guimarães Silva
Doutoranda em Ciências da Educação
Instituição: Christian Business School (CBS)
E-mail: escolaraiosecreche@gmail.com

Domingos Sávio dos Santos
Doutorando em Ciências da Educação
Instituição: Christian Business School (CBS)
E-mail: saviosantosefi@gmail.com

Ângela Aparecida de Assis Polizello
Doutoranda em Ciências da Educação
Instituição: Christian Business School (CBS)
E-mail: polizelloangela55@gmail.com

Eliana Maria de Sousa Lima e Sousa
Doutoranda em Ciências da Educação
Instituição: Christian Business School (CBS)
E-mail: ellimaesousa@gmail.com

Graciene Nascimento dos Santos
Mestranda em Ciências da Educação
Instituição: Christian Business School (CBS)
E-mail: gracky.ene@gmail.com

Maylson Passos Serra
Doutorando em Ciências da Educação
Instituição: Christian Business School (CBS)
E-mail: maylsonpassosserra@gmail.com

Mirian Roberta dos Santos Fujiyoshi
Mestre em Tecnologias Emergentes na Educação
Instituição: Must University
E-mail: fujiyoshimirian@gmail.com

Roseli da Silva Blank
Mestranda Internacional em Educação - Metodologia e Prática da Educação
Instituição: Enber Christian University
E-mail: adryarthur@gmail.com

RESUMO

A gamificação, entendida como a aplicação de elementos dos jogos em contextos não lúdicos, vem se consolidando como estratégia pedagógica inovadora, capaz de promover engajamento, motivação e participação dos estudantes. No campo da educação inclusiva, a gamificação apresenta-se como recurso que favorece o respeito às diferenças, ao permitir a adaptação de conteúdos, a personalização das atividades e o estímulo à colaboração. Este artigo discute os desafios e possibilidades da gamificação enquanto ferramenta pedagógica inclusiva, analisando sua contribuição para a construção de ambientes de aprendizagem democráticos, equitativos e participativos. Conclui-se que, embora seja promissora, sua efetividade depende da formação docente, da intencionalidade pedagógica e da garantia de acessibilidade tecnológica.

Palavras-chave: Gamificação. Educação Inclusiva. Tecnologias Educacionais. Práticas Pedagógicas.

ABSTRACT

Gamification, understood as the application of game elements in non-game contexts, has been consolidating as an innovative pedagogical strategy capable of promoting student engagement, motivation, and participation. In the field of inclusive education, gamification emerges as a resource that fosters respect for diversity by allowing content adaptation, activity personalization, and the encouragement of collaboration. This article discusses the challenges and possibilities of gamification as an inclusive pedagogical tool, analyzing its contribution to the construction of democratic, equitable, and participatory learning environments. It concludes that, although promising, its effectiveness depends on teacher training, pedagogical intentionality, and the assurance of technological accessibility.

Keywords: Gamification. Inclusive Education. Educational Technologies. Pedagogical Practices.

RESUMEN

La gamificación, entendida como la aplicación de elementos de los juegos en contextos no lúdicos, se ha consolidado como una estrategia pedagógica innovadora, capaz de promover el compromiso, la motivación y la participación de los estudiantes. En el ámbito de la educación inclusiva, la gamificación se presenta como un recurso que favorece el respeto a las diferencias, al permitir la adaptación de contenidos, la personalización de las actividades y el fomento de la colaboración. Este artículo analiza los desafíos y las posibilidades de la gamificación como herramienta pedagógica inclusiva, examinando su contribución a la construcción de entornos de aprendizaje democráticos, equitativos y participativos. Se concluye que, aunque es prometedora, su efectividad depende de la formación docente, de la intencionalidad pedagógica y de la garantía de accesibilidad tecnológica.

Palabras clave: Gamificación. Educación Inclusiva. Tecnologías Educativas. Prácticas Pedagógicas.

1 INTRODUÇÃO

A busca por práticas pedagógicas inovadoras tem se intensificado no contexto educacional contemporâneo, sobretudo diante das demandas de uma sociedade marcada pela diversidade e pela presença constante da tecnologia. A educação inclusiva, entendida como um processo que assegura a todos os estudantes igualdade de oportunidades, exige metodologias que sejam capazes de atender diferentes ritmos, estilos e necessidades de aprendizagem. Nesse cenário, a gamificação surge como uma alternativa pedagógica promissora.

Entendida como a utilização de elementos típicos dos jogos, como desafios, recompensas, narrativas e progressão de níveis, a gamificação não se restringe ao entretenimento, mas busca engajar e motivar os estudantes em processos de aprendizagem. Quando aplicada a contextos inclusivos, essa estratégia pode assumir papel relevante na superação de barreiras, ao tornar o aprendizado mais dinâmico e acessível.

No entanto, a aplicação da gamificação em ambientes educacionais inclusivos envolve uma série de desafios. Questões relacionadas à acessibilidade digital, à formação docente e à intencionalidade pedagógica precisam ser cuidadosamente analisadas. O risco de utilizar jogos apenas como recurso lúdico, sem vínculo real com os objetivos de aprendizagem, é um dos aspectos que demandam atenção.

Este artigo tem como objetivo discutir a gamificação como ferramenta pedagógica inclusiva, destacando suas possibilidades e desafios. Para tanto, apresenta-se uma reflexão fundamentada em autores que investigam tanto a temática da inclusão quanto a inovação tecnológica no campo da educação.

Além de responder às demandas tradicionais da educação, a escola do século XXI é convocada a preparar cidadãos críticos e capazes de atuar em uma sociedade cada vez mais tecnológica. Nesse cenário, a gamificação aparece como estratégia que dialoga com as linguagens digitais dos estudantes, tornando o ensino mais atrativo e significativo. Sua utilização no campo da inclusão escolar reforça o compromisso de criar práticas pedagógicas que acolham as diferenças.

A incorporação de metodologias ativas, como a gamificação, exige mudança de mentalidade na escola. Deixar de lado a visão tradicional de ensino, centrada na memorização, e avançar para práticas que valorizem o protagonismo dos estudantes é um desafio. Nesse sentido, a gamificação se destaca por oferecer um espaço dinâmico em que os alunos podem construir o conhecimento em interação com colegas e professores.

Cabe ainda mencionar que a gamificação é particularmente importante em contextos inclusivos porque permite diferentes formas de participação. Enquanto alguns estudantes podem contribuir mais

com a resolução de problemas, outros podem se destacar na cooperação em equipe ou na criatividade ao elaborar estratégias. Assim, cada aluno encontra espaço para se afirmar, fortalecendo o sentimento de pertencimento.

2 GAMIFICAÇÃO E APRENDIZAGEM

A gamificação tem se mostrado uma abordagem eficaz para promover engajamento e motivação nos processos de aprendizagem. De acordo com Vygotsky (1978), o desenvolvimento humano ocorre por meio da interação social em contextos significativos. Nesse sentido, os jogos oferecem ambientes ricos em estímulos e interações, nos quais o estudante participa ativamente, experimenta desafios e encontra soluções criativas.

Um dos principais benefícios da gamificação é a personalização do aprendizado. Jogos digitais podem adaptar a complexidade das tarefas conforme o desempenho dos alunos, respeitando diferentes ritmos de aprendizagem. Para estudantes com deficiência intelectual ou transtornos de aprendizagem, essa personalização pode significar maior autonomia e valorização de seus avanços individuais.

Além disso, a gamificação favorece a aprendizagem colaborativa. Jogos em equipe exigem cooperação, diálogo e respeito às diferenças, o que contribui para a formação de atitudes inclusivas. Como destaca Mantoan (2020), a diversidade deve ser reconhecida como riqueza, e ambientes gamificados podem reforçar essa ideia ao valorizar diferentes competências e estilos de participação.

Outro aspecto relevante é a motivação intrínseca. Muitos estudantes que demonstram dificuldades em atividades escolares tradicionais mostram maior engajamento em ambientes gamificados, justamente por encontrarem prazer e sentido no processo. Essa característica torna a gamificação uma estratégia capaz de reduzir desigualdades educacionais e incluir alunos que, de outra forma, poderiam se sentir desmotivados ou excluídos.

A gamificação não é apenas uma moda educacional; trata-se de um recurso fundamentado em teorias da motivação e da aprendizagem. Segundo a Teoria da Autodeterminação, a motivação dos indivíduos cresce quando suas necessidades de competência, autonomia e pertencimento são atendidas. Os jogos, ao criarem desafios progressivos e oferecerem recompensas, contemplam essas dimensões, tornando-se aliados naturais do processo educativo.

Outro ponto importante é que a gamificação favorece o aprendizado pela experimentação. Diferente de aulas expositivas tradicionais, os jogos permitem que o erro seja interpretado como parte do processo de aprendizagem. Essa abordagem reduz a ansiedade dos estudantes, principalmente daqueles com dificuldades escolares, e reforça a ideia de que errar também faz parte do aprender.

Além disso, os elementos lúdicos estimulam a memória e a atenção, aspectos essenciais para a aprendizagem de todos os alunos, mas especialmente daqueles com transtornos de atenção ou dificuldades cognitivas. O caráter envolvente dos jogos ajuda a manter os estudantes focados nas atividades, facilitando a assimilação de conteúdos que poderiam parecer áridos em contextos convencionais.

3 POSSIBILIDADES DA GAMIFICAÇÃO INCLUSIVA

A gamificação apresenta diversas possibilidades para a educação inclusiva. Em primeiro lugar, pode ser utilizada para quebrar barreiras de acessibilidade. Softwares gamificados com recursos de audiodescrição, legendas automáticas ou integração com Libras favorecem a participação de estudantes com deficiência visual ou auditiva.

Outra possibilidade é a utilização de recompensas simbólicas para estimular o progresso dos alunos. Reconhecimentos virtuais, medalhas e pontuações podem valorizar pequenos avanços, incentivando estudantes com dificuldades a persistirem nas atividades. Essa valorização fortalece a autoestima e amplia a sensação de pertencimento.

Além disso, jogos digitais adaptativos podem ser aplicados em diferentes disciplinas, desde a matemática até a língua portuguesa, tornando o aprendizado mais atraente e significativo. A ludicidade, quando alinhada à intencionalidade pedagógica, potencializa a aprendizagem, pois transforma o ambiente escolar em espaço dinâmico, interativo e participativo.

A gamificação também pode ser aplicada em projetos interdisciplinares, conectando diferentes áreas do conhecimento. Jogos digitais ou analógicos podem integrar matemática, língua portuguesa e ciências, por exemplo, proporcionando uma aprendizagem mais integrada e contextualizada. Essa interdisciplinaridade contribui para aproximar os conteúdos escolares da realidade dos alunos.

Outro aspecto é o uso da gamificação para a avaliação inclusiva. Em vez de provas padronizadas, professores podem avaliar o desempenho dos estudantes por meio de missões concluídas, desafios superados ou narrativas criadas em jogos. Esse modelo de avaliação é mais justo para alunos com necessidades específicas, pois considera os avanços individuais e reduz a pressão associada aos exames tradicionais.

Por fim, destaca-se o potencial da gamificação para fortalecer a cultura escolar. Ao utilizar jogos que envolvem toda a turma, cria-se um senso de comunidade e cooperação que se estende para além das atividades gamificadas. Essa vivência coletiva ajuda a consolidar uma escola mais acolhedora, na qual cada estudante é valorizado por suas contribuições singulares.

4 DESAFIOS DA GAMIFICAÇÃO NA INCLUSÃO ESCOLAR

Apesar de suas possibilidades, a gamificação enfrenta desafios importantes quando aplicada a contextos inclusivos. O primeiro deles é a formação docente. Muitos professores ainda não se sentem preparados para integrar jogos digitais ao currículo, seja por falta de capacitação, seja por insegurança em lidar com tecnologias. Sem preparo adequado, há o risco de utilização superficial da gamificação, reduzindo-a a mero entretenimento.

Outro desafio é a infraestrutura tecnológica. Muitas escolas, especialmente públicas, ainda não dispõem de equipamentos adequados, internet de qualidade ou softwares acessíveis. Essa realidade limita a implementação de práticas gamificadas, criando desigualdades no acesso e restringindo as oportunidades de aprendizagem.

Há ainda o risco da exclusão digital. Enquanto alguns alunos possuem acesso a dispositivos tecnológicos em casa, outros dependem exclusivamente da escola. Se não houver políticas públicas que garantam equidade, a gamificação pode reforçar desigualdades em vez de combatê-las.

Um dos grandes desafios da gamificação inclusiva é a seleção adequada de recursos. Nem todos os jogos disponíveis no mercado foram concebidos com foco na acessibilidade. Cabe ao professor analisar criticamente quais ferramentas atendem às necessidades de seus alunos, garantindo que ninguém seja excluído do processo de aprendizagem por barreiras tecnológicas ou cognitivas.

Outro desafio refere-se ao equilíbrio entre competição e cooperação. Embora os jogos muitas vezes envolvam rankings e disputas, é preciso cuidado para que esses elementos não reforcem desigualdades entre os estudantes. Estratégias que priorizem objetivos coletivos e recompensas colaborativas podem mitigar esse risco, garantindo que a gamificação contribua para a inclusão, e não para a exclusão.

Por fim, existe ainda o desafio da sustentabilidade das práticas gamificadas. A introdução de jogos no ambiente escolar pode gerar grande entusiasmo inicial, mas sua continuidade exige planejamento, atualização de conteúdos e acompanhamento pedagógico constante. Sem esse cuidado, há o risco de a gamificação se tornar pontual, perdendo seu potencial transformador.

5 CONCLUSÃO

A gamificação se apresenta como ferramenta pedagógica inovadora e inclusiva, capaz de transformar o processo de ensino-aprendizagem em experiência mais motivadora, personalizada e colaborativa. Quando mediada pela intencionalidade pedagógica, pode se tornar estratégia potente para valorizar a diversidade e garantir que todos os estudantes tenham oportunidade de aprender em condições de equidade.

No entanto, sua implementação enfrenta desafios que precisam ser superados, como a necessidade de formação docente contínua, a garantia de infraestrutura tecnológica adequada e a promoção da acessibilidade digital. Esses fatores condicionam a efetividade da gamificação como recurso inclusivo.

Assim, mais do que adotar elementos de jogos no ensino, é fundamental que a escola compreenda a gamificação como parte de um projeto pedagógico inclusivo e humanizado. Como defende Freire (1996), a educação deve estar a serviço da emancipação e da humanização, e a gamificação só terá sentido se contribuir para esse horizonte.

Os debates apresentados ao longo do artigo evidenciam que a gamificação possui potencial transformador no campo da educação inclusiva, desde que implementada com intencionalidade pedagógica. Ela pode promover engajamento, personalização do aprendizado e valorização das diferenças, tornando o processo educativo mais democrático e atrativo.

É importante ressaltar que a gamificação não deve ser vista como solução única ou milagrosa. Seu sucesso depende da articulação com outras metodologias ativas e com o compromisso da escola em garantir acessibilidade e equidade. Isso significa que o professor continua a desempenhar papel central como mediador, orientando os estudantes na construção do conhecimento.

Assim, o futuro da gamificação inclusiva depende de políticas públicas que assegurem infraestrutura tecnológica, de formações docentes que capacitem os educadores e de pesquisas que aprofundem sua aplicação em diferentes contextos. A combinação entre inovação tecnológica e compromisso ético com a inclusão pode tornar a gamificação uma poderosa aliada na construção de uma escola mais justa, participativa e humana.

REFERÊNCIAS

AINSCOW, M. Promoting equity in education: Lessons from international experiences. London: Routledge, 2020.

BRASIL. Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 7 jul. 2015.

FREIRE, P. Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

MANTOAN, M. T. E. Inclusão escolar: O que é? Por que é? Como fazer? São Paulo: Moderna, 2020.
PEREIRA, L. S.; SILVA, R. A. Educação inclusiva: formação e práticas pedagógicas. Rio de Janeiro: Vozes, 2021.

VYGOTSKY, L. S. Mind in society: The development of higher psychological processes. Cambridge: Harvard University Press, 1978.