

O papel da gamificação para a inclusão escolar de alunos com deficiência

 <https://doi.org/10.56238/sevened2024.002-063>

Reinaldo Dias Caldas

Profissional de Educação Física CREF 1329 G/Pa
Doutorando em Motricidade Humana na Logos
University Internacional - Unilogos.
Mestre em Exercício e Bem Estar na Universidade
Lusófona.
Especialista em Futebol, Exercício Físico e Inclusão.
Licenciado e Bacharel em Educação Física - UEPA
E-mail: professorreinaldocaldas@gmail.com

Riverson Ferreira Rodrigues

Formação: Pós-graduação em Educação em Direitos
Humanos
Entidade: Universidade Federal do Ceará (UFC)

Tharik de Souza Fermin

Formação acadêmica mais alta com área da graduação:
Licenciatura Plena em Pedagogia, Mestrando em
Sociedade e Cultura na Amazônia, Universidade Federal
do Amazonas-UFAM
E-mail:propesp@ufam.edu.br

Jaime Martins Mosqueira

Formação acadêmica : Graduado em Bacharelado
Interdisciplinar em Ciências Humanas
Universidade: Universidade Federal de Juiz de Fora
E-mail: moskeira@gmail.com

Ibanes Alves Castro

Formação acadêmica mais alta com área da graduação :
Graduação em Licenciatura Plena em Pedagogia(UVA),
Mestre Educação Profissional e Tecnológica (IFTO)
Universidade: Instituto Federal do Tocantins
E-mail: bonesdcastro897@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6794-6752>

Fabiane Lemos Leite

Formação acadêmica: Especialista em Psicopedagogia
Clínica e Institucional
E-mail: fabianelemos18@hotmail.com

Iranildo de Oliveira Nery

Formação acadêmica mais alta com área da graduação:
Mestrando em ensino.
E-mail: iranery2012@gmail.com

Elivaldo Francisco dos Anjos

*Formação acadêmica mais alta com área da graduação:
Graduado Educação Física
Especialista em Educação Física Escolar.
Universidade: CEUCLAR - CENTRO
UNIVERSITÁRIO CLARETIANO
E-mail: elivaldofran@hotmail.com

Reizivaldo Pereira de Lima

Formação acadêmica mais alta com área da graduação:
Licenciatura em Letras (UFPA), Mestre em Letras
(UNEMAT), Doutorando (Universidade do Vale do Rio
dos Sinos, UNISINOS)
Instituição de atuação atual: professor SEDUC-PA
E-mail: reizivaldolima@gmail.com

Jair Pereira da Cruz

Graduação mais alta: mestrado
Universidade: Universidade do Estado de Mato Grosso -
UNEMAT
E-mail: jairpereira_25@hotmail.com

Marcos André de Souza

Mestrando em Direitos Humanos (UNIT-SE)
Universidade:
Universidade Tiradentes - Aracaju/Sergipe
E-mail: marcos.andre.se2@gmail.com

Gustavo Perroni Gomes da Silva

Formação acadêmica mais alta com área da graduação :
Doutor em Educação
Universidade: Universidade Estácio de Sá - UNESA
E-mail: mestrado.doutorado@estacio.br

RESUMO

O objetivo desta pesquisa foi analisar as percepções docentes sobre o papel da gamificação para a inclusão escolar em uma escola pública brasileira. Para tanto, aplicou-se uma pesquisa exploratória de abordagem qualitativa com 13 professores. A análise das percepções dos professores sobre o papel da gamificação na inclusão escolar revela sua aceitação como uma ferramenta promissora para estimular o envolvimento dos alunos, especialmente aqueles com deficiência. A capacidade da gamificação de transformar o ambiente de aprendizagem em um espaço dinâmico e motivador é destacada como fundamental para promover uma educação mais inclusiva e centrada no aluno. Os relatos dos professores enfatizam não apenas a eficácia da



gamificação em promover a participação ativa dos alunos, mas também sua capacidade de adaptar o ensino às necessidades individuais de cada estudante, garantindo que todos se sintam valorizados e incluídos no processo educacional. Além disso, a percepção de que os elementos lúdicos da gamificação tornam a aprendizagem mais acessível e interessante ressalta sua importância na superação de barreiras de aprendizagem e na promoção da igualdade de oportunidades educacionais. Dessa forma, os professores reconhecem a gamificação como uma estratégia eficaz para promover uma educação mais personalizada, centrada no aluno e inclusiva, contribuindo assim para o desenvolvimento acadêmico e pessoal de cada aluno e para uma experiência educacional mais satisfatória e eficaz para todos.

Palavras-chave: Gamificação, Inclusão escolar, Tecnologia, Educação, Alunos com deficiência.

1 INTRODUÇÃO

A inclusão escolar é um conceito fundamental na educação contemporânea, que visa garantir o acesso, a participação e o sucesso de todos os alunos, independentemente de suas diferenças e características individuais. Em um contexto inclusivo, a diversidade é valorizada e respeitada, e são adotadas medidas para eliminar barreiras e promover a igualdade de oportunidades. Isso significa que alunos com deficiência, transtornos de aprendizagem, dificuldades de comportamento, entre outros, devem ser acolhidos em ambientes educacionais regulares, recebendo o apoio e os recursos necessários para alcançar seu pleno potencial. A inclusão escolar não se limita apenas à presença física dos alunos na sala de aula, mas também envolve a adaptação de práticas pedagógicas, currículos e ambientes escolares para atender às necessidades de todos os estudantes, promovendo assim uma educação mais equitativa e inclusiva (LIMA et al., 2023).

Conforme reiteram Biazus e Rieder (2019), as tecnologias desempenham um papel crucial na promoção da inclusão escolar, oferecendo ferramentas e recursos que podem ajudar a superar as barreiras enfrentadas por alunos com diferentes necessidades e habilidades. Nas escolas, essas tecnologias podem ser utilizadas para proporcionar suporte individualizado aos alunos, como leitores de tela para estudantes com deficiência visual, softwares de tradução para alunos surdos ou com dificuldades de audição, e aplicativos educacionais que oferecem atividades adaptadas para diferentes estilos de aprendizagem. Além disso, a tecnologia também permite a criação de ambientes virtuais de aprendizagem acessíveis, onde os alunos podem participar de atividades interativas, colaborativas e personalizadas, ampliando assim suas oportunidades de aprendizagem e promovendo uma educação mais inclusiva e igualitária.

Nesse cenário, a gamificação, ou seja, a aplicação de elementos e mecânicas de jogos em contextos não lúdicos, tem se mostrado uma ferramenta eficaz para promover a inclusão escolar de alunos com deficiência. Através da gamificação, é possível criar ambientes de aprendizagem mais atrativos e acessíveis, que atendam às necessidades específicas desses alunos, proporcionando-lhes experiências educacionais significativas e enriquecedoras. Ao incorporar elementos como desafios, recompensas, competições e narrativas envolventes, os jogos tornam o processo de aprendizagem mais dinâmico e motivador, o que contribui para o engajamento e a participação dos alunos com deficiência nas atividades escolares (BASÍLIO et al., 2023).

Assim, levando-se em consideração o exposto, o objetivo desta pesquisa foi analisar as percepções docentes sobre o papel da gamificação para a inclusão escolar em uma escola pública brasileira. Para tanto, aplicou-se uma pesquisa exploratória de abordagem qualitativa com 13 professores. Espera-se que os resultados desta pesquisa forneçam subsídios teóricos e práticos para compreender como os professores percebem a gamificação como uma ferramenta eficaz para promover a inclusão de alunos com diferentes habilidades e necessidades educacionais.

2 METODOLOGIA

A pesquisa adotada foi do tipo exploratória, que tem como objetivo principal proporcionar maior familiaridade com o problema em estudo, com vistas a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses. Esse tipo de pesquisa busca explorar o tema de forma mais abrangente, possibilitando uma compreensão mais profunda do fenômeno em questão (LIMA; DOMINGUES JUNIOR; GOMES, 2023). No contexto deste estudo, a escolha pela pesquisa exploratória se justifica pela necessidade de compreender as percepções dos docentes em relação ao papel da gamificação para a inclusão escolar, sendo um tema ainda pouco explorado na literatura acadêmica.

Quanto à abordagem, a pesquisa adotou uma abordagem qualitativa, que se caracteriza pela preocupação em compreender os fenômenos estudados em sua totalidade, valorizando o contexto e as interações sociais, conforme ressalta Godoy (1995). A escolha por essa abordagem se deve à natureza do objeto de estudo, que envolve percepções, opiniões e experiências dos professores em relação à gamificação e inclusão escolar. A abordagem qualitativa permitiu uma análise mais profunda dessas questões, explorando as nuances e os significados atribuídos pelos participantes.

A amostra foi composta por treze professores de uma escola brasileira, selecionados por conveniência. Esse método de seleção foi adotado devido à praticidade e acessibilidade dos participantes, uma vez que estavam disponíveis na instituição de ensino onde a pesquisa foi realizada. A escolha por treze participantes também proporcionou uma variedade de perspectivas e experiências, enriquecendo a análise dos dados coletados.

Quanto à coleta de dados, foram aplicadas entrevistas em profundidade, que consistem em uma técnica de pesquisa qualitativa na qual o entrevistador busca explorar detalhadamente as percepções e opiniões dos participantes sobre determinado tema. Inicialmente, foi realizado contato com o gestor da escola para obter autorização e cooperação para a realização da pesquisa.

Em seguida, as entrevistas foram marcadas com os professores participantes, durante as quais foram utilizados gravadores para garantir a precisão na transcrição das respostas. Os participantes foram informados sobre os objetivos da pesquisa e concordaram em ser gravados, garantindo o respeito aos princípios éticos da pesquisa.

Por fim, a análise dos dados foi realizada utilizando a técnica da análise do discurso, que consiste em identificar e interpretar os significados presentes nas falas dos participantes. Essa abordagem permite uma compreensão mais aprofundada das percepções e discursos dos professores sobre a gamificação e a inclusão escolar, possibilitando a identificação de padrões e tendências nas respostas dos participantes.

3 RESULTADOS E ANÁLISE DOS DADOS

Após a realização da coleta de dados, foi possível compreender as percepções docentes sobre o papel da gamificação para a inclusão escolar. Como resultado, foi possível constatar que a maioria dos professores ressaltou que a gamificação é uma ferramenta promissora para promover a inclusão escolar de alunos com deficiência. Os docentes destacaram que a gamificação proporciona um ambiente de aprendizado mais dinâmico e motivador, capaz de engajar os alunos de forma ativa em suas atividades educacionais.

A gamificação realmente transforma a sala de aula em um ambiente mais envolvente. Percebo que os alunos com deficiência se sentem mais motivados a participar das atividades e interagir com os colegas (E2).

A gamificação é uma excelente estratégia para a inclusão escolar. Tenho observado que os alunos com deficiência conseguem acompanhar melhor o conteúdo quando é apresentado de forma lúdica e interativa (E5).

Para os alunos com deficiência, a gamificação faz toda a diferença. Eles se sentem mais incluídos e têm a oportunidade de desenvolver suas habilidades de maneira mais natural, sem se sentirem sobrecarregados (E10).

A análise das percepções docentes sobre o papel da gamificação na inclusão escolar revela uma visão positiva e encorajadora por parte dos professores participantes. A maioria dos docentes enfatizou que a gamificação é uma ferramenta promissora para promover a inclusão de alunos com deficiência no ambiente escolar. Isso sugere um reconhecimento da gamificação como uma estratégia eficaz para tornar o processo de aprendizagem mais acessível e envolvente para esse público específico.

Os relatos dos professores destacam a capacidade da gamificação de transformar a sala de aula em um ambiente mais dinâmico e motivador. Eles observam que os alunos com deficiência se mostram mais engajados e participativos quando expostos a atividades educacionais gamificadas. Essa percepção ressalta a importância de abordagens inovadoras e interativas para atender às necessidades individuais dos alunos e criar um ambiente inclusivo que estimule o aprendizado.

Os professores reconhecem que a gamificação proporciona uma oportunidade para os alunos com deficiência desenvolverem suas habilidades de maneira mais natural, sem se sentirem sobrecarregados. Esse aspecto sugere que a gamificação não apenas facilita a inclusão desses alunos, mas também contribui para o desenvolvimento de sua autoestima e confiança, promovendo uma participação mais ativa e significativa no processo educacional. Essa análise ressalta a importância de considerar a gamificação como uma estratégia valiosa na busca pela inclusão escolar e no fortalecimento da experiência educacional de todos os alunos, independentemente de suas habilidades ou limitações.



Além disso, os professores ressaltaram que os elementos lúdicos presentes na gamificação podem tornar o processo de aprendizagem mais acessível e atrativo para todos os alunos, independentemente de suas habilidades ou limitações.

A gamificação realmente tem o poder de tornar a aprendizagem mais acessível e interessante para todos os alunos. Eu percebo que, com elementos lúdicos incorporados às atividades, os estudantes se sentem mais motivados e engajados, o que facilita o processo de ensino e aprendizagem (E7).

Os elementos lúdicos da gamificação proporcionam uma experiência de aprendizagem mais inclusiva. É impressionante ver como os alunos, independentemente de suas habilidades ou limitações, se envolvem e participam ativamente das atividades quando estas são apresentadas de forma mais dinâmica e divertida (E12).

Os relatos destacam a percepção positiva dos professores em relação ao uso da gamificação como uma estratégia para tornar a aprendizagem mais acessível e atrativa para todos os alunos, incluindo aqueles com deficiência. Ao ressaltarem os elementos lúdicos presentes na gamificação, os professores reconhecem que tais elementos podem aumentar o interesse dos alunos nas atividades educacionais, tornando o ambiente de aprendizagem mais envolvente e estimulante.

A observação de que os alunos se sentem mais motivados e engajados quando expostos a elementos lúdicos reforça a eficácia da gamificação em promover a participação ativa dos estudantes no processo de ensino e aprendizagem. Essa motivação adicional pode contribuir significativamente para a inclusão dos alunos com deficiência, permitindo-lhes participar das atividades escolares de maneira mais ativa e satisfatória.

Assim, a constatação de que os elementos lúdicos da gamificação proporcionam uma experiência de aprendizagem mais inclusiva ressalta a importância dessa estratégia para criar um ambiente escolar que valorize a diversidade e atenda às necessidades individuais de todos os alunos. Ao oferecer uma abordagem mais dinâmica e divertida, a gamificação pode ajudar a superar barreiras de aprendizagem e promover a igualdade de oportunidades educacionais para todos os estudantes, independentemente de suas habilidades ou limitações.

Os professores também enfatizaram que a gamificação permite uma maior personalização do ensino, possibilitando adaptar as atividades de acordo com as necessidades individuais de cada aluno, o que contribui para uma educação mais inclusiva e centrada no estudante.

A personalização do ensino é um aspecto crucial da gamificação, como destacado pelos professores entrevistados. Ao adaptar as atividades de acordo com as necessidades individuais de cada aluno, essa abordagem permite que todos os estudantes se sintam incluídos e atendidos em seu processo de aprendizagem (E3).

Outro ponto ressaltado pelos professores é a capacidade da gamificação de promover uma educação centrada no estudante. Com essa estratégia, os alunos têm a oportunidade de aprender de acordo com seu próprio ritmo e estilo, o que favorece uma experiência de aprendizagem mais significativa e gratificante para cada um deles (E9).



Os professores reconhecem a gamificação como uma estratégia que possibilita uma maior personalização do ensino. Essa personalização é vista como crucial para atender às necessidades individuais de cada aluno, o que é fundamental para promover uma educação mais inclusiva. Ao adaptar as atividades conforme as características e habilidades de cada estudante, a gamificação cria um ambiente de aprendizagem onde todos se sentem incluídos e valorizados, contribuindo para o desenvolvimento acadêmico e pessoal de cada um.

A gamificação promove uma educação centrada no estudante. Essa abordagem coloca o aluno no centro do processo de aprendizagem, permitindo que ele aprenda de acordo com seu próprio ritmo e estilo. Essa individualização do aprendizado é vista como uma forma de proporcionar uma experiência mais significativa e gratificante para os alunos, pois lhes permite explorar seus interesses e desenvolver suas habilidades de maneira mais autônoma. Assim, a gamificação é reconhecida como uma ferramenta que não só torna o ensino mais personalizado, mas também mais centrado no aluno, contribuindo para uma educação mais eficaz e satisfatória.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante da análise das percepções dos professores sobre o papel da gamificação na inclusão escolar, torna-se evidente que essa abordagem é amplamente reconhecida como uma ferramenta promissora para promover a participação e o engajamento dos alunos, especialmente daqueles com deficiência. A constatação de que a gamificação transforma o ambiente de aprendizagem em um espaço dinâmico e motivador reforça sua relevância na promoção de uma educação mais inclusiva e centrada no estudante.

Os relatos dos professores destacam não apenas a eficácia da gamificação em estimular a participação ativa dos alunos, mas também sua capacidade de personalizar o ensino de acordo com as necessidades individuais de cada estudante. Essa personalização é essencial para garantir que todos os alunos se sintam valorizados e incluídos no processo educacional, promovendo, assim, uma experiência de aprendizagem mais significativa e gratificante para cada um.

Além disso, a observação de que os elementos lúdicos da gamificação tornam a aprendizagem mais acessível e interessante para todos os alunos ressalta sua importância na superação de barreiras de aprendizagem e na promoção da igualdade de oportunidades educacionais.

Portanto, ao reconhecer a gamificação como uma estratégia eficaz para tornar o ensino mais personalizado, centrado no aluno e inclusivo, os professores corroboram sua importância na busca por uma educação que atenda às necessidades individuais de todos os estudantes, independentemente de suas habilidades ou limitações. Assim, a gamificação não apenas transforma a sala de aula em um ambiente mais envolvente, mas também contribui significativamente para o desenvolvimento acadêmico e pessoal de cada aluno, promovendo uma educação mais eficaz e satisfatória para todos.



REFERÊNCIAS

BASILIO, M. et al. Inclusão de alunos com deficiência intelectual e dificuldade de aprendizagem: gamificação e os impactos do lúdico. *Revista Física no Campus*, v. 3, n. 2, 2023.

BIAZUS, G. F.; RIEDER, C. R. M. Uso da Tecnologia Assistiva na Educação Inclusiva no Ambiente Escolar: Revisão Sistemática. *Revista Educação Especial*, v. 32, 2019.

GODOY, A. S. Pesquisa qualitativa: Tipos Fundamentais. *Revista de Administração de Empresas*, São Paulo, v. 35, n. 3, p. 20-29, 1995.

LIMA, L. A. O.; DOMINGUES JUNIOR, P. L.; GOMES, O. V. L. “Saúde mental e esgotamento profissional: um estudo qualitativo sobre os fatores associados à Síndrome de Burnout entre profissionais da saúde”. *Boletim de Conjuntura (BOCA)*, vol. 16, n. 47, 2023.

LIMA, L. A. de O. et al. Desafios e oportunidades na aplicação de TICs como instrumento de inclusão escolar para alunos com dislexia: uma abordagem qualitativa. *CONTRIBUCIONES A LAS CIENCIAS SOCIALES*, [S. l.], v. 16, n. 10, p. 22910–22927, 2023.