


## Gamificação e a aplicabilidade no processo de inclusão escolar

 <https://doi.org/10.56238/sevened2024.002-062>

### **Lindalva do Remedio Oliveira Cerqueira**

Formação acadêmica mais alta com área da graduação: Mestra em Educação pelo Programa de Pós-Graduação em Mestrado Profissional da Universidade Estadual do Maranhão (PPGE-UEMA)

Universidade: Universidade Estadual do Maranhão - UEMA

E-mail: lindalva.batista@gmail.com

ORCID: 0009-0002-6926-5245

### **Karillos Alexandre Sousa Pereira**

Mestrando em Matemática pela Universidade Estadual do Maranhão

E-mail: karillos-alexandre@hotmail.com

### **Gabriel Antonio Ogaya Joerke**

Formação acadêmica: graduado em Licenciatura em Pedagogia (UCDB/MS); Mestre em Educação (UFMT); Doutorando em Sociologia (IUPERJ/UCAM).

Professor EBTT no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso (IFMT).

E-mail: gabriel.joerke@gmail.com

### **Thaison de Barros Pimenta**

Formação acadêmica mais alta com área da graduação: Graduação em Direito, Graduação em Ciências Policiais, Mestre em Gestão de Políticas Públicas e Segurança Social (PPGGPPSS) pela Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB)

Instituição: Polícia Militar da Bahia (PMBA)

E-mail: pimentafsa@gmail.com

ORCID: 0009-0000-6547-8089

### **Tatiane de Souza Gil**

Mestre em Educação pela URI/FW

ORCID: <https://orcid.org/000-0003-1111-5519>

### **Neide Rossi**

Formação acadêmica: Pedagoga, Pós Graduada em Atendimento Educacional Especializado.

Universidade: UFMT

### **Dayana de Lourdes Araujo Garcez Fernandes**

Terapeuta Ocupacional

Universidade: Faculdade Santa Terezinha -CEST

E-mail: admdayto@gmail.com

ORCID: 0000-0003-1317-6446

### **José Mário Delaiti de Melo**

Pós-graduações Lato Sensu nas áreas de Direito, Administração, Segurança Pública e Educação. É Mestre e Doutor Strictu Sensu em Teologia pelo SITG.

Universidade: Universidade de Pernambuco - Faculdade de Ciências de Administração e Direito de Pernambuco (UPE/FCAP)

E-mail: mariodelaiti@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2640-1710>

LATTES: <http://lattes.cnpq.br/0065877568376352>

### **Angela de Melo Santos**

Mestrado em Promoção da Saúde, Desenvolvimento Humano e Sociedade ( Ulbra)

E-mail: angelademelosantos@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8683-5137>

### **Ednalva Soares dos Santos**

Mestrando em Ciências da Educação

UNIVERSIDAD DEL SOL- UNADES

PARAGUAY

E-mail: ednalvahudson@gmail.com

### **Iraneide Targino Bastos**

Graduada em Pedagogia

E-mail: it.bastos@hotmail.com

### **Evódia Damasceno Romão**

Formação acadêmica mais alta: Mestranda em ciências da educação

Instituição de atuação atual: Christian Business School

E-mail: evodiajus@gmail.com

## **RESUMO**

O objetivo desta pesquisa foi analisar a aplicabilidade da gamificação no processo de inclusão escolar. Para tanto, aplicou-se uma pesquisa exploratória de abordagem quantitativa com 80 professores. Como resultado, a pesquisa evidenciou a aplicabilidade da gamificação no processo de inclusão escolar, com a maioria dos participantes reconhecendo sua eficácia para promover a inclusão de alunos. Os professores percebem a gamificação como uma ferramenta capaz de criar um ambiente de aprendizagem mais inclusivo, motivador e adaptado às necessidades individuais dos estudantes. Ao analisar como a gamificação auxilia nesse processo, os resultados destacaram benefícios como a adaptação individualizada, maior engajamento dos alunos, ensino personalizado e redução de barreiras. No entanto, foram identificadas dificuldades, como a falta de recursos



tecnológicos e capacitação docente, além da resistência da liderança escolar. Para superar tais desafios, os participantes sugeriram investir em infraestrutura tecnológica, oferecer formação contínua aos professores e promover parcerias interinstitucionais. Essas estratégias refletem a necessidade de uma abordagem integrada para aproveitar o potencial da gamificação na promoção de uma educação mais inclusiva e equitativa.

**Palavras-chave:** Gamificação, Inclusão escolar, Educação.

## 1 INTRODUÇÃO

A inclusão escolar é um conceito fundamental no contexto educacional contemporâneo, que busca garantir que todos os alunos, independentemente de suas habilidades, características ou condições, tenham acesso igualitário a oportunidades de aprendizagem. Esse paradigma reconhece a diversidade como um elemento enriquecedor do ambiente escolar, promovendo a aceitação, a equidade e o respeito às diferenças. Na prática, a inclusão escolar implica na criação de ambientes educacionais acessíveis, adaptados e acolhedores, onde cada aluno se sinta valorizado e capaz de desenvolver seu potencial máximo (FARIA; CAMARGO, 2018; ZERBATO; MENDES, 2018).

No contexto atual, as tecnologias desempenham um papel crucial na promoção da inclusão escolar. Através de recursos tecnológicos, como dispositivos de assistência, softwares educacionais especializados, aplicativos e plataformas online, é possível oferecer suporte individualizado aos alunos com necessidades específicas, garantindo que eles possam participar plenamente das atividades educacionais. Essas tecnologias também proporcionam oportunidades de aprendizagem personalizada, permitindo que cada aluno avance em seu próprio ritmo e estilo, de acordo com suas necessidades e preferências (LIMA et al., 2023).

Uma das abordagens tecnológicas que tem se destacado na promoção da inclusão escolar é a gamificação. A gamificação consiste em aplicar elementos de jogos em contextos não lúdicos, como a sala de aula, com o objetivo de tornar o processo de aprendizagem mais envolvente, motivador e eficaz. Através de jogos, desafios, recompensas e competições, os alunos são estimulados a participar ativamente das atividades educacionais, desenvolvendo habilidades cognitivas, sociais e emocionais de maneira lúdica e divertida (MENEZES; BORTOLI, 2018; COELHO et al., 2022).

Diante deste contexto, o objetivo desta pesquisa foi analisar a aplicabilidade da gamificação no processo de inclusão escolar. Para tanto, aplicou-se uma pesquisa exploratória de abordagem quantitativa com 80 professores. Justifica-se a relevância desta pesquisa pela crescente necessidade de encontrar estratégias eficazes para promover a inclusão de todos os alunos no ambiente educacional. A gamificação surge como uma abordagem inovadora e promissora, capaz de criar um ambiente de aprendizagem mais estimulante e inclusivo, especialmente para aqueles com deficiência ou dificuldades de aprendizagem.

## 2 METODOLOGIA

A pesquisa foi conduzida utilizando uma abordagem exploratória, pois buscava investigar e compreender as percepções dos professores em relação à aplicabilidade da gamificação no processo de inclusão escolar. A escolha deste tipo de pesquisa se justifica pela necessidade de explorar um tema ainda pouco explorado e compreender as possíveis relações entre a gamificação e a inclusão escolar, sem estabelecer hipóteses prévias.



Quanto à abordagem, optou-se por um estudo quantitativo devido à sua capacidade de fornecer dados objetivos e passíveis de análise estatística. Dessa forma, seria possível obter informações quantificáveis sobre as percepções dos professores em relação à gamificação e sua relação com a inclusão escolar.

A amostra foi constituída por 80 professores, selecionados por conveniência, tanto de forma remota quanto presencialmente. A seleção por conveniência foi feita considerando a acessibilidade e disponibilidade dos participantes, buscando garantir uma representatividade diversificada da população de professores.

Para a coleta de dados, foram aplicados questionários estruturados. Esse tipo de questionário consiste em um conjunto de perguntas pré-determinadas, geralmente fechadas, que visam obter respostas objetivas dos participantes. Os questionários foram distribuídos aos professores selecionados, seja por meio eletrônico (para os participantes remotos) ou em formato impresso (para os participantes presenciais), garantindo assim a uniformidade na coleta de dados.

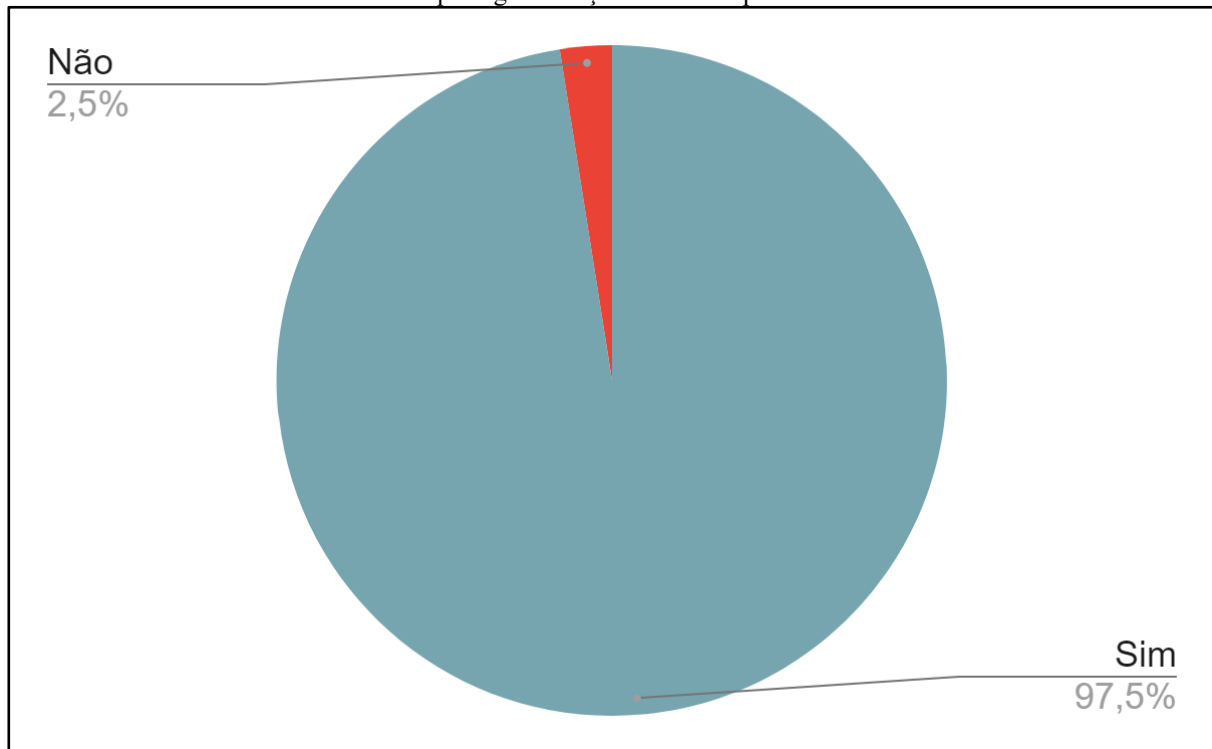
Durante a aplicação dos questionários, os participantes foram orientados a responder às perguntas de forma sincera e completa, garantindo assim a qualidade e fidedignidade das informações coletadas.

Após a coleta dos dados, as respostas foram compiladas e analisadas utilizando técnicas da estatística descritiva, tais como cálculo de médias, percentuais e elaboração de gráficos. Essas técnicas permitiram uma análise detalhada e sistemática das percepções dos professores em relação à gamificação e sua contribuição para a inclusão escolar.

### **3 RESULTADOS E ANÁLISE DOS DADOS**

Através da realização desta pesquisa, foi possível constatar a aplicabilidade da gamificação para o processo de inclusão escolar. Inicialmente, os professores foram questionados se acreditam que a gamificação auxilia em tal processo, conforme evidencia o gráfico 1.

Gráfico 1. Você acredita que a gamificação auxilia no processo de inclusão escolar?

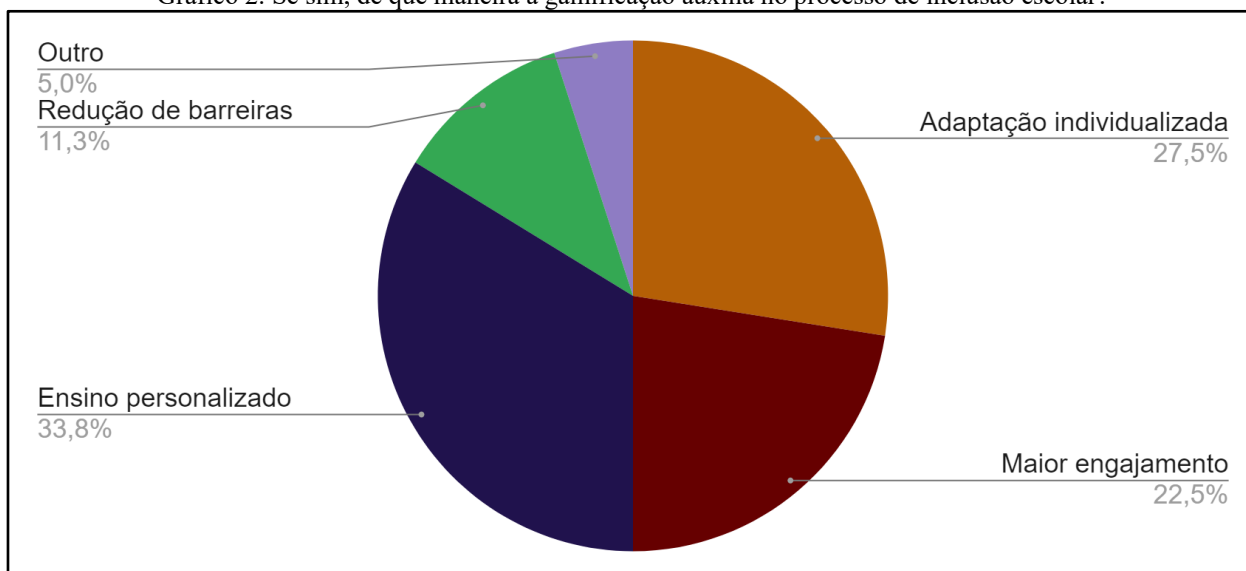


Fonte: Dados da pesquisa (2024).

A análise dos resultados revela que a maioria dos participantes, 78 de um total de 80, enfatizou que sim, acreditando que a gamificação auxilia no processo de inclusão escolar. Essa predominância de respostas positivas sugere uma forte aceitação e reconhecimento por parte dos professores quanto ao potencial da gamificação em promover a inclusão de alunos no ambiente escolar. A interpretação desses resultados indica que os professores percebem a gamificação como uma ferramenta eficaz para criar um ambiente de aprendizagem mais inclusivo, motivador e adaptado às necessidades individuais dos alunos, contribuindo assim para a promoção de uma educação mais equitativa e acessível para todos.

Posteriormente, os professores foram indagados de que maneira a gamificação auxilia no processo de inclusão escolar. O gráfico 2 expõe os resultados.

Gráfico 2. Se sim, de que maneira a gamificação auxilia no processo de inclusão escolar?



Fonte: Dados da pesquisa (2024).

Os resultados revelam que os participantes destacaram diversas maneiras pelas quais a gamificação auxilia no processo de inclusão escolar. A maioria dos professores enfatizou a importância da adaptação individualizada proporcionada pela gamificação. Essa adaptação permite ajustar as atividades educacionais de acordo com as necessidades específicas de cada aluno, garantindo sua participação ativa e efetiva no processo de aprendizagem.

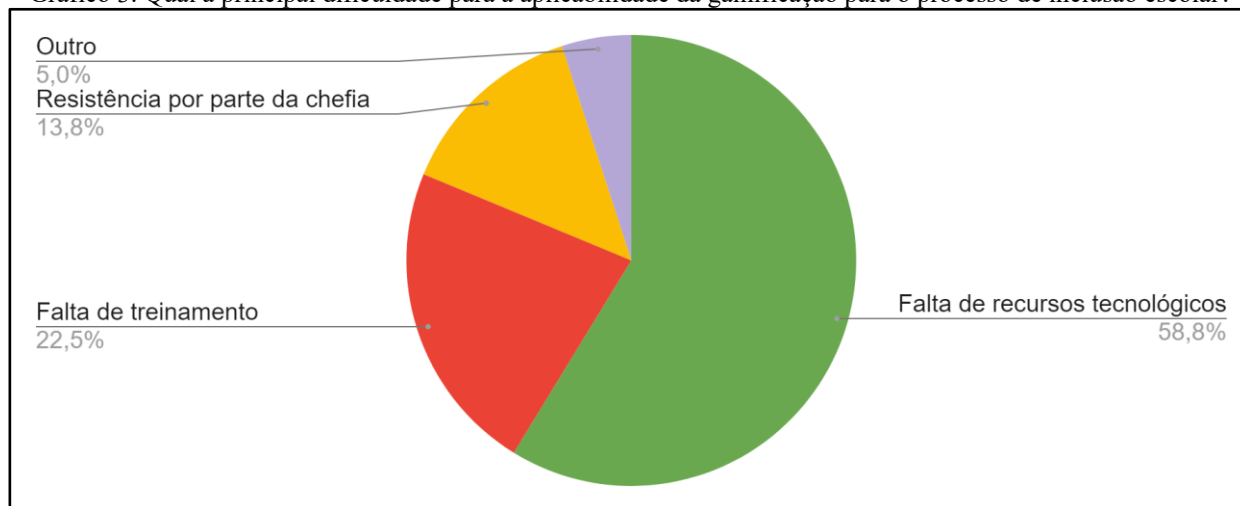
Além disso, muitos professores ressaltaram o maior engajamento dos alunos em atividades gamificadas. Isso sugere que a gamificação torna o ambiente de aprendizagem mais atrativo, motivador e estimulante para os alunos, promovendo sua participação ativa e contribuindo para um ambiente escolar mais inclusivo.

Outro aspecto relevante destacado pelos participantes foi o ensino personalizado oferecido pela gamificação. Essa abordagem permite que os professores adaptem o conteúdo e as estratégias de ensino de acordo com as características individuais de cada aluno, atendendo assim às suas necessidades específicas de aprendizagem.

Por fim, alguns participantes mencionaram a redução de barreiras proporcionada pela gamificação. Isso sugere que a gamificação contribui para superar obstáculos de aprendizagem, tornando o ambiente educacional mais acessível e inclusivo para todos os alunos, independentemente de suas habilidades ou limitações.

Esses resultados indicam que a gamificação é percebida pelos professores como uma ferramenta valiosa e versátil para promover a inclusão escolar, oferecendo uma variedade de benefícios que atendem às necessidades individuais dos alunos e contribuem para um ambiente educacional mais equitativo e enriquecedor.

Gráfico 3. Qual a principal dificuldade para a aplicabilidade da gamificação para o processo de inclusão escolar?



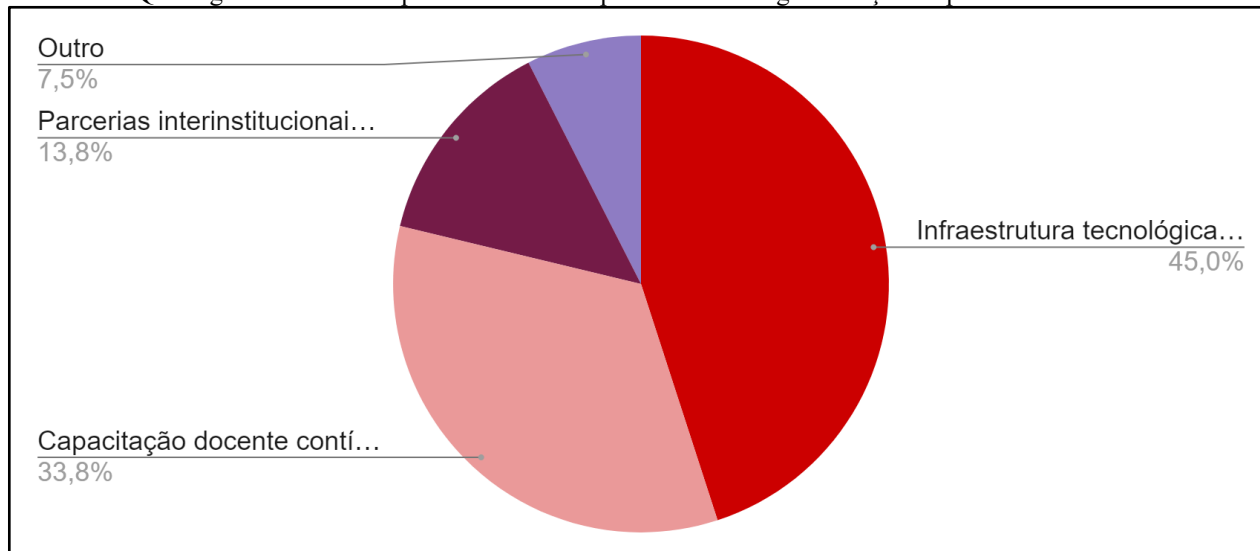
Fonte: Dados da pesquisa (2024).

Verifica-se que a falta de recursos tecnológicos é apontada como a principal dificuldade para a aplicabilidade da gamificação no processo de inclusão escolar. Essa dificuldade pode incluir a ausência de dispositivos eletrônicos adequados, como computadores ou tablets, e a falta de acesso à internet em algumas escolas ou comunidades. A dependência de tecnologia para implementar estratégias de gamificação pode limitar sua aplicabilidade em contextos educacionais onde esses recursos são escassos ou inexistentes.

Além disso, uma parcela dos participantes destacou a falta de treinamento como um desafio significativo. Isso sugere que muitos professores podem não estar familiarizados com os conceitos e práticas relacionadas à gamificação, o que dificulta sua implementação eficaz na sala de aula. A falta de capacitação adequada pode gerar insegurança e desconforto entre os professores, levando à resistência à adoção da gamificação como estratégia pedagógica.

Outra dificuldade mencionada pelos participantes é a resistência por parte da chefia ou da administração da escola. Isso pode se manifestar através de políticas ou diretrizes institucionais que não incentivam ou apoiam a implementação de abordagens inovadoras, como a gamificação, no currículo escolar. A resistência da liderança escolar pode criar obstáculos adicionais para os professores que desejam adotar práticas mais inclusivas e tecnológicas em suas salas de aula.

Gráfico 4. Que sugestão você daria para uma melhor aplicabilidade da gamificação no processo de inclusão escolar?



Fonte: Dados da pesquisa (2024).

Os resultados evidenciam que os participantes identificaram três principais sugestões para melhorar a aplicabilidade da gamificação no processo de inclusão escolar. A maioria dos respondentes destacou a importância de investir em infraestrutura tecnológica acessível, o que sugere que a disponibilidade de recursos tecnológicos adequados é crucial para implementar com sucesso estratégias de gamificação nas escolas. Isso inclui a garantia de acesso a dispositivos eletrônicos e internet em todas as instituições educacionais.

Ressalta-se, ainda, que muitos participantes enfatizaram a necessidade de oferecer capacitação docente contínua. Isso indica que os professores reconhecem a importância de adquirir habilidades e conhecimentos específicos sobre como aplicar a gamificação de maneira eficaz em suas práticas pedagógicas, incluindo adaptações para atender às necessidades de alunos com deficiência.

Outra sugestão destacada pelos participantes foi a promoção de parcerias interinstitucionais colaborativas. Isso sugere que os professores reconhecem a importância de trabalhar em conjunto com outras escolas, empresas, organizações da sociedade civil e até mesmo famílias para compartilhar recursos, conhecimentos e boas práticas relacionadas à gamificação. Essa colaboração pode ampliar o impacto da gamificação no processo de inclusão escolar e facilitar a troca de experiências entre diferentes contextos educacionais.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através da realização desta pesquisa, foi possível constatar a aplicabilidade da gamificação para o processo de inclusão escolar. A maioria dos participantes demonstrou acreditar que a gamificação é uma ferramenta eficaz para promover a inclusão de alunos no ambiente escolar. Esse reconhecimento sugere uma aceitação sólida e uma valorização do potencial da gamificação por parte dos professores. Eles percebem a gamificação como uma abordagem capaz de criar um ambiente de





aprendizagem mais inclusivo, motivador e adaptado às necessidades individuais dos alunos, contribuindo, portanto, para uma educação mais equitativa e acessível.

Ao analisar de que forma a gamificação auxilia no processo de inclusão escolar, os resultados destacaram diversas maneiras pelas quais essa abordagem pode beneficiar os alunos. Os professores enfatizaram a importância da adaptação individualizada, do maior engajamento dos alunos, do ensino personalizado e da redução de barreiras proporcionados pela gamificação. Esses aspectos ressaltam como a gamificação pode criar um ambiente de aprendizagem mais atrativo e inclusivo, onde todos os alunos se sintam valorizados e motivados a participar ativamente do processo educacional.

No entanto, apesar do reconhecimento do potencial da gamificação, os resultados também evidenciaram algumas dificuldades para sua aplicabilidade no contexto da inclusão escolar. A falta de recursos tecnológicos, a necessidade de capacitação docente contínua e a resistência da liderança escolar foram apontadas como os principais desafios enfrentados pelos professores. Essas dificuldades destacam a importância de investir em infraestrutura tecnológica, oferecer formação adequada aos professores e promover uma cultura escolar que valorize a inovação e a inclusão.

Diante desses desafios, os participantes sugeriram três principais estratégias para melhorar a aplicabilidade da gamificação no processo de inclusão escolar: investimento em infraestrutura tecnológica acessível, oferta de capacitação docente contínua e promoção de parcerias interinstitucionais colaborativas. Essas sugestões refletem a necessidade de uma abordagem integrada e colaborativa para enfrentar os obstáculos e aproveitar as oportunidades oferecidas pela gamificação na promoção de uma educação mais inclusiva e equitativa. Assim, ao adotar essas medidas e promover a disseminação eficaz da gamificação nas escolas, podemos avançar em direção a um sistema educacional mais acessível, motivador e centrado no aluno.



## REFERÊNCIAS

COELHO, C. P. GAMIFICAÇÃO E EDUCAÇÃO ESPECIAL INCLUSIVA: uma revisão sistemática de literatura. *Revista Pedagógica*, [S. l.], v. 24, n. 1, p. 1–23, 2022

FARIA, P. M. F.; CAMARGO, D. As emoções do professores frente ao processo de inclusão escolar: uma revisão sistemática. *Rev. Bras. Ed. Esp. Marília*, v. 24, n. 2, 2018.

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.

MENEZES, C. C. N.; BORTOLI, R. Gamificação: surgimento e consolidação. *Revista do programa de Pós-Graduação em Comunicação Social*, v. 40, n. 1, 2018.

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