



ISSN 2359-5051

Revista Diálogos Interdisciplinares GEFPFIP/UFMS/CPAQ

Grupo de Estudos e Pesquisa em Formação Interdisciplinar
de Professores

A CONTRIBUIÇÃO DA GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO: UMA PERSPECTIVA INCLUSIVA

THE CONTRIBUTION OF GAMIFICATION IN THE ALPHABETICAL LITERACY AND LITERACY PROCESS: AN INCLUSIVE PERSPECTIVE

Elda Silva Santos¹

Emmilly Santos Araújo Leonardo²

Wagner Ramos de Souza³

Lovania Roehrig Teixeira⁴

RESUMO

O presente artigo tem por objetivo explorar a contribuição da gamificação no processo de alfabetização e letramento na perspectiva da educação inclusiva, apresentando exemplos práticos de aplicação, desafios e impactos da gamificação no processo de aprendizagem entre outros aspectos; uma vez que, a gamificação potencializa a motivação e envolvimento por parte de todos os educandos na realização de diversas atividades relacionadas ao processo de ensino-aprendizagem. A metodologia deste estudo baseia-se em uma pesquisa bibliográfica, com o intuito de demonstrar que abordagens ativas ancoradas à gamificação, são úteis no processo de ensino-aprendizagem de estudantes de educação especial, fomentando a inclusão destes no âmbito escolar.

Palavras-chave: Gamificação. Alfabetização. Letramento. Educação Inclusiva.

ABSTRACT

The present article aims to explore the contribution of gamification in the process of alphabetical literacy and literacy from the perspective of inclusive education, presenting practical examples of application, challenges, and impacts of gamification in the learning process, among other aspects. Gamification enhances the motivation and engagement of all students in carrying out various

¹ Especialista em Docência do Ensino Superior (UNIFACS). Licenciada em Letras (UFBA). E-mail: santoselda37@gmail.com

² Especialista em Educação de Jovens e Adultos (IFRO). Licenciada em Pedagogia (PUC-RIO). E-mail: emmillyaraujo96@gmail.com

³ Especialista em Docência na Educação Profissional e Tecnológica (IFES). Licenciado em Letras (UNICAP). E-mail: wagner.amos2498@gmail.com

⁴ Doutora em Letras (UFRGS). Mestre em Linguística (UFSC). Licenciada em Letras (UPF). E-mail: lovaniateixeira@gmail.com



activities related to the teaching-learning process. The methodology of this study is based on bibliographic research, with the intention of demonstrating that active approaches anchored in gamification are useful in the teaching-learning process of special education students, promoting their inclusion in the school environment.

Keywords: Gamification. Alphabetical literacy. Literacy. Inclusive Education.

1. INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, a interação com os games têm testemunhado um crescente interesse principalmente em treinamentos corporativos, em marketing e no campo educacional. O termo “*Gamification*”, embora pareça recente, foi cunhado pela primeira vez em 2002 pelo pesquisador britânico Nick Pelling (Medina, 2013). A gamificação envolve a aplicação de mecânica de jogos em atividades que não pertencem ao contexto dos jogos (Salen; Zimmerman, 2012, McGonigal, 2011), sendo utilizada inicialmente no mundo dos negócios quando empresas buscavam aumentar o engajamento dos funcionários e clientes.

A gamificação na educação busca, com base na premissa dos jogos, engajar e recompensar os educandos, levando em consideração a sua participação no processo educativo. As brincadeiras e os jogos fazem parte de todas as fases da vida humana.

A ludicidade, que engloba a gamificação, acrescenta uma dimensão essencial no relacionamento entre as pessoas, favorecendo o desenvolvimento pessoal ao associar fatores sociais e culturais. O que contribui para uma boa saúde física e mental, promovendo a socialização e integração dos indivíduos envolvidos no processo de ensino-aprendizagem (Lavorski; Venditti Junior, 2008).

No entanto, para que essa ferramenta seja realmente eficaz, é fundamental considerar a diversidade e a inclusão em seu *design* e implementação criando espaços acessíveis para todos, independentemente de suas habilidades, deficiências ou estilos de aprendizado.

Este estudo tem como objetivo investigar a contribuição da gamificação no processo de alfabetização e letramento, com um enfoque particular na inclusão educacional. A alfabetização e o letramento são etapas cruciais no desenvolvimento cognitivo e social dos educandos, e a inclusão de práticas pedagógicas que considerem a diversidade dos alunos é essencial para garantir que todos tenham acesso a uma educação de qualidade. Ao integrar a gamificação, espera-se não apenas melhorar o desempenho acadêmico dos alunos, mas também fomentar um ambiente de aprendizagem mais inclusivo e acolhedor.

Neste contexto, a pesquisa abordará as seguintes questões: De que maneira a gamificação pode facilitar o processo de alfabetização e letramento? Quais são os impactos dessa abordagem nas



práticas inclusivas dentro da sala de aula? E como os elementos gamificados podem ser adaptados para atender às necessidades de todos os alunos, incluindo aqueles com dificuldades de aprendizado?

Nesta direção, a pesquisa tem caráter bibliográfico e sua relevância reside na necessidade urgente de inovar as práticas educativas para responder aos desafios contemporâneos da educação, proporcionando uma aprendizagem significativa e acessível para todos. Através da análise de casos práticos e da revisão de literatura, espera-se fornecer evidências concretas sobre os benefícios e limitações da gamificação, oferecendo diretrizes para a sua implementação eficaz nas escolas.

2. TEORIA DA ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

A alfabetização e o letramento são conceitos fundamentais no campo da educação, sendo frequentemente discutidos na literatura acadêmica. A alfabetização refere-se ao processo de aquisição das habilidades de leitura e escrita, enquanto o letramento envolve a capacidade de usar essas habilidades em contextos sociais e culturais (Soares, 2004). A distinção entre esses termos é importante, pois a alfabetização pode ser vista como uma etapa inicial de conhecimento do sistema escrito, enquanto o letramento é um processo contínuo que envolve práticas de leitura e escrita no cotidiano.

Segundo Kleiman (2005), o letramento é um fenômeno social e cultural que está diretamente relacionado ao contexto em que o indivíduo vive. Essa perspectiva sugere que a educação deve ir além do ensino mecânico da leitura e escrita, incorporando práticas que promovam a reflexão crítica e o uso consciente da língua.

Para Baltar e Bezerra (2014), a relação entre as concepções de alfabetização e letramento de Paulo Freire e Brian Street respectivamente, evidencia que o ato de ler vai além do domínio de técnicas e o entendimento de ambos de que “acesso à cultura escrita via processo da leitura não pode ocorrer dissociado da cultura e da realidade concreta dos envolvidos” (Baltar e Bezerra, 2014). Portanto, a importância de educar para a cidadania, capacitando os alunos a interpretar e intervirem em sua realidade.

2.1. Gamificação na educação

Zichermann e Cunningham (2011, p.1) *apud* Frota e Horta (2024) definem gamificação como “o processo de pensamento de jogo e mecânica de jogo para envolver os usuários e resolver problemas”. Para Deterding et al. (2011) *apud* Frota e Horta (2024), a gamificação é definida como



a utilização de elementos dos jogos em contextos que não são jogos para melhorar a experiência e o engajamento do usuário.

Pesquisas, como a de Hamari *et al.* (2014), apontam que a gamificação pode ajudar a criar um ambiente de aprendizagem mais colaborativo e interativo, onde os alunos são incentivados a participar ativamente. Além disso, a gamificação pode ser utilizada para promover habilidades socioemocionais, como trabalho em equipe e resolução de problemas (Gee, 2005). É importante, no entanto, que a gamificação seja implementada de forma planejada, considerando o perfil dos alunos e os objetivos educacionais, para evitar que a mecânica de jogo se torne uma distração (Kapp, 2012).

2.2. Inclusão educacional

A inclusão educacional é o direito de acesso e de participação de todos os estudantes, independentemente de suas características individuais, no processo de aprendizagem. Segundo Mantoan (2003), a inclusão vai além da simples presença física do aluno com deficiência em sala de aula; envolve a adaptação do currículo e a formação de professores para atender às necessidades diversas dos alunos.

A legislação brasileira, como a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) e a Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva, reforça a importância da inclusão como um direito de todos os estudantes. De acordo com Rodríguez (2001 *apud* Silva, 2006) falar de Educação Inclusiva, sem pensar na realidade social de exclusão a que a maioria dos povos está condenada, representa uma ingenuidade intelectual. Portanto, a inclusão educacional deve visar promover não apenas o aprendizado de habilidades acadêmicas, mas também o desenvolvimento de habilidades sociais e a valorização da diversidade.

Estudos mostram que a inclusão pode beneficiar todos os alunos, criando um ambiente mais rico e colaborativo (Ainscow, 2005). No entanto, é fundamental que as instituições educativas estejam preparadas para os desafios da inclusão, oferecendo formações adequadas aos educadores e recursos pedagógicos que atendam às diferentes necessidades dos alunos.

3. GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

A gamificação é a aplicação de elementos e mecânicas de jogos em contextos que não estão diretamente relacionados aos jogos, como o ambiente educacional, corporativo ou social, com o objetivo de tornar as atividades diárias dinâmicas e motivadoras. Conforme Eugênio (2019), na prática, a gamificação envolve a utilização de características típicas dos jogos, como desafios,



recompensas, pontuações, níveis, regras claras, *feedback* imediato e metas a serem alcançadas. Esses elementos estimulam o engajamento e a participação ativa das pessoas, promovendo maior envolvimento e, muitas vezes, uma melhor experiência na execução de tarefas.

Entre suas principais características estão a criação de um sistema de recompensas que reconhece o progresso dos participantes, a introdução de um senso de competição saudável (seja contra outros participantes ou contra si mesmo), o uso de desafios progressivos que aumentam a dificuldade conforme o desempenho melhora, e a oferta de *feedback* constante para que o jogador possa avaliar seu progresso e ajustar suas ações (Faria, 2021). Essas condutas são pensadas para despertar motivação intrínseca (o desejo de melhorar e se superar) e extrínseca (recompensas tangíveis como pontos, medalhas e bônus).

Quando aplicada na educação, a gamificação transforma o processo de ensino e aprendizado ao tornar as aulas mais interativas e engajantes. Para Faria (2021), no contexto da alfabetização, por exemplo, os jogos educacionais e dinâmicas gamificadas podem motivar os alunos a se dedicarem mais às atividades de leitura e escrita, áreas que demandam esforço e prática. Para Alves, Carneiro e Carneiro (2022), outro benefício é a personalização, na qual jogos educativos permitem que cada aluno avance no seu próprio ritmo, adaptando o conteúdo à sua habilidade e oferecendo suporte individualizado.

Além disso, Sanches (2021) pontua que a gamificação na educação promove um ambiente de aprendizagem onde os erros são vistos como parte natural do processo, o que ocorre porque, assim como em qualquer jogo, os alunos têm várias oportunidades de tentar novamente até alcançarem o objetivo, reduzindo o medo de errar e aumentando a confiança em suas habilidades. Ferramentas gamificadas também fornecem *feedback* imediato, o que é essencial para o aprendizado, especialmente na alfabetização, pois os alunos podem corrigir erros de leitura ou escrita no momento em que os cometem.

Especificamente no que tange a gamificação no processo de alfabetização, sabe-se que esta se torna uma abordagem que incorpora elementos de jogos, como desafios, recompensas e níveis, para tornar o aprendizado mais atrativo e envolvente (Alves; Carneiro; Carneiro, 2022). Essa estratégia é eficaz para motivar os alunos a se engajarem de forma mais ativa nas atividades de leitura e escrita, essenciais nessa fase. Assim, um dos principais benefícios é a personalização do ritmo de aprendizado, permitindo que cada criança avance de acordo com seu nível e necessidades, algo crucial no processo de alfabetização, já que cada aluno possui seu próprio tempo para dominar as habilidades de leitura e escrita.

Além disso, Alves (2016) destaca que os jogos educacionais proporcionam *feedback* imediato, fundamental para corrigir erros de leitura e escrita de forma eficiente. Esse retorno rápido



ajuda os alunos a ajustar suas estratégias e melhorar o desempenho. A gamificação também pode promover o desenvolvimento de competências sociais e emocionais, como trabalho em equipe, já que muitas vezes envolve atividades colaborativas ou competições saudáveis entre os alunos (Alves, 2016). Pode-se citar, enquanto exemplos práticos, o uso de aplicativos educacionais voltados para a alfabetização, que ensinam de maneira divertida a identificar sons das letras, formar palavras e compreender textos, além de sistemas de pontuação e recompensas nas salas de aula para reconhecer o progresso individual.

No entanto, é importante destacar que a gamificação deve ser utilizada de maneira equilibrada, complementando outras estratégias pedagógicas e não substituindo métodos tradicionais. Quando bem integrada, ela oferece uma forma lúdica e eficiente de facilitar o aprendizado da leitura e escrita, promovendo um maior engajamento dos alunos e melhorando seus resultados.

3.1. Conceitos e estratégias de gamificação

A gamificação visa transformar atividades cotidianas em experiências motivadoras, envolventes e divertidas, utilizando conceitos que despertam o interesse natural das pessoas por desafios, recompensas e progresso. Conforme Alves (2015), o foco da gamificação está em estimular a motivação intrínseca, que se refere ao desejo de aprender, melhorar ou atingir metas, e a motivação extrínseca, onde recompensas externas como pontos, troféus ou reconhecimentos são utilizadas para impulsionar a participação.

Para Busarello (2016), uma das principais estratégias de gamificação é a progressão por níveis, na qual o usuário ou aluno avança de uma etapa mais simples para desafios mais complexos à medida que demonstra conhecimento ou habilidade. Essa progressão gradual mantém o participante engajado, pois cada novo nível oferece uma sensação de conquista e estimula o desejo de continuar. Além disso, o *feedback* contínuo é fundamental, permitindo que o usuário saiba imediatamente se está no caminho certo ou se precisa ajustar suas estratégias, o que favorece um ambiente de aprendizado mais dinâmico, na qual a correção de erros é rápida e eficiente.

Oliveira e Pimentel (2020) destacam outros pontos importantes relacionados à criação de metas e objetivos claros, uma vez que em um ambiente gamificado, os usuários são frequentemente apresentados a uma série de missões ou desafios específicos, com etapas bem definidas, o que proporciona um senso de propósito, no qual as tarefas não são vistas como meras obrigações, mas como conquistas em potencial. Assim, os sistemas de recompensas também são essenciais, e podem assumir a forma de pontos, distintivos, medalhas ou troféus, que simbolizam o progresso e as



realizações dos participantes (Oliveira; Pimentel, 2020).

O uso de quadros de liderança ou *rankings* é outra técnica comum, pois ao introduzir um elemento de competição, seja com outros participantes ou consigo mesmo, os usuários são incentivados a melhorar continuamente para alcançar melhores posições (Deterding *et al.*, 2011).

Ao transformar o processo de aprendizado em algo semelhante a um jogo, o professor pode estimular o aluno a se concentrar em seus objetivos acadêmicos com mais entusiasmo, como por exemplo, na alfabetização, atividades como formar palavras, identificar sons ou escrever pequenas frases podem ser apresentadas como desafios diários, na qual os alunos acumulam pontos ou recompensas virtuais a cada tarefa concluída (Oliveira; Pimentel, 2020).

Além disso, Oliveira *et al.* (2021) pontuam que a gamificação na educação fomenta o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como a persistência diante de dificuldades e o trabalho em equipe. Os jogos educacionais, por sua vez, envolvem a colaboração entre os alunos para resolver problemas ou completar missões que incentivam o desenvolvimento de laços sociais e promovem um aprendizado mais cooperativo. Esse tipo de abordagem permite que os alunos não vejam o erro como algo negativo, mas sim como uma oportunidade de tentar novamente e aprender com a experiência.

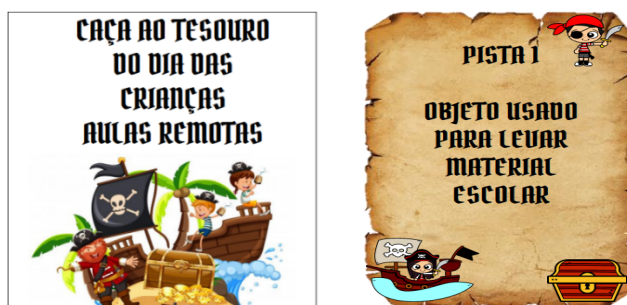
Assim, ao incorporar elementos como desafios, recompensas, *feedback* constante e progressão, ela tem o potencial de motivar e engajar de maneira eficaz, especialmente em contextos educacionais (Oliveira *et al.*, 2021). A chave para o sucesso da gamificação está no equilíbrio: ela deve ser utilizada como uma ferramenta estratégica, complementando outras abordagens e sempre levando em consideração as necessidades específicas dos participantes.

Neste sentido, importa-se pontuar que existem várias formas atrativas de engajar e garantir a participação de estudantes no processo de alfabetização, e a gamificação, foco deste estudo, é uma das maneiras para tornar a aprendizagem dos jovens e crianças mais significativa e eficaz (Fardo, 2013). Logo, aponta-se que a gamificação seria a responsável pela incorporação de elementos típicos de jogos em ambientes que não são de jogos. Para Deterling *et al.* (2011, p.10):

[...] Acreditamos que a “gamificação” de fato demarca um distinto grupo de fenômenos previamente não especificados, complexo de brincadeira, interação brincalhão e design brincalhão, que são diferentes dos conceitos mais estabelecidos de diversão, interação divertida ou design para diversão.

Dentro desse contexto, existem diferentes elementos de jogos que são usados para auxiliar no desenvolvimento dos estudantes, por exemplo, a utilização da dinâmica “caça ao tesouro” com enigmas, envolvendo palavras e frases é uma proposta de atividade atemporal e lúdica que explora a competição de maneira positiva e que engaja os estudantes a alcançarem a premiação com foco na aprendizagem.

Figura 1 e 2 – Exemplos de jogos com “Caça ao Tesouro”⁵



Fonte: @diario_alfabetizacao.

Essa atividade é baseada nas ideias de Jean Piaget (1952), que defende que o aprendizado infantil ocorre por meio da exploração e interação ativa com o ambiente. A caça ao tesouro oferece uma oportunidade para que as crianças façam descobertas e construam conhecimento sobre letras e sons de maneira ativa e significativa. Assim, na alfabetização, diversos tipos de jogos e atividades interativas são amplamente utilizados para engajar os alunos e facilitar o processo de aprendizagem, tornando-o mais lúdico e divertido.

Entre os principais recursos está o uso de jogos de formação de palavras, que incentivam os alunos a identificarem letras, sílabas e, assim, a formar palavras. Um exemplo clássico é o “jogo da forca”, que ajuda a fixar o vocabulário e melhorar a ortografia. Além disso, atividades com letras móveis ou blocos de letras permitem que as crianças construam palavras fisicamente, desenvolvendo habilidades de escrita e leitura.

É possível pontuar também o caça-palavras e as palavras-cruzadas. Os primeiros, fortalecem o reconhecimento visual de palavras, enquanto os segundos estimulam o raciocínio lógico, já que os alunos precisam preencher os espaços com base em dicas. Essas atividades também contribuem para a ampliação do vocabulário e a fixação ortográfica.

Figura 3 e 4 – Exemplos de jogos explorando palavras⁶



⁵ Acessar: <https://diariodealfabetizacao.com/caca-ao-tesouro-dia-das-criancas/>

⁶ Acessar: <https://nempareceaula.com.br/produto/jogo-corrida-das-palavras/>

Fonte: @nempareceaula.

Além disso, jogos de associação que ligam palavras a imagens, como por exemplo os mostrando na figura 4 acima, ajudam as crianças a relacionarem o som das palavras com seus significados visuais. Jogos de memória, como o mostrado na figura 5, abaixo, que associam letras ou palavras a figuras, promovem a fixação de vocabulário de maneira intuitiva.

Figura 5 – Jogo da memória⁷



Fonte: Ledson Aldrovandi, blog.

Outra estratégia utilizada é o “jogo de sequência de histórias”, no qual os alunos recebem partes de uma história ou frases desordenadas e precisam organizá-las corretamente. Para Japiassú e Rached (2020), tal recurso melhora a compreensão de leitura e estimula o pensamento crítico. Os autores também pontuam que os jogos que envolvem rimas ou a identificação de sons iniciais são essenciais no desenvolvimento da consciência fonológica, fundamental para o processo de alfabetização (Japiassú; Rached, 2020). Eles ajudam as crianças a perceberem padrões sonoros nas palavras, facilitando a leitura, como por exemplo, atividades como "Qual palavra começa com a letra...?" desafiam os alunos a identificar palavras com sons específicos, reforçando a fonética.

Os jogos de tabuleiro educativos, como o “bingo de letras” ou o “dominó de palavras”, introduzem o aspecto competitivo de maneira saudável, estimulando o aprendizado em grupo. Esses jogos promovem a interação social e reforçam habilidades de leitura e escrita de forma colaborativa. Jogos de roleta com sorteio de palavras também são eficazes. Nestes, os alunos giram uma roleta que indica uma letra ou categoria e precisam listar palavras correspondentes, trabalhando tanto a oralidade quanto a escrita.

Atividades como a contação interativa de histórias também trazem benefícios, pois

⁷ Acessar: <https://www.facebook.com/share/p/ob97tRTeQQxEYemp/>



desenvolvem a criatividade dos alunos, uma vez que, o professor começa a história e os alunos devem continuá-la, seja com base em cartas ou roteiros gamificados, o que incentiva a produção textual, o desenvolvimento narrativo e o raciocínio lógico. Já os jogos de construção de frases, nos quais os alunos montam frases a partir de palavras soltas (independentes), exploram a estrutura gramatical e aprimoram a compreensão da sintaxe da língua, isto é, como organizar palavras em frases, promovendo uma organização da escrita e o desenvolvimento da leitura de forma prática e divertida.

Com o avanço da tecnologia, aplicativos e plataformas digitais interativas desempenham um papel cada vez mais importante na alfabetização. Aplicativos como “Duolingo ABC” e “ABCmouse” oferecem atividades gamificadas que ensinam letras, sílabas e palavras de forma interativa. Essas plataformas também adaptam o nível de dificuldade ao progresso do aluno, permitindo uma aprendizagem personalizada. Essas atividades, quando integradas ao processo de alfabetização, tornam o aprendizado mais envolvente, criativo e personalizado, proporcionando um ambiente dinâmico em que as crianças podem explorar a linguagem de maneira significativa e desenvolver suas habilidades de leitura e escrita de maneira eficaz.

Desta forma, observa-se que é possível personalizar o aprendizado de cada aluno por meio da gamificação, ou seja, por meio de uma abordagem inovadora busca-se adaptar o processo educativo às necessidades, interesses e ritmos individuais de cada aluno. Essa estratégia reconhece que cada estudante possui habilidades e estilos de aprendizagem distintos, e a gamificação proporciona um ambiente flexível que pode ser ajustado para atender a essas diferenças, promovendo uma experiência mais significativa e eficaz.

Um dos principais aspectos da personalização é a capacidade de adaptação dos jogos e atividades gamificadas. Ao utilizar plataformas educacionais que incorporam elementos de gamificação, os educadores podem oferecer conteúdos e desafios que se alinham com o nível de conhecimento e a progressão de cada aluno. Por exemplo, em um aplicativo de alfabetização, os alunos podem começar com atividades básicas e, à medida que dominam os conceitos, progredir para tarefas mais complexas. Isso não apenas mantém o engajamento, mas também garante que cada aluno seja desafiado de forma adequada, evitando tanto a frustração quanto o tédio.

Além disso, a personalização permite que os alunos escolham suas próprias trilhas de aprendizagem. Por meio de um sistema de pontos e recompensas, os alunos podem optar por focar em áreas onde sentem necessidade de melhoria ou que despertam seu interesse particular. Essa autonomia no aprendizado é essencial para desenvolver a motivação intrínseca, pois os alunos se sentem mais envolvidos e responsáveis pelo seu próprio progresso.

Outro aspecto importante é a coleta de dados sobre o desempenho dos alunos, que pode ser



feita através de ferramentas gamificadas. Esses dados permitem que os educadores identifiquem padrões de aprendizagem e áreas que precisam de atenção. Com base nessas informações, é possível personalizar ainda mais as atividades, oferecendo suporte específico e intervenções quando necessário. Por exemplo, se um aluno demonstra dificuldades em identificar sons iniciais, o professor pode fornecer atividades adicionais focadas nesse aspecto, adaptando o ensino às necessidades individuais.

Por fim, a personalização do aprendizado através da gamificação fomenta um ambiente em que os erros são vistos como parte natural do processo educativo, o que pode diminuir a ansiedade dos alunos e encorajar a experimentação, pois eles podem explorar diferentes abordagens e estratégias sem o medo de falhar. Essa liberdade de aprender e errar é fundamental para um desenvolvimento saudável e eficaz, especialmente em fases críticas de desenvolvimento, como na alfabetização.

3.2. Exemplos de práticas e ferramentas

As plataformas digitais e ferramentas gamificadas desempenham um papel essencial no processo de alfabetização, oferecendo um ambiente interativo e envolvente que estimula o aprendizado das crianças. Para Sanches (2021), um exemplo notável é o “*Kahoot!*”, uma plataforma que permite a criação de “*quizzes*” interativos, na qual os alunos podem responder a perguntas em tempo real utilizando dispositivos móveis. Essa abordagem promove um formato de competição saudável, tornando o aprendizado de leitura e escrita mais divertido e dinâmico. Além disso, o “*Duolingo*”, que originalmente foca no ensino de idiomas, utiliza elementos de gamificação, como pontos, níveis e recompensas, para incentivar os alunos a praticarem a leitura e a escrita. Por meio de lições interativas, os usuários avançam em desafios que envolvem exercícios de compreensão de texto e formação de frases (*Kahoot, on-line*).

Outra ferramenta valiosa é o “*Prodigy Math*”, que, embora tenha um foco principal em matemática, incorpora elementos de leitura e escrita em suas atividades (Barbosa; Pontes; Castro, 2020). Os alunos participam de uma aventura de “*RPG*”, respondendo perguntas matemáticas para avançar, enquanto a plataforma personaliza as questões conforme o nível de cada aluno, ajudando assim no desenvolvimento de habilidades linguísticas. O “*Classcraft*” transforma a sala de aula em um jogo de “*RPG*”, onde os alunos ganham pontos e recompensas por seu comportamento e desempenho acadêmico, promovendo um ambiente colaborativo e incentivando a ajuda mútua em atividades de leitura e escrita.

No contexto da alfabetização, o “*Reading Eggs*” se destaca ao utilizar jogos interativos,



músicas e atividades lúdicas para ensinar habilidades de leitura. A plataforma permite que os alunos explorem diferentes níveis, coletem recompensas e acompanhem seu progresso, tudo de maneira divertida e segura. O “*Blooket*”, semelhante ao “*Kahoot!*”, também permite a criação de jogos de perguntas que os alunos podem responder em grupos ou individualmente, tornando a aprendizagem de vocabulário e compreensão de texto mais envolvente e competitiva.

Outras ferramentas, trazidas por Barbosa e Amaral (2021) são vistas em exemplos como o “*Endless Alphabet*”, ajudam as crianças a aprenderem novas palavras por meio de animações e interações lúdicas, enquanto o “*Book Creator*” permite que os alunos criem seus próprios livros digitais, incentivando a escrita e a criatividade ao combinar texto, imagens e áudio (Barbosa; Amaral, 2021). O “*Starfall*”, voltado para a alfabetização inicial, oferece atividades interativas que ensinam letras, sons e palavras de maneira acessível e divertida (Barbosa; Amaral, 2021). Por fim, o “*ABCmouse*” é uma plataforma abrangente, voltada para crianças em idade pré-escolar, que apresenta um currículo que inclui leitura, escrita, matemática e ciências de forma lúdica e interativa, recompensando os alunos por suas conquistas (Barbosa; Pontes; Castro, 2020).

Essas ferramentas não apenas facilitam o processo de alfabetização, mas também criam um ambiente onde os alunos se sentem motivados e engajados. A combinação de interatividade, *feedback* instantâneo e a possibilidade de personalização do aprendizado torna a gamificação uma estratégia eficaz na educação, especialmente em uma fase tão crucial como a alfabetização (Barbosa; Amaral, 2021).

Neste sentido, convém pontuar que as aplicações e *softwares* educacionais têm revolucionado o cenário da alfabetização, proporcionando métodos inovadores que tornam o aprendizado mais atrativo e eficaz. Esses recursos tecnológicos não apenas facilitam o ensino, mas também oferecem uma variedade de atividades interativas que envolvem os alunos de maneira lúdica (Barbosa; Amaral, 2021). Conforme exposto por Souza e Verde (2023), entre as aplicações populares, destaca-se o “*Google Classroom*”, que permite a organização de atividades e a interação entre alunos e professores em um ambiente virtual. Essa plataforma é particularmente útil para gerenciar tarefas de leitura e escrita, além de permitir que os educadores ofereçam *feedback* imediato.

Outra ferramenta eficaz é o “*Seesaw*”, um aplicativo que permite que os alunos documentem e compartilhem seu aprendizado (Souza; Verde, 2023). Os professores podem criar atividades que incentivam a leitura, como gravações de histórias ou reflexões sobre livros, proporcionando um espaço para o desenvolvimento da expressão oral e escrita. O “*Flip Grid*”, por sua vez, é uma plataforma que permite que os alunos gravem vídeos respondendo a perguntas ou discutindo temas, promovendo a prática de habilidades de comunicação e criatividade na alfabetização (Souza; Verde,



2023).

Além das ferramentas citadas, é importante considerar estudos de caso que demonstram o impacto positivo da gamificação na alfabetização. Um exemplo notável é o uso de “*Reading Recovery*”, um programa que utiliza a gamificação para ajudar alunos com dificuldades na leitura. Neste caso, os educadores implementaram atividades baseadas em jogos que incentivaram os alunos a participarem ativamente, resultando em um aumento significativo no nível de alfabetização e na confiança dos estudantes (Souza; Verde, 2023).

Outro estudo de caso relevante é o da “*Khan Academy*”, que integra jogos educacionais e atividades interativas em seu currículo (Souza; Verde, 2023). O uso de pontos e recompensas motivou alunos a se dedicarem mais aos estudos, levando a melhorias visíveis em suas habilidades de leitura e escrita. A plataforma não apenas personaliza o aprendizado com base no progresso de cada aluno, mas também fornece relatórios detalhados que permitem aos educadores acompanharem o desenvolvimento individual.

4. PERSPECTIVA INCLUSIVA NA GAMIFICAÇÃO

A gamificação, quando aplicada de maneira inclusiva, visa criar ambientes de aprendizado que atendem a diversas necessidades e estilos de aprendizagem. Essa abordagem busca não apenas engajar os alunos, mas também garantir que todos tenham acesso e oportunidades equitativas de participação.

Ao estabelecer um vínculo do aluno com o conteúdo que está sendo trabalhando, o processo de gamificação muda a perspectiva que esse aluno tem, não só de si mesmo, mas em relação aos conteúdos que estão sendo aprendidos e às tarefas às quais o aluno demonstre, por exemplo, pouco ou nenhum engajamento.

4.1. Acessibilidade e adaptação

Considerando os motivos que levam a criança a não aprender, no contexto escolar, há de se considerar que estes possam estar relacionados ou não a problemas de desenvolvimento, a transtornos específicos de aprendizagem e inclusive a questões estruturais ou relacionados a má formação docente (Assunção; Freitas, 2020). Marquezan (2000 *apud* Bernardes *at all*, 2016) afirma que “a dificuldade de aprendizagem é uma alteração no sistema de trocas entre o organismo e o meio. A alteração no sistema de trocas pode ocorrer em função de comprometimento do organismo, em função do meio ou pela combinação de ambos” e, portanto, essas alterações podem alterar as



possibilidades de a criança aprender, independentemente de suas condições neurológicas.

A adoção de práticas educativas acessíveis, além de cumprir com a legislação vigente, contempla as diversas necessidades educacionais dentro deste contexto. A acessibilidade é um dos pilares fundamentais na gamificação inclusiva e, para que jogos e atividades gamificadas sejam verdadeiramente acessíveis, é crucial que sejam adaptados para atender às necessidades específicas de aprendizagem de todos os envolvidos no processo, incluindo aqueles com dificuldades de aprendizagem, deficiências visuais, auditivas ou motoras. Desta forma, para que a inclusão ocorra, o processo do planejamento é fundamental.

Conforme destaca Alves (2015), as etapas para a construção de uma atividade gamificada incluem: definir, arquitetar, aprender, transferir, assegurar e analisar. É importante considerar cada uma dessas etapas em relação aos objetivos a serem alcançados, pois a adaptação de jogos para os diferentes níveis de habilidade é essencial. A modificação de níveis de dificuldade, a inclusão de opções de controle personalizáveis e a utilização de *feedback* visual e sonoro apropriado não só promovem a inclusão, mas também enriquecem a experiência de aprendizagem, como destacado por Hamari *et al.* (2016).

4.2. Impacto na diversidade de aprendizado

A gamificação pode influenciar positivamente a diversidade no aprendizado, promovendo uma abordagem que respeita e valoriza diferentes estilos e os seus tempos. Vários estudos, como os de Gee (2005), mostram que jogos educacionais podem criar um ambiente de aprendizado mais instigante, dinâmico, interativo e significativo, permitindo que os alunos explorem conceitos em um ritmo que lhes é confortável.

A inclusão de múltiplas representações de conteúdo (visual, auditiva e cinestésica) em jogos pode atender às necessidades de alunos com diferentes preferências e habilidades, contribuindo para um aprendizado mais profundo e significativo. Além disso, a gamificação pode encorajar a colaboração e a interação entre alunos de diferentes origens, favorecendo um ambiente de aprendizado diversificado e inclusivo.

Neste contexto também se inserem as interações por meio das Tecnologias Digitais de Comunicação e Informação (TDIC) e seus impactos positivos. Plataformas digitais como, o projeto "Classcraft" que utiliza desafios, incentiva a colaboração entre os participantes através da criação de equipes, tem mostrado em estudos um aumento no engajamento e na motivação dos alunos e contribuído com a aprendizagem, especialmente entre aqueles que enfrentam dificuldades de aprendizado (Frota; Horta, 2024).



Outro exemplo é a utilização de plataformas de aprendizado adaptativo, como o "*Khan Academy*", que permite que alunos avancem em seu próprio ritmo e com base em suas necessidades específicas. Essas experiências destacam como a gamificação, quando implementada de forma inclusiva, pode transformar a educação e tornar o aprendizado mais acessível e significativo para todos.

5. DESAFIOS, LIMITAÇÕES E REFLEXÕES

Apesar das vantagens, a implementação da gamificação inclusiva enfrenta diversos desafios e limitações, tanto técnicos quanto pedagógicos. Entre os desafios técnicos está a necessidade de tecnologias acessíveis e adaptáveis; uma vez que, muitas plataformas de gamificação podem não ser pensadas para a acessibilidade, consequentemente, excluindo alunos com necessidades especiais. São também fatores determinantes para a limitação da aplicabilidade de jogos no contexto educacional a falta de suporte técnico - relacionado às TDICs - e a falta de formação para educadores em metodologias e ferramentas de gamificação.

De acordo com Kapp (2012), um planejamento que visa a implementação de uma abordagem gamificada como facilitadora de uma aprendizagem mais profunda e envolvente, deve considerar as necessidades diversas do público-alvo e os objetivos de aprendizagem. Isso torna, do ponto de vista pedagógico, a necessidade de garantir que a gamificação não substitua práticas educacionais fundamentais, mas as complemente.

É essencial que os educadores tenham uma compreensão clara de como integrar a gamificação de forma eficaz nos currículos. Além disso, pode haver resistência por parte de alguns em adotar essas novas metodologias, devido a falta de familiaridade ou preconceitos em relação a jogos como ferramentas de aprendizado.

Deterding *et al.* (2011) sugere que a formação continuada dos educadores é crucial para superar essas barreiras e garantir a eficácia da gamificação no contexto educacional. Essa formação permite que os professores não apenas compreendam os fundamentos teóricos da gamificação, mas também adquiram habilidades práticas para integrá-la de maneira efetiva em suas abordagens pedagógicas, uma vez que a capacitação contínua promove uma reflexão crítica sobre a aplicação das técnicas de gamificação, incentivando a troca de experiências e a colaboração entre docentes, o que pode enriquecer o ambiente escolar e potencializar o aprendizado dos estudantes.

Assim como o avanço tecnológico tem impactado inúmeras áreas, principalmente, a educação; a incorporação de TDICs e gamificação ao processo de ensino-aprendizagem, a cada dia vem avançando, isto devido às demandas sociais apresentadas dia após dia. A gamificação tem feito



parte do cotidiano de muitos estudantes, principalmente após o movimento de democratização da internet, o que impulsiona através dos games “uma comunicação partilhada e (re)construída pelos utilizadores capazes de escolher o que querem ver, decidir quando e como querem ser envolvidos pelas estratégias comunicacionais online” (Oliveira, 2014, p. 97-98).

Nesta direção, as perspectivas de aplicabilidade desta estratégia pedagógica ao processo de ensino-aprendizagem de educandos com deficiência ou dificuldades de aprendizagem vem crescendo, uma vez que, a gamificação dispõe de instrumentos capazes de proporcionar aprendizagens significativas e criativas a todos os públicos.

Assim, unindo combinação de regras, desafios e recompensas, a gamificação está mudando o ensino e a forma como os educandos interagem com o conteúdo, pois esta estratégia vem construindo um cenário onde estudantes são protagonistas de jornadas de conhecimentos alicerçadas na ludicidade e eficácia.

Vale destacar que para a gamificação ser inserida com originalidade no ambiente escolar e apresente os resultados almejados no que tange o desenvolvimento social, cultural e cognitivo dos estudantes:

é preciso deixar claro que a gamificação não está relacionada a criação de um jogo que aborda um determinado problema, recriando a situação no mundo virtual, mas que consiste na verdade, na utilização das estratégias, métodos e pensamentos utilizados no mundo virtual em situações do mundo real (Fardo, 2013 *apud* De Lucca *et al.*, 2019, p. 6).

Todavia, é imprescindível enfatizar que a inserção de ferramentas tecnológicas não é a única forma de introduzir a gamificação nos ambientes educacionais, uma vez que o processo de ensino e aprendizagem pode ser gamificado sem o uso de internet, celulares, aplicativos, computadores e outras tecnologias semelhantes.

Logo, surge a necessidade de pensar claramente sobre o uso da gamificação e sua aplicação em ambientes educacionais; como quando os professores utilizam tais ferramentas apenas para entregar conteúdo e avaliar a aprendizagem. Tais atuações resultam na diminuição da utilização efetiva dos recursos, o que impacta no interesse dos discentes e desconfigura a premissa pedagógica-metodológica que a gamificação carrega.

5.1. Tendências em gamificação educacional

Dada a relevância da gamificação no processo de ensino-aprendizagem, é pertinente destacar algumas tendências dentro do âmbito educacional que favorecem o desenvolvimento e a formação integral dos educandos. Destarte, destacamos que jogos baseados em resolução de problemas,



enigmas, desafios, atividades premiadas (gincana), *quiz* e missões em grupo estão em alta nos espaços educacionais, devido os objetivos pedagógicos por detrás dos jogos e a intenção pedagógica dos docentes.

A gamificação na educação é uma das metodologias ativas que veio para ficar. Ao transformar o processo de aprendizagem numa experiência envolvente e divertida, aumenta a motivação dos discentes, melhora significativamente a compreensão, ajuda a desenvolver habilidades motoras e cognitivas, como coordenação motora fina, atenção, memória de trabalho, raciocínio e entre outras, favorecendo as aprendizagens. Assim, apresentamos alguns jogos/*games*/brincadeiras que contribuem para o desenvolvimento e a inclusão de educandos com deficiência no ambiente escolar:

- *Kahoot*;
- Caixa dos sentidos;
- Alfabeto móvel;
- Caça-palavras;
- Anagramas;
- Jogo da memória;
- *Scratch*;
- Logo.

A aplicabilidade de jogos/*games*/brincadeiras deve acontecer de acordo com a necessidade e subjetividade da turma ou do discente, assim como a potencialidade que ele dispõe, considerando os seguintes intuítos pedagógicos, chão baixo (sem necessidade de muito arcabouço teórico para jogar), teto alto (possibilidades de maiores aprendizagens) e paredes amplas (materiais disponíveis). Se os jogos/*games*/brincadeiras forem complexos à primeira vista, perderão o teor de atratividade e engajamento, por isso, é interessante respeitar as premissas da aprendizagem criativa de Seymour Papert (s.d).

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste estudo, refletimos sobre os benefícios da gamificação no que concerne ao processo de ensino-aprendizagem de educandos da educação especial. Por meio da gamificação os professores conseguem estimular múltiplas áreas cognitivas, engajam discentes, proporcionam um ambiente inclusivo, dinâmico e ativo, além disso, estimulam o protagonismo, o senso crítico e o raciocínio lógico.



Mas, para que isso ocorra efetivamente, é necessário que os docentes estejam preparados para incorporar em seus planejamentos essa metodologia. Daí a importância de realizar, ofertar e participar de formações continuadas, pois essas possuem o objetivo de fornecer suporte para o aprimoramento das práticas docentes.

As discussões realizadas ressaltam que por meio da gamificação é possível transferir o conteúdo em experiências interativas, despertando o interesse dos estudantes e os motivando a se envolverem ativamente com o conteúdo/assunto/material, permitindo-lhes absorver o conhecimento de forma mais eficaz.

Além disso, ao definir objetivos claros e fornecer recompensas tangíveis ou virtuais, a gamificação pode promover uma sensação de realização e progresso, incentivando os alunos a continuarem a aprender e a superar desafios. Afinal de contas, a gamificação permite que os educandos aprendam com seus erros e experimentem diferentes abordagens até encontrarem a solução certa. Isso, os permite desenvolver habilidades imprescindíveis para a vida, como resiliência, pensamento crítico e trabalho em equipe.

Considerando a alfabetização na perspectiva da inclusão, é fundamental que a gamificação seja adaptada para atender às necessidades específicas de cada educando, reconhecendo suas particularidades e potencialidades. A inclusão vai além do acesso ao conteúdo; trata-se de criar um ambiente onde todos se sintam valorizados e parte do processo de aprendizagem.

Através de jogos e atividades lúdicas, é possível explorar diferentes estilos de aprendizado e permitir que cada aluno se expresse de maneiras que ressoem com suas experiências e habilidades. Por exemplo, o uso de recursos visuais, sonoros ou táteis pode facilitar a compreensão e a prática da leitura e escrita, proporcionando uma abordagem multifacetada que beneficia todos os estudantes, especialmente aqueles com deficiências.

Ademais, é crucial que a gamificação fomente a colaboração entre os alunos, permitindo que aprendam uns com os outros em um ambiente seguro e acolhedor. Isso não apenas enriquece o aprendizado, mas também fortalece laços sociais e promove empatia, características essenciais em um contexto inclusivo. Portanto, a integração da gamificação na alfabetização inclusiva pode transformar o ato de aprender em uma experiência significativa e acessível para todos.

7. REFERÊNCIAS

ALDROVANDI, L. **Recursos e atividades do Ledson Aldrovandi**. Disponível em: <https://ledsonaldrovandi.blogspot.com/>. Acesso em: 29 set. 2024.

ALVES, D. M.; CARNEIRO, R. dos S.; CARNEIRO, R. dos S. **Gamificação no ensino de matemática: uma proposta para o uso de jogos digitais nas aulas como motivadores da**

Dossiê Alfabetização, Letramento e Educação Especial: Perspectivas da Inclusão na Diversidade Cultural.
Revista Diálogos Interdisciplinares - GEPFIP, Edição Especial. Aquidauana, v. 4, n. 16, dez. 2024



aprendizagem. Revista Docência e Ciberultura, v. 6, n. 3, p. 146–164, 2022.

ALVES, F. **Gamification: Como criar experiências de aprendizagem engajadoras.** DVS Editora, v. 3. 2015.

ALVES, L. **Jogos digitais e aprendizagem: Fundamentos para uma prática baseada em evidências.** Papirus Editora, 2016.

ASSUNÇÃO, W. C.; FREITAS, J. C. de. **Dificuldades de aprendizagem no contexto escolar: possíveis estratégias didáticas e de intervenção.** Rev. Exitus, Santarém, v. 9, n. 5, p. 391-420, 2019. Disponível em: http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2237-94602019000500391&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 20 nov. 2024.

BALTAR, M. A.R.; BEZERRA, C. **Paulo Freire e os estudos críticos do Letramento: o Sulear e a relação Norte-Sul.** Revista Línguas & Letras, [S. l.], v. 15, n. 28, 2000. Disponível em: <https://e-revista.unioeste.br/index.php/linguaseletras/article/view/11322>. Acesso em: 24 nov. 2024.

BARBOSA, F. E.; PONTES, M. M. de; CASTRO, J. B. de. **A utilização da gamificação aliada às tecnologias digitais no ensino da matemática: um panorama de pesquisas brasileiras.** Revista Prática Docente, v. 5, n. 3, p. 1593–1611, 2020.

BARBOSA, M. L.; AMARAL, S. F. do. **Aplicativos e gamificação na educação: possibilidades e considerações.** Brazilian Journal of Development, 7(3), 23974–23987, 2021.

BERNARDES, D.; FROEHLICH, D. C.; BRIDI, F. R. S. **Dificuldades de aprendizagem e prática pedagógica em educação especial.** I Congresso Internacional de Educação Especial e Inclusiva. 2016. Disponível em: <http://jee.marilia.unesp.br/jee2016/cd/arquivos/109622.pdf> Acesso em: 23 nov. 2024.

BOOTH, T.; AINSCOW, M. **Index para a inclusão: desenvolvendo a aprendizagem e a participação na escola.** Bristol-UK: Centro de Estudos em Educação Inclusiva (CSIE). 3ª ed. 2013. Tradução de Mônica Pereira dos Santos e João Batista Esteves (LaPEADE). Disponível em: <https://proinclusao.ufc.br/wp-content/uploads/2020/05/index-para-a-inclusao.pdf> Acesso em: 20 jul. 2024.

BUSARELLO, R. I. **Gamification: Princípios e Estratégias.** São Paulo: Pimenta Cultural, 2016

DE LUCCA, D.; DA COSTA, J. V.; DAL BEM, V. **Gamificação no ambiente educacional: uma estratégia para o ensino e aprendizagem.** Disponível em: <https://repositorio.ifsc.edu.br/bitstream/handle/123456789/1878/Daniela%20de%20Lucca.pdf?sequence=1> Acessado em: 20. Jul. 2024.

DETERDING, S.; DIXON, D.; KHALED, R. e NACKE. **From game design elements to gamefulness: defining "gamification".** Proceedings of the 15th international academic MindTrek Conference: Envisioning future media environments, 2021, p. 9 -15.

DUOLINGO. **Introdução.** Disponível em: <<https://www.duolingo.com/skill/en/Intro/1>>. Acesso em: 29 set. 2024.

EUGÊNIO, T. **Aula em jogo: descomplicando a gamificação para educadores.** São Paulo: Évora, 2024.

Dossiê Alfabetização, Letramento e Educação Especial: Perspectivas da Inclusão na Diversidade Cultural.
Revista Diálogos Interdisciplinares - GEPFIP, Edição Especial. Aquidauana, v. 4, n. 16, dez. 2024



FARDO, M. L. **A gamificação como método: Estudo de elementos dos games aplicados em Processos de ensino e aprendizagem.** 2013. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de Caxias do Sul, Rio Grande do Sul.

FARIA, A. F. de. **Gamificação na educação.** 46f. Monografia. Pontifícia Universidade Católica de Goiás. Goiânia, 2021.

FERNANDES, E. **David Ausubel e a aprendizagem significativa.** Disponível: <https://novaescola.org.br/conteudo/262/david-ausubel-e-a-aprendizagem-significativa>. Acesso: 02 jul.2020.

FROTA, G. L. L.; HORTA, E. G. **O uso do Classcraft na melhoria da motivação dos alunos de um curso técnico de informática.** Anais CIET: Horizonte, São Carlos-SP, v. 7, n. 1, 2024. Disponível em: <https://ciet.ufscar.br/submissao/index.php/ciet/article/view/2628>. Acesso em: 7 out. 2024.

GEE, James Paul. **Good video games good learning.** Phi Kappa Phi Forum, v. 85, n.2, 2005.

HAMARI, J., KOIVISTO, J., & SARSA, H. (2016). **Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification.** 2014 47th Hawaii international conference on system sciences. Disponível em: <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>

JAPIASSU, R. B.; RACHED, C. D. A. **A gamificação no processo de ensino-aprendizagem: uma revisão integrativa.** Revista Educação em Foco, 12, 2020.

KAHOOT! Disponível em: <https://kahoot.it/>. Acesso em: 29 set. 2024.

KAPP, K. **The gamification of learning and instruction: game based methods and strategies for training and education.** San Francisco: Pfeiffer. 2012. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/273947281_The_gamification_of_learning_and_instruction_Game-based_methods_and_strategies_for_training_and_education_San_Francisco_CA_Pfeiffer Acesso em: 20 jul. 2024.

KLEIMAN, Ângela B. **Preciso ensinar o letramento? Não basta ensinar a ler e a escrever?** Brasília: MEC, 2005.

LAVORSKI, J; JUNIOR, R.V. **A ludicidade no desenvolvimento e aprendizado da criança na escola: reflexões sobre a Educação Física, jogo e inteligências múltiplas.** Revista Digital, Buenos Aires, v.1, n. 119, 2008.

MANTOAN, M. T. E. **Inclusão escolar: o que é? por quê? como fazer?** São Paulo: Moderna, 2003. - (Coleção cotidiano escolar)

OLIVEIRA, J. K. C. de; PIMENTEL, F. S. C. **Epistemologias da gamificação na educação: teorias de aprendizagem em evidência.** Revista da FAEEBA: Educação e Contemporaneidade v.29, n.57, 2020.

OLIVEIRA, S. **Perspectivas sobre a Gamificação: um fenômeno que quer gerar envolvimento. Abordagens da Narrativa nos Media.** Centro de Estudos de Comunicação e



Sociedade, Universidade do Minho . ISBN 978-989-8600-31-8 pp. 97 -108

OLIVEIRA, T. A. A.; GUEDES, K. C.; GUEDES, K. C.; OLIVEIRA, K. G. **Gamification and the development of socio-emotional skills in the classroom**. Research, Society and Development, [S. l.], v. 10, n. 7, p. e45110716799, 2021.

PIAGET, J. **The Origins of Intelligence in Children**. International Universities Press, 1952.
PRIETO, R. G. **Atendimento escolar de alunos com necessidades educacionais especiais: um olhar sobre as políticas públicas de educação no Brasil**. In.: ARANTES, V. A. (Org.) *Inclusão escolar: pontos e contrapontos*. São Paulo: Summus, 2006. p. 31-73.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do Jogo - Fundamentos do Design de Jogos**. Blucher, Vol. 1, Ed. 1. 2012.

SANCHES, M. H. B. **Jogos digitais, gamificação e autoria de jogos na educação**. São Paulo: Senac, 2021.

SILVA, A. F. da.; CASTRO, A. L. B.; CASTELO BRANCO, M. C. M. **A inclusão escolar de alunos com necessidades educacionais especiais: deficiência física**. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Especial, 2006. 67 p. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/deffisica.pdf> Acesso em: 24 nov. 2024.

SOARES, M. (2004). **Alfabetização e Letramento: O que são?** Educação e Pesquisa, 30(1), 5-20.

SOUZA, G. de O. de; VERDE, F. M. F. **GAGE (Guia de Aplicação de Gamificação em Softwares Educacionais)**. 61f. Monografia. Centro Paula Souza, Faculdade de Tecnologia de Franca. Franca-SP, 2023.

VALLE, L. E. L. R.; CAPOVILLA, F. C. (Org.) **Perspectivas em transtornos do desenvolvimento: cognitivo-comportamental, linguístico e social**. São Paulo, SP: Memnon Edições Científicas, 2023. Disponível em: <https://www.researchgate.net/profile/Sidney-Gomes/publication/377964029_LIVRO_Transtornos_de_Aprendizagem/links/65bfb10b34bbff5ba7ec8f2b/LIVRO-Transtornos-de-Aprendizagem.pdf>

WORKS BY PAPERT. **Seymour Papert**, [s.d.]. Disponível em: <http://papert.org/>. Acesso em: 20 jul. 2024.