

GAMIFICAÇÃO E APRENDIZAGEM ATIVA

NO ENSINO
FUNDAMENTAL

ESTRATÉGIAS PARA UMA EDUCAÇÃO
INCLUSIVA E ACESSÍVEL



VALDILENE SOARES DA SILVA

GAMIFICAÇÃO E APRENDIZAGEM ATIVA

NO ENSINO
FUNDAMENTAL

ESTRATÉGIAS PARA UMA EDUCAÇÃO
INCLUSIVA E ACESSÍVEL



VALDILENE SOARES DA SILVA

© 2026 – Editora MultiAtual

www.editoramultiatual.com.br

editoramultiatual@gmail.com

Autora

Valdilene Soares da Silva

Editor Chefe: Jader Luís da Silveira

Editoração e Arte: Resiane Paula da Silveira

Capa: Freepik/MultiAtual

Revisão: A autora

Conselho Editorial

Ma. Heloisa Alves Braga, Secretaria de Estado de Educação de Minas Gerais, SEE-MG

Me. Silvana Maria Aparecida Viana Santos, Must University (MUST)

Me. Ricardo Ferreira de Sousa, Universidade Federal do Tocantins, UFT

Me. Guilherme de Andrade Ruela, Universidade Federal de Juiz de Fora, UFJF

Esp. Rícael Spirandeli Rocha, Instituto Federal Minas Gerais, IFMG

Ma. Luana Ferreira dos Santos, Universidade Estadual de Santa Cruz, UESC

Ma. Ana Paula Cota Moreira, Fundação Comunitária Educacional e Cultural de João Monlevade, FUNCEC

Me. Camilla Mariane Menezes Souza, Universidade Federal do Paraná, UFPR

Ma. Jocilene dos Santos Pereira, Universidade Estadual de Santa Cruz, UESC

Ma. Tatiany Michelle Gonçalves da Silva, Secretaria de Estado do Distrito Federal, SEE-DF

Dra. Haiany Aparecida Ferreira, Universidade Federal de Lavras, UFLA

Me. Arthur Lima de Oliveira, Fundação Centro de Ciências e Educação Superior à Distância do Estado do RJ, CECIERJ

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

S586g Gamificação e Aprendizagem Ativa no Ensino Fundamental:
Estratégias para uma Educação Inclusiva e Acessível
/ Valdilene Soares da Silva. – Formiga (MG): Editora MultiAtual,
2026. 73 p. : il.

Bibliografia
ISBN 978-65-6009-268-6
DOI: 10.5281/zenodo.21798948

1. Jogos educacionais / brinquedos. 2. Equipamento e material
de ensino / Experiências / Avaliação através de materiais de uso do
aluno. I. Silva, Valdilene Soares da. II. Título.

CDD: 371.337
CDU: 37

Os conteúdos, textos e contextos que participam da presente obra apresentam responsabilidade de sua autora.

Downloads podem ser feitos com créditos à autora. São proibidas as modificações e os fins comerciais.

Proibido plágio e todas as formas de cópias.

Editora MultiAtual
CNPJ: 35.335.163/0001-00
Telefone: +55 (37) 99855-6001
www.editoramultiatual.com.br
editoramultiatual@gmail.com
Formiga - MG
Catálogo Geral: <https://editoras.grupomultiatual.com.br/>

Acesse a obra originalmente publicada em:
<https://www.editoramultiatual.com.br/2026/08/gamificacao-e-aprendizagem-ativa-no.html>



**GAMIFICAÇÃO E APRENDIZAGEM ATIVA NO ENSINO FUNDAMENTAL:
ESTRATÉGIAS PARA UMA EDUCAÇÃO INCLUSIVA E ACESSÍVEL**

VALDILENE SOARES DA SILVA

**GAMIFICAÇÃO E APRENDIZAGEM ATIVA NO ENSINO FUNDAMENTAL:
ESTRATÉGIAS PARA UMA EDUCAÇÃO INCLUSIVA E ACESSÍVEL**

VALDILENE SOARES DA SILVA

Obra baseada no

Trabalho de Conclusão Final apresentado como requisito parcial para obtenção do título de MESTRE no Curso de MASTER OF SCIENCE IN TECNOLOGIAS EMERGENTES NA EDUCAÇÃO da MUST UNIVERSITY – Florida USA.

Orientador (a): Prof. (a) Dr. (a) Jéssica Fernanda Lopes

Lista de Quadros

QUADRO 1: Trabalhos localizados na base de dados Google Acadêmico sobre ‘Gamificação e Aprendizagem Ativa no Ensino Fundamental’	19
QUADRO 2: Trabalhos localizados na base de dados Scientific Electronic Library Online (SciELO) sobre ‘Gamificação e Aprendizagem Ativa no Ensino Fundamental’	20
QUADRO 3: Trabalhos localizados na base de dados Periódicos da Capes sobre ‘Gamificação e Aprendizagem Ativa no Ensino Fundamental’	20
QUADRO 4: Trabalhos selecionados por autor, ano e título nas bases de dados Google Acadêmico sobre ‘Gamificação e Aprendizagem Ativa no Ensino Fundamental’	21
QUADRO 5: Escopo Normativo Brasileiro para a Inclusão, Acessibilidade e a Implementação de Metodologias Inovadoras no Ensino Fundamental.....	27
QUADRO 6: Objetivos e Principais Resultados das Obras Selecionadas nas bases de dados Google Acadêmico e Portal da CAPES ‘sobre Gamificação e Aprendizagem Ativa no Ensino Fundamental’	48

Lista de Abreviaturas e Siglas

APA – American Psychological Association

LDB – Lei de Diretrizes de Bases da Educação Nacional

SCIELO - Scientific Electronic Library Online BNCC - Base Nacional Comum Curricular LBI
- Lei Brasileira de Inclusão

DUA - Design Universal para a Aprendizagem

TDIC - Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação ABP - Aprendizagem Baseada
em Projetos

ABP - Aprendizagem Baseada em Problemas AEE - Atendimento Educacional
Especializado PNE - Plano Nacional de Educação

MCTIC - Ministério da Ciência, Tecnologia, Inovações e Comunicações

Agradecimentos

A Deus, primeiramente, pela dádiva da vida, pela força e sabedoria concedidas ao longo desta caminhada, permitindo que eu chegasse até aqui com perseverança e fé.

Aos meus filhos, pelo apoio constante e pela compreensão nas minhas ausências, motivadas pela dedicação aos estudos. Cada gesto de carinho foi essencial para que eu não desistisse diante das dificuldades.

Ao meu marido, pela paciência, cuidado e incentivo incondicional, estando sempre ao meu lado nos momentos mais desafiadores e partilhando comigo esta conquista.

Às minhas amigas Lúcia Alves, Roselma R. Lobato e Sirlene de B. Sena, pela amizade sincera, pelas palavras de encorajamento e pela presença constante que fortaleceram minha trajetória acadêmica.

À minha orientadora, Profa. Dra. Jéssica Fernanda Lopes, pela dedicação, paciência e orientação segura, conduzindo-me com sabedoria neste percurso e contribuindo para o crescimento deste trabalho e da minha formação acadêmica.

A todos que, de forma direta ou indireta, fizeram parte desta jornada, deixo registrado o meu reconhecimento e eterna gratidão.

RESUMO

Este trabalho investigou a integração entre gamificação e metodologias ativas como estratégia para promover uma educação inclusiva, acessível e engajadora no Ensino Fundamental. Com uma abordagem qualitativa e caráter bibliográfico, foram examinados em profundidade 22 estudos publicados entre 2015 e 2025, localizados nas bases Google Acadêmico, CAPES os quais atenderam aos critérios de inclusão. Os resultados evidenciaram que a gamificação, quando articulada às metodologias ativas e fundamentada nos princípios do Design Universal para a Aprendizagem (DUA), potencializa a motivação, estimula a autonomia, favorece o protagonismo discente e amplia o desenvolvimento de competências cognitivas, sociais e emocionais. Os estudos analisados destacaram impactos positivos no desempenho acadêmico, na criatividade, na colaboração e na inclusão de estudantes com diferentes perfis de aprendizagem. A pesquisa também revelou que a gamificação, aplicada de forma planejada e alinhada à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e à legislação brasileira de acessibilidade, se mostra eficaz para diversificar práticas pedagógicas e superar barreiras educativas. Entre os principais desafios, destacam-se a necessidade de formação docente específica, investimentos em infraestrutura tecnológica e a superação da resistência a mudanças metodológicas. Conclui-se que a aplicação crítica e planejada da gamificação, em convergência com metodologias ativas, constitui uma alternativa viável e transformadora para garantir equidade, engajamento e qualidade no processo de ensino e aprendizagem. Recomenda-se a realização de novos estudos que avaliem experiências práticas e fortaleçam a formação de professores no uso criativo dessas estratégias.

Palavras-chave: Gamificação, Metodologias ativas, Educação acessível, Ensino Fundamental, Inclusão escolar.

ABSTRACT

Este trabalho investigou a integração entre gamificação e metodologias ativas como estratégia para promover uma educação inclusiva, acessível e engajadora no Ensino Fundamental. Com uma abordagem qualitativa e caráter bibliográfico, foram examinados em profundidade 22 estudos publicados entre 2015 e 2025, localizados nas bases Google Acadêmico, CAPES os quais atenderam aos critérios de inclusão. Os resultados evidenciaram que a gamificação, quando articulada às metodologias ativas e fundamentada nos princípios do Design Universal para a Aprendizagem (DUA), potencializa a motivação, estimula a autonomia, favorece o protagonismo discente e amplia o desenvolvimento de competências cognitivas, sociais e emocionais. Os estudos analisados destacaram impactos positivos no desempenho acadêmico, na criatividade, na colaboração e na inclusão de estudantes com diferentes perfis de aprendizagem. A pesquisa também revelou que a gamificação, aplicada de forma planejada e alinhada à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e à legislação brasileira de acessibilidade, se mostra eficaz para diversificar práticas pedagógicas e superar barreiras educativas. Entre os principais desafios, destacam-se a necessidade de formação docente específica, investimentos em infraestrutura tecnológica e a superação da resistência a mudanças metodológicas. Conclui-se que a aplicação crítica e planejada da gamificação, em convergência com metodologias ativas, constitui uma alternativa viável e transformadora para garantir equidade, engajamento e qualidade no processo de ensino e aprendizagem. Recomenda-se a realização de novos estudos que avaliem experiências práticas e fortaleçam a formação de professores no uso criativo dessas estratégias.

Keywords: Gamification, Active methodologies, Accessible education, Elementary education, School inclusion.

SUMÁRIO

1. Introdução	13
2. Metodologia.....	17
3. Gamificação: Fundamentos, Estratégias Pedagógicas e Acessibilidade no Ensino Fundamental.....	26
3.1 Escopo Normativo da Educação Inclusiva e Acessível no Brasil.....	26
3.2 Gamificação e sua Convergência com Metodologias Ativas e o Design Universal para a Aprendizagem (DUA)	28
4. Metodologias Ativas e Inclusão na Educação Transformadora: Perspectivas para o Ensino Fundamental.....	37
4.1 Fundamentos das Metodologias Ativas: O Protagonismo Estudantil no Centro do Aprendizado	39
4.2 Tecnologias Educacionais e Inclusão: Superando Barreiras na Aprendizagem .	41
5. Resultados e Discussões.....	47
6. Considerações Finais/ Conclusão	61
7. Referências	65
8. Glossário	71
A autora.....	73

1. Introdução

Com o constante progresso da era digital, o acesso a ferramentas e recursos tecnológicos também cresce, trazendo mudanças importantes do modo como ensinamos e aprendemos. As salas de aula hoje são cada vez mais diversas, reunindo estudantes com habilidades diferentes, estilos de aprendizagem variados e contextos socioeconômicos distintos. Isso exige abordagens pedagógicas mais dinâmicas, inclusivas e centradas no estudante (Soares, 2023). Nesse cenário, estratégias como a gamificação e as metodologias de aprendizagem ativa surgem como soluções inovadoras que podem transformar a experiência educacional, tornando-a mais envolvente, significativa e acessível. Essas estratégias estimulam a participação ativa dos alunos e ajudam no desenvolvimento de habilidades essenciais para o século XXI (Silva et al., 2019).

A gamificação consiste em usar recursos e dinâmicas de jogos aplicados a contextos externos que não são de lazer, com o objetivo de motivar e engajar os estudantes. Ela trabalha com desafios, pontuações, recompensas e feedbacks para criar ambientes interativos que favorecem a aprendizagem e a retenção do conteúdo (Rodrigues et al., 2024). Ao incorporar aspectos motivacionais dos jogos na escola, a gamificação revitaliza as práticas docentes e contribui para o desenvolvimento de competências previstas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), como pensamento crítico, autonomia, resolução de problemas e colaboração. Essa mudança é especialmente importante em um contexto em que o cenário educacional busca preparar os estudantes para enfrentar os desafios de um mundo em constante transformação.

As metodologias ativas colocam o estudante no centro do processo de aprendizagem, promovendo investigação, reflexão e ação, e estimulando ambientes colaborativos e participativos (Soares, 2023). Exemplos dessas práticas incluem projetos de pesquisa, resolução de problemas e estudos de caso, que valorizam o conhecimento

prévio dos alunos e incentivam o trabalho em equipe. Quando combinadas com a gamificação, essas metodologias criam ambientes educativos mais estimulantes, personalizados e sensíveis às necessidades dos estudantes, contribuindo para uma educação mais inclusiva e justa (Almeida et al., 2024).

Nesse contexto, a educação acessível e inclusiva desempenha um papel fundamental. A Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Lei nº 13.146/2015) assegura o direito de todos a uma educação de qualidade, determinando a eliminação de barreiras e a adoção de medidas que atendam às necessidades específicas dos estudantes. O Desenho Universal para Aprendizagem (DUA) oferece princípios que ajudam a flexibilizar currículos, proporcionando múltiplas formas de engajamento, representação e expressão (Lima, 2023). A combinação da gamificação com metodologias ativas e acessibilidade busca criar espaços educativos mais democráticos e equitativos, promovendo uma participação genuína dos alunos (Guterres, 2024).

Apesar do potencial dessas abordagens, sua implementação no Ensino Fundamental ainda enfrenta alguns obstáculos. Muitos professores relatam dificuldades para incorporar essas práticas inovadoras devido à falta de formação adequada, limitações na infraestrutura ou apoio institucional insuficiente (Porte & Trindade, 2021). Além disso, há uma escassez de estudos aprofundados sobre como gamificação, aprendizagem ativa e inclusão se conectam na prática educativa. Essa lacuna motiva esta pesquisa, cujo questionamento central é: Como a gamificação pode ser aplicada no Ensino Fundamental e qual seu impacto na construção de uma educação acessível, inclusiva e motivadora?

O objetivo geral deste trabalho é analisar como a combinação entre gamificação e metodologias ativas pode promover uma educação mais acessível, inclusiva e envolvente no Ensino Fundamental. Entre os objetivos específicos estão: (a) entender os fundamentos teóricos dessas abordagens; (b) explorar sua relação na promoção do engajamento dos estudantes e do desenvolvimento de competências; (c) refletir sobre o potencial dessa união na criação de escolas mais inclusivas.

Para tanto, estruturou-se o trabalho da seguinte forma: a Introdução, apresentando o tema, justificativa e palavras-chave; a Metodologia, descrevendo os procedimentos adotados na pesquisa; o Capítulo 3, que trata da Gamificação no Ensino Fundamental, como estratégia pedagógica; a Seção 3.1 – Gamificação e Aprendizagem Ativa, discutindo as possibilidades dessa combinação em aulas presenciais e remotas; a

Seção 3.2 – Gamificação como Estratégia de Acessibilidade, analisando seu potencial para promover um aprendizado significativo e acessível às diversidades escolares; o Capítulo 4 – Metodologias Ativas e Inclusão, aproximando-se dos fundamentos teóricos e práticos dessas abordagens; a Seção 4.1 – Fundamentos das Metodologias Ativas, destacando o protagonismo estudantil; e a Seção 4.2 – Tecnologias Educacionais e Inclusão, evidenciando como essas metodologias, aliadas às tecnologias, contribuem para a superação das barreiras educativas. Em seguida, apresenta-se os resultados obtidos com a análise dos dados coletados e discutimos os principais achados do estudo. Nas considerações finais, reforça-se a importância do trabalho para fortalecer práticas pedagógicas acessíveis por meio da gamificação aliada às metodologias ativas, bem como as limitações da pesquisa e caminhos para investigações futuras envolvendo jogos digitais educativos voltados à promoção da equidade no Ensino Fundamental.

A metodologia deste estudo foi organizada a partir de uma abordagem qualitativa, com base em uma pesquisa bibliográfica e de caráter descritivo-exploratório, conforme proposto por Lakatos e Marconi (2003), dentre outros autores. A pesquisa bibliográfica permitiu a análise de materiais previamente publicados, como livros, artigos científicos, dissertações e documentos institucionais.

O levantamento foi realizado nas bases de dados acadêmicas Google Acadêmico, Scientific Electronic Library Online (SciELO) e Periódicos da CAPES, com um recorte temporal entre os anos de 2015 e 2025. Os descritores utilizados para a busca dos estudos foram organizados em agrupamentos temáticos, sendo eles: ‘gamificação na educação’, ‘aprendizagem ativa’, ‘educação inclusiva’, ‘metodologias ativas’, ‘ensino fundamental’, ‘tecnologias educacionais’ e ‘acessibilidade educacional’.

Foram definidos os seguintes critérios de inclusão: (i) publicações científicas entre 2015 e 2025; (ii) trabalhos que abordem diretamente a intersecção entre gamificação, metodologias ativas e inclusão no Ensino Fundamental; (iii) acesso aos textos completos. Como critério de exclusão, eliminaram-se materiais opinativos, sem rigor científico ou que não apresentassem aderência direta ao tema proposto.

O processo metodológico seguiu as seguintes etapas: (1) triagem inicial dos materiais por título e resumo; (2) leitura integral dos textos selecionados; (3) fichamento com base em categorias temáticas e análise descritiva; (4) organização dos dados em quadros para facilitar a visualização. A análise foi fundamentada nos princípios da análise qualitativa descritiva de Soares (2022), permitindo a categorização dos dados a partir dos

eixos temáticos: fundamentos da gamificação e aprendizagem ativa; práticas integradas e seu impacto no engajamento estudantil; contribuições para a construção de uma escola acessível.

Todas as etapas respeitaram os princípios metodológicos de Marconi e Lakatos (2003), assegurando a objetividade e clareza na condução da pesquisa. A organização dos dados em quadros permitiu identificar lacunas e tendências da literatura, além de fornecer subsídios para a formulação de recomendações pedagógicas baseadas em evidências. Por se tratar de uma pesquisa exclusivamente teórica, não houve envolvimento de seres humanos nem necessidade de submissão ao comitê de ética.

2. Metodologia

A presente pesquisa foi delineada como bibliográfica, com abordagem qualitativa e caráter descritivo, fundamentando-se em referenciais clássicos e contemporâneos sobre metodologia científica. Esse equilíbrio entre autores consagrados e produções atuais garante tanto a solidez teórica quanto a atualização necessária para o recorte temporal definido, permitindo que a investigação dialogue com os desafios contemporâneos da educação.

Segundo Gil (2002), a pesquisa bibliográfica consiste em um estudo sistemático baseado em material já elaborado, como livros, artigos científicos e documentos, possibilitando ao pesquisador compreender e analisar a produção existente sobre determinado tema. Lakatos e Marconi (2003) acrescentam que esse tipo de pesquisa exige identificação, seleção e interpretação criteriosa das contribuições teóricas, constituindo uma etapa essencial para a fundamentação científica. Embora esses autores clássicos ofereçam a base conceitual indispensável, é fundamental dialogar com produções mais recentes. Guerra (2014) enfatiza que a pesquisa bibliográfica é imprescindível para trabalhos acadêmicos, pois permite consolidar referenciais que sustentam o desenvolvimento teórico-metodológico. Pizzani, Silva, Bello e Hayashi (2012) reforçam que essa modalidade requer planejamento minucioso, servindo de suporte à revisão de literatura e à discussão dos resultados. Borges et al. (2023) acrescentam que, quando conduzida de forma sistemática, a pesquisa bibliográfica e qualitativa torna-se um instrumento essencial para avaliar práticas sociais e educacionais, ampliando a confiabilidade das análises. Nesse sentido, o presente estudo adotou a pesquisa bibliográfica para examinar, de forma crítica e comparativa, a produção científica publicada entre 2015 e 2025 sobre gamificação e metodologias ativas, com foco no Ensino Fundamental e na promoção da inclusão educacional.

No que se refere à abordagem qualitativa, Minayo (2004) a define como uma estratégia investigativa adequada para captar significados, percepções e interpretações de fenômenos sociais complexos. Flick (2009) acrescenta que esse tipo de pesquisa prioriza a profundidade analítica, valorizando a subjetividade e reconhecendo a multiplicidade de contextos em que os fenômenos ocorrem. Autores atuais, como Borges et al. (2023), confirmam a relevância dessa abordagem ao evidenciar sua aplicabilidade na análise de práticas sociais e políticas públicas, fortalecendo o diálogo entre teoria e prática. No presente estudo, a abordagem qualitativa mostrou-se necessária para compreender como a gamificação e as metodologias ativas têm sido concebidas como estratégias de aprendizagem inclusiva e acessível, considerando tanto as dimensões pedagógicas quanto sociais que permeiam o Ensino Fundamental.

Quanto ao caráter descritivo, Gil (2002) explica que esse tipo de investigação busca observar, registrar e analisar fatos ou fenômenos sem manipulá-los, apresentando um retrato detalhado de suas características. Vergara (2005) complementa que a pesquisa descritiva não pretende interferir na realidade estudada, mas sim compreendê-la em profundidade. Nesse mesmo contexto, Ferrer e Dias (2023) destacam que a pesquisa descritiva se caracteriza pela objetividade na descrição dos fenômenos, sem propor soluções imediatas, mas oferecendo subsídios para interpretações posteriores. Os autores reforçam que esse tipo de investigação permite ao pesquisador sistematizar informações e apresentar dados de forma clara, constituindo um suporte essencial para estudos que buscam compreender práticas sociais e educacionais.

No presente estudo, a conceituação da pesquisa bibliográfica, qualitativa e descritiva fundamentou-se em diferentes autores clássicos e atuais. Contudo, para a operacionalização, optou-se pela sistematização proposta por Soares (2022), especialmente no que diz respeito à categorização, organização e análise dos dados em quadros comparativos. Essa escolha permitiu uma visualização mais clara das tendências e lacunas da literatura, mantendo o rigor metodológico exigido.

O levantamento foi realizado entre junho e julho de 2025, nas bases Google Acadêmico, Scientific Electronic Library Online (SciELO) e Periódicos da CAPES, adotando-se como recorte temporal o período de 2015 a 2025. Foram utilizados descritores organizados em agrupamentos temáticos — ‘gamificação na educação’, ‘aprendizagem ativa’, ‘educação inclusiva’, ‘metodologias ativas’, ‘ensino fundamental’,

‘tecnologias educacionais’ e ‘acessibilidade educacional’ — com o objetivo de ampliar a cobertura do levantamento e permitir uma análise comparativa dos achados.

Os critérios de inclusão contemplaram publicações acadêmicas disponíveis em texto completo, publicadas no período de 2015 a 2025, que abordassem diretamente a integração entre gamificação, metodologias ativas e inclusão no Ensino Fundamental. Foram excluídos documentos opinativos, produções sem rigor científico ou que não apresentassem aderência ao tema da pesquisa. Após a triagem por títulos e resumos, procedeu-se à leitura integral das obras mais relevantes e à elaboração de fichamentos, respeitando as etapas de análise qualitativa descritas por Soares (2022).

A sistematização dos dados em quadros comparativos possibilitou identificar tendências, lacunas e contribuições relevantes, além de facilitar a formulação de reflexões críticas sobre o uso da gamificação e das metodologias ativas em contextos educacionais inclusivos. Por tratar-se de uma pesquisa exclusivamente bibliográfica, não houve envolvimento direto de seres humanos, tampouco necessidade de submissão ao Comitê de Ética.

Assim, a opção por uma pesquisa bibliográfica, qualitativa e descritiva mostrou-se a mais pertinente para o alcance dos objetivos propostos, pois permitiu analisar criticamente evidências científicas recentes e consolidadas, compreendendo o potencial da gamificação e das metodologias ativas como estratégias inovadoras para a construção de uma educação mais inclusiva, acessível e democrática no Ensino Fundamental.

Na sequência apresentam-se os quadros que sintetizam os dados da busca realizada:

Quadro 1 – Trabalhos localizados na base de dados Scientific Electronic Library Online (SciELO) sobre ‘Gamificação e Aprendizagem Ativa no Ensino Fundamental: Estratégias Inovadoras para uma Educação Inclusiva e Acessível’.

Descritores Utilizados	Quantidade com Acesso Aberto	Selecionados (com Relevância ao Tema)
‘Gamificação na Educação’ E ‘Aprendizagem Ativa’ E ‘Educação Inclusiva’	0	0
‘Gamificação’ E ‘Ensino Fundamental’	0	0
‘Metodologias Ativas’ E ‘Ensino Fundamental’ E ‘Acessibilidade Educacional’	3	0
‘Tecnologias Educacionais’ E ‘Ensino Fundamental’ E ‘Gamificação na Educação’	0	0

Fonte: Elaborado pela autora

A partir dos dados obtidos na base Scientific Electronic Library Online (SciELO), conforme apresentado no Quadro 1, percebeu-se uma escassez significativa de publicações que abordem diretamente relacionadas à temática proposta, o que evidenciou a necessidade de ampliar o levantamento bibliográfico. Nesse sentido, seguiu-se para a análise da base Google Acadêmico, cujos resultados estão sistematizados no Quadro 2.

Quadro 2 – Trabalhos localizados na base de dados Google Acadêmico sobre ‘Gamificação e Aprendizagem Ativa no Ensino Fundamental: Estratégias Inovadoras para uma Educação Inclusiva e Acessível’

Descritores Utilizados	Quantidade com Acesso Aberto	Selecionados
‘Gamificação na Educação’ E ‘Aprendizagem Ativa’ E ‘Educação Inclusiva’	94	5
‘Gamificação’ E ‘Ensino Fundamental’	2	2
‘Metodologias Ativas’ E ‘Ensino Fundamental’ E ‘Acessibilidade Educacional’	1	1
‘Tecnologias Educacionais’ E ‘Ensino Fundamental’ E ‘Gamificação na Educação’	14	3

Fonte: Elaborado pela autora

A análise dos resultados extraídos do Google Acadêmico revela um número expressivo de estudos relevantes sobre a temática, destacando a amplitude da produção acadêmica disponível nessa base. No entanto, para enriquecer ainda mais a investigação e verificar a consistência dos achados, foi realizada a busca também na base de dados da CAPES, conforme sintetizado no Quadro 3.

Quadro 3 – Trabalhos localizados na base de dados Periódicos da CAPES sobre ‘Gamificação e Aprendizagem Ativa no Ensino Fundamental: Estratégias Inovadoras para uma Educação Inclusiva e Acessível’

Descritores Utilizados	Quantidade com Acesso Aberto	Selecionados (com Relevância ao Tema)
‘Gamificação na Educação’ E ‘Aprendizagem Ativa’ E ‘Educação Inclusiva’	0	0

*Gamificação e Aprendizagem Ativa no Ensino Fundamental:
Estratégias para uma Educação Inclusiva e Acessível*

'Gamificação' E 'Ensino Fundamental'	40	7
'Metodologias Ativas' E 'Ensino Fundamental' E 'Acessibilidade Educacional'	0	0
'Tecnologias Educacionais' E 'Ensino Fundamental' E 'Gamificação na Educação'	14	4

Fonte: Elaborado pela autora

A sistematização dos resultados encontrados na base de dados Periódicos CAPES, apresentada no Quadro 3, complementa os dados das bases Scientific Electronic Library Online (SciELO) e Google Acadêmico. A partir da triagem geral dos trabalhos identificados nas três bases, foram selecionadas as publicações com maior aderência ao tema e relevância científica. Esses estudos foram organizados de forma unificada no Quadro 4, contemplando autor, ano, título e tipo de trabalho, com o intuito de proporcionar uma análise mais aprofundada e integrada da produção acadêmica sobre gamificação, metodologias ativas e educação inclusiva no Ensino Fundamental.

Quadro 4 – Trabalhos selecionados na base de dados Google Acadêmico sobre 'Gamificação e Aprendizagem Ativa no Ensino Fundamental: Estratégias Inovadoras para uma Educação Inclusiva e Acessível'.

Autor	Ano	Tipo de Trabalho	Título
Abreu, A. J. de, Ribeiro, A. P., Silva, A. F. da, & Junqueira, F. de P.	2023	Artigo Científico	Metodologias ativas e usos: gamificação como estratégia de aprendizagem
Almeida, R. D. de, Mendes, A. D., Santos, C. G. dos, Rosário, D. do, Costa, I. T. da, Teixeira, M. L. L. D., Pedra, R. R., & Woodcock, Z. S. P.	2024	Artigo Científico	Estratégias inovadoras para superação das dificuldades de aprendizagem no ensino fundamental.
Amorim, R. G., Silva, A. M. A., Aragão, M. do S. S., & Andrade, E. H. A. de	2023	Artigo Científico	Letramento digital: a gamificação como estratégia lúdica para o ensino e aprendizagem.
Darolt, V., & Campbell, C. S. G.	2023	Artigo Científico	Experiências formativas de gamificação como estratégia inovativa no ensino fundamental.

*Gamificação e Aprendizagem Ativa no Ensino Fundamental:
Estratégias para uma Educação Inclusiva e Acessível*

Gomes, M. G. G., Lacerda, A. G., Santos da Silva, A. P., Santos, C. A. da S., Barbosa, D. S., Gouveia, E. A. L. dos S., Silva, J. K. da, Sousa, L. A. dos S., & Rodrigues, S. R. M.	2025	Artigo Científico	Gamificação e aprendizagem significativa: Projetos interativos no ensino fundamental.
Guterres, I. da S. (Org.)	2024	e-book Científica Digital	Tecnologias digitais da informação e comunicação: interfaces e diálogos pedagógicos na educação básica.
Japiassu, R. B., & Abi Rached, C. D.	2020	Artigo científico	A gamificação no processo de ensino-aprendizagem: uma revisão integrativa.
Kobayashi, T. C. M., & Leite, E. W. F.	2025	Artigo de especialização	Gamificação com a ferramenta Kahoot: uma revisão sistemática da literatura acerca da aplicabilidade no Ensino Fundamental.
Linhares, S. da S.	2024	Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização	Uso de estratégias de gamificação na disciplina de Língua Portuguesa do 1º ano do Ensino Fundamental
Machado, Rostas & Cabreira	2023	Artigo científico	Gamificação na Educação Básica: Uma Revisão Sistemática do Cenário Nacional.
Melo, K. S. de, & Ribeiro, S. R. de O.	2019	Artigo Científico	Intervenção didática com gamificação: relato de duas experiências em instituições públicas.
Neves, E. L.	2022	Dissertação	Games e gamificação: possibilidades de (boas) práticas na educação básica no cenário pós-março de 2020.
Ribeiro, S. L. de S., Silva, M. C. da, Santiago, E. C. B., Viega, K. C., Palhas, K. K., Souza, C. M. de, Andrade, F. P. de, Tenório, M. R., & Lima, T. F. C.	2025	Artigo Científico	Formação docente e tecnologias educacionais: uma revisão de literatura sobre inclusão, inovação e práticas educativas da educação infantil ao ensino médio.

*Gamificação e Aprendizagem Ativa no Ensino Fundamental:
Estratégias para uma Educação Inclusiva e Acessível*

Rodrigues, I. B. G., Dutra, A., Santos, G. J. F. dos, & Carvalho, A. A. A.	2024	Artigo Científico	Uso da gamificação no contexto educacional: da teoria à prática pedagógica.
Santos, S. M. A. V., Santos, A. C. dos, Florentino, B. B., Tomaz, I. D. M., Souza, J. F. de, Oliveira, M. M. de, Abreu, R. C. D., Santos, S. da S., & Lobo, T. D. (2024). Gamificação no ensino fundamental: estimulando o interesse e a participação dos alunos. Caderno Pedagógico, 21(7), e5369 .	2024	Artigo científico (revisão bibliográfica qualitativa)	Gamificação no ensino fundamental: estimulando o interesse e a participação dos alunos.
Silva, F. Q. da, Eugênio, B. G., Sant'Ana, C. de C., & Sant'Ana, I. P.	2023	Revisão de Literatura	Gamificação na Educação: Revisão Sistemática de Teses e Dissertações
Silva, T. S., Glavam, R. B., Jerônimo, R. C. G. F., Silva, P. R. O., Mendes da Silva, E., Viana, R. S. P., Bichler, M. H., Santana de Arruda, C., Canela da Mota, S. U., Resplandes, J. M., Theobald, B. F., Duarte de Moraes, V. S., Martins Viana Gomes, N., Dias da Luz, U. J., Marins Siqueira, M., dos Reis Silva, L., & Wigna de Souza Silva, R.	2025	Artigo Científico	Gamificação na Aprendizagem: Desafios e Possibilidades no Contexto Educacional
Simões, F. S.	2025	Artigo Científico	Estratégias psicopedagógicas para o desenvolvimento da autonomia no aprender.
Távora, C. G., Garcia, G. L., Ribeiro, C. E. da T., & Albino, J. P.	2018	Artigo Científico	Estudo sobre a competência da modalidade gamificação em um ambiente virtual de aprendizagem engajadora.

Teixeira, L. de S., & Guazzelli, D. C. H. R.	2023	Artigo Científico	Aprendizagem ativa: Experiências e pesquisas com metodologias ativas
Venâncio, L. S., Maia, T. L., & Maia, V. M.	2023	Artigo Científico	A gamificação como recurso metodológico no processo de ensino-aprendizagem: contribuições nos anos iniciais do ensino fundamental.
Vasconcelos, N. M.	2024	Dissertação	A gamificação como metodologia potencializadora das aprendizagens no Ensino Fundamental: estudo de caso do projeto "Aprender com Jogos".

Fonte: Elaborado pela autora

A seleção dos materiais se deu por meio da análise dos títulos, palavras-chave e resumos, seguida da leitura integral dos trabalhos selecionados. Os dados foram organizados em quadros e tabelas, a fim de possibilitar uma melhor visualização e categorização das informações. Essa organização permitiu identificar os principais enfoques temáticos e lacunas presentes na produção científica sobre o tema.

Com base nos princípios metodológicos de Marconi e Lakatos (2003) e Gil (2010), a presente pesquisa respeitou os critérios de objetividade, clareza e sistematização das etapas, garantindo a validade dos dados obtidos. A análise dos resultados foi conduzida de forma descritiva, com a interpretação crítica dos achados à luz do referencial teórico construído ao longo do trabalho.

Este estudo assumiu natureza básica, com abordagem qualitativa, finalidade descritiva e caráter exploratório, conforme orientação de Marconi e Lakatos (2003). A investigação se fundamentou em pesquisa bibliográfica e documental, tendo como propósito compreender, à luz da literatura científica, como a gamificação e as metodologias de aprendizagem ativa têm sido aplicadas no Ensino Fundamental como instrumentos de promoção de uma educação acessível, inclusiva e engajadora.

A técnica de análise de dados utilizada neste trabalho, seguiu os pressupostos da abordagem descritiva qualitativa, cujo principal objetivo é compreender em profundidade os conteúdos extraídos dos estudos selecionados. De acordo com Soares (2022, p. 48), “a descrição no contexto da análise descritiva qualitativa é o registro detalhado de todos os dados coletados enfatizando as informações, as características, e,

principalmente, o detalhamento minucioso das estratégias utilizadas para a produção dos resultados”. Sistematizou-se informações sobre objetivos, conceitos e resultados de cada pesquisa, garantindo uma descrição clara dos dados, resultados e contextos em que foram produzidos. Soares (2022), postula que essa técnica investigativa se mostra apropriada para pesquisas qualitativas, por permitir ao pesquisador a formulação de ideias coerentes, organizadas em etapas sistemáticas e sustentadas por fundamentos teóricos consistentes.

3. Gamificação: Fundamentos, Estratégias Pedagógicas e Acessibilidade no Ensino Fundamental

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei nº 9.394/1996) orienta que a escola deve garantir o desenvolvimento integral dos estudantes, preparando-os tanto para a vida em sociedade quanto para o exercício profissional, assegurando diversidade e equidade no processo educativo. Essa norma determina que o ensino deve se adequar às necessidades dos estudantes, valorizando suas diferenças e promovendo condições para uma aprendizagem inclusiva e de qualidade para todos.

3.1 Escopo Normativo da Educação Inclusiva e Acessível no Brasil

A consolidação de práticas pedagógicas inovadoras, como a gamificação e as metodologias ativas, encontra respaldo no arcabouço normativo brasileiro, que garante o direito à educação de qualidade, inclusiva e acessível. Esse conjunto de legislações orienta escolas e professores a eliminar barreiras e a adotar currículos flexíveis, capazes de contemplar a diversidade dos estudantes e assegurar igualdade de condições de aprendizagem. Nesse sentido, torna-se imprescindível considerar as diretrizes estabelecidas pela legislação educacional nacional, as quais asseguram o respeito à diversidade, a equidade e a eliminação de barreiras — princípios que se alinham diretamente às propostas de inovação pedagógica discutidas neste estudo.

Diante disso, é essencial destacar as principais normas que fundamentam a presente pesquisa, evidenciando como elas dialogam com a proposta de construção de ambientes de aprendizagem mais equitativos, acessíveis e participativos. O quadro a seguir sistematiza essas diretrizes, apresentando seus dispositivos mais relevantes e sua

relação direta com a utilização da gamificação e das metodologias ativas como estratégias para promover uma educação inclusiva e democrática.

Quadro 5: Escopo Normativo Brasileiro para a Inclusão, Acessibilidade e a Implementação de Metodologias Inovadoras no Ensino Fundamental.

Norma	Artigo/Dispositivo	Trecho Relevante	Relação com a Pesquisa
Lei nº 9.394/1996 – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB)	Arts. 4º, 12 e 59	“É dever do Estado assegurar igualdade de condições para o acesso e permanência na escola, oferecendo currículos, métodos, técnicas e recursos adaptados às necessidades dos educandos.”	Estabelece a base legal para a adaptação curricular e metodológica, sustentando o uso da gamificação e metodologias ativas como estratégias de inclusão.
Lei nº 13.146/2015 – Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (LBI)	Arts. 27 e 28	“A educação constitui direito da pessoa com deficiência, assegurado sistema educacional inclusivo em todos os níveis e aprendizado ao longo de toda a vida.”	Reforça a obrigação de eliminar barreiras e garantir acessibilidade, em consonância com o uso do Design Universal para a Aprendizagem (DUA) e metodologias inovadoras.
Decreto nº 7.611/2011	Art. 2º	“O Atendimento Educacional Especializado deve assegurar a eliminação de barreiras à plena participação dos alunos, garantindo acessibilidade ao currículo”.	Fundamenta a necessidade de estratégias pedagógicas inclusivas, como Gamificação e metodologias ativas, para assegurar acesso e permanência de estudantes com deficiência.
Base Nacional Comum Curricular – BNCC (2017)	Competências gerais	“Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos... desenvolver autonomia intelectual, pensamento crítico, criatividade e colaboração”.	Aponta para o desenvolvimento de competências que são diretamente estimuladas pelas práticas de gamificação e aprendizagem ativa.

BNCC da Computação (2022)	Eixos: Pensamento Computacional, Mundo Digital, Cultura Digital e Impactos da Computação na Sociedade	“Prevê a inserção gradual de competências digitais desde a Educação Infantil, estimulando criatividade, pensamento crítico e cidadania digital”.	Dialoga com a gamificação e o uso de Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) como recursos para promover uma educação inclusiva e acessível.
Lei nº 13.005/2014 – Plano Nacional de Educação (PNE)	Metas 7.12 e 7.15	“Assegurar a qualidade da educação básica em todas as etapas e modalidades, com melhoria do fluxo escolar e da aprendizagem; fomentar o uso pedagógico das tecnologias digitais no ensino”.	Direciona políticas para qualidade, equidade e inovação metodológica, reforçando a integração de metodologias ativas e tecnologias digitais no Ensino Fundamental.

Fonte: Elaborado pela autora

A análise desse escopo normativo evidencia que a legislação educacional brasileira não apenas garante o direito à educação inclusiva e acessível, mas também orienta práticas pedagógicas inovadoras que valorizem a diversidade e promovam o protagonismo estudantil.

Nesse contexto, a gamificação e as metodologias ativas se apresentam como estratégias alinhadas a esses dispositivos legais, uma vez que possibilitam múltiplas formas de participação, flexibilização curricular e engajamento dos estudantes em seus processos de aprendizagem. Assim, a articulação entre o marco legal e as práticas pedagógicas inovadoras reforça a importância de implementar abordagens como a gamificação para efetivar os princípios de equidade, acessibilidade e qualidade preconizados nas políticas educacionais brasileiras.

3.2 Gamificação e sua Convergência com Metodologias Ativas e o Design Universal para a Aprendizagem (DUA)

A gamificação, como estratégia pedagógica, dialoga diretamente com esses princípios ao criar ambientes de aprendizagem motivadores e participativos, possibilitando que o estudante se torne protagonista de seu processo de formação. Ao integrar desafios, feedbacks imediatos e elementos lúdicos, essa estratégia fortalece

práticas de aprendizagem ativa e auxilia na concretização dos princípios orientados pela legislação educacional brasileira, aproximando teoria e prática pedagógica.

Nesse sentido, a educação tem vivenciado uma mudança substancial nas abordagens pedagógicas, impulsionada pela inovação nos métodos de ensino, acompanhamento e avaliação. A gamificação e as metodologias ativas surgem como estratégias pedagógicas robustas, disponibilizando recursos interativos que envolvem os alunos e tornam o processo de aprendizagem mais acessível. Este capítulo busca analisar como as estratégias inovadoras, os jogos digitais educativos e as metodologias ativas, com ênfase particular na gamificação e em outras estratégias como ferramentas para promover a acessibilidade no ensino fundamental, evidenciando sua eficácia em fomentar a participação e o engajamento dos alunos em diversos cenários educacionais diversificados. A acessibilidade educacional ultrapassa a simples eliminação de barreiras físicas ou sensoriais, englobando práticas pedagógicas que reconhecem e valorizam a pluralidade de estudantes, favorecendo a atuação ativa de cada um no desenvolvimento formativo (Meira & Silva, 2025).

A elaboração de um espaço de aprendizagem que favoreça a aquisição de saberes e incentivo ao envolvimento ativo dos alunos é fundamental para aprimorar competências, tanto as cognitivas, socioemocionais, quanto as colaborativas. Desse modo, a gamificação, estabelecida como a aplicação de elementos e mecânicas de jogos em contextos não lúdicos, emerge como uma ferramenta potente e promissora para revolucionar a dinâmica das aulas (Mendes et al., 2025). Ao integrar elementos da gamificação, é viável criar um ambiente de aprendizado envolvente e estimulante, que favoreça a adaptação do ensino às necessidades individuais e incentive os alunos a participarem de maneira mais ativa. Essas características são essenciais para promover uma inclusão real e eficiente, atendendo de forma mais eficaz às necessidades de estudantes com deficiências ou dificuldades de aprendizagem (Barbosa et al. 2024).

A convergência entre gamificação, metodologias ativas e o Design Universal para a Aprendizagem (DUA), estabelece uma base primordial para assegurar uma educação acessível e com elevados padrões de qualidade. O DUA é uma abordagem pedagógica que busca eliminar barreiras à aprendizagem por meio da flexibilização curricular, assegurando múltiplas formas de engajamento, representação e expressão, de modo a atender à diversidade dos estudantes (Lima, 2023). Por sua vez, as metodologias ativas compreendem estratégias que deslocam o foco da aula tradicional para o protagonismo

do aluno, valorizando a construção do conhecimento por meio da experimentação, resolução de problemas e colaboração entre os estudantes. Nesse contexto, a gamificação emerge como uma prática que incorpora elementos dos jogos em ambientes educacionais, estimulando a motivação e o engajamento dos alunos por meio de desafios, recompensas e feedbacks constantes (Rodrigues et al., 2024). Quando concebida sob a ótica do DUA, a gamificação transcende sua função como mera ferramenta de motivação; ela se transforma em um meio de personalização do ensino, permitindo que cada estudante avance em seu próprio ritmo e supere desafios de maneira autônoma e colaborativa, o que é essencial para garantir que a experiência gamificada seja verdadeiramente inclusiva, respeitando os diferentes estilos, ritmos e necessidades de aprendizagem, e assegurando que nenhum aluno seja deixado para trás.

A gamificação, um termo que ganhou proeminência na última década, transcende a simples incorporação de jogos à sala de aula. Trata-se da engenharia de experiências que replicam o dinamismo e a capacidade motivacional dos jogos em cenários educativos. Conforme Japiassu e Rached (2020), salientam essa estratégia visa infundir o processo de ensino-aprendizagem com elementos lúdicos, transformando-o em uma jornada mais envolvente e recompensadora. Os componentes-chave da gamificação incluem pontos, distintivos (badges), quadros de líderes (leaderboards), missões, narrativas envolventes e recompensas, cada um aplicado estrategicamente para estimular o engajamento dos estudantes e fomentar a progressão na aprendizagem.

No Ensino Fundamental, a gamificação não se limita à elaboração de jogos prontos, mas envolve a utilização de recursos e princípios do design de jogos em atividades didáticas, transformando o processo em uma experiência mais envolvente e significativa. Por exemplo, um professor pode transformar a leitura de um livro em uma ‘atividade educativa significativa’, onde cada capítulo concluído rende pontos, e a discussão de temas complexos se torna um ‘desafio de argumentação’ com distintivos para os que apresentam as melhores colocações (Tolomei, 2017). Essa abordagem não apenas dinamiza o currículo, mas também desenvolve habilidades essenciais como resolução de problemas, pensamento crítico e colaboração.

A eficácia da gamificação reside na sua capacidade de ativar o sistema de recompensa do cérebro, liberando dopamina e, conseqüentemente, aumentando a motivação e a persistência do aluno diante de desafios. Ao invés de uma avaliação punitiva, a gamificação propõe um sistema de feedback contínuo, onde erros são vistos

como oportunidades de aprendizado e a superação de obstáculos é celebrada. Esse ambiente encoraja a experimentação e a resiliência, qualidades indispensáveis para o aprendizado efetivo (Guterres, 2024).

As metodologias ativas constituem um conjunto de estratégias pedagógicas que transferem o foco do ensino do professor para a aprendizagem do estudante, colocando-o como protagonista do seu processo educativo. Ao contrário dos modelos tradicionais, que se concentram na transmissão de informações, essas metodologias estimulam a construção do conhecimento por meio de atividades práticas, colaborativas e exploratórias. Entre elas estão a Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP), a Sala de Aula Invertida (Flipped Classroom), a Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP) e o Aprendizado Colaborativo. Essas abordagens têm como objetivo o desenvolvimento de competências essenciais, como a autonomia, a criatividade, a comunicação eficaz e a capacidade de resolver problemas concretos (Oliveira et al., 2024).

Ao aliar a gamificação a essas metodologias, potencializa-se o engajamento. Por exemplo, em uma iniciativa de ensino fundamentada na metodologia de projetos, as etapas do projeto podem ser transformadas em 'fases' de um jogo, com marcos de progresso e recompensas ao final de cada fase. Isso não apenas mantém os estudantes motivados ao longo de tarefas extensas, mas também torna o processo de aprendizagem mais concreto e divertido. A Sala de Aula Invertida, por sua vez, pode ser gamificada ao transformar a preparação pré-aula em 'missões de pesquisa' com pontuações por compreensão do conteúdo, liberando o tempo de sala para desafios práticos e discussões mais aprofundadas.

A sinergia entre gamificação e metodologias ativas é particularmente relevante para promover a inclusão. Estudantes com diferentes ritmos e estilos de aprendizagem podem se beneficiar da flexibilidade oferecida por essas abordagens. A aprendizagem baseada em projetos, por exemplo, permite que todos os estudantes participem de maneira significativa, utilizando suas habilidades individuais, enquanto os elementos de gamificação proporcionam feedback personalizado e adaptável às suas necessidades específicas (Meira & Silva (2025). Essa é uma abordagem para converter a sala de aula em um ambiente vibrante de descobertas e conquistas coletivas.

A cultura digital, permeada pelas Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC), reconfigurou profundamente a sociedade contemporânea, e a educação não é alheia a essa transformação. A familiaridade dos estudantes com o

ambiente digital, forjada pela interação cotidiana com dispositivos móveis, redes sociais e jogos eletrônicos, oferece um terreno fértil para a implementação de práticas pedagógicas inovadoras e, crucialmente, mais acessíveis. A incorporação estratégica das TDIC no processo educacional pode romper barreiras físicas e geográficas, permitindo que o conhecimento transborde os muros da escola e alcance um público mais amplo e diversificado. Essa democratização do acesso à informação e ao conhecimento é um imperativo para a construção de uma educação verdadeiramente inclusiva (Brussio & Brussio, 2023).

Nesse contexto, a gamificação digital se destaca. Ferramentas e plataformas online permitem a criação de ambientes gamificados ricos e interativos, com recursos multimídia que atendem a diversas modalidades sensoriais. Softwares de aprendizagem gamificados, por exemplo, podem incluir opções de acessibilidade, como legendas, descrições de áudio para imagens, tamanhos de fonte ajustáveis e navegação por teclado, garantindo que estudantes com deficiências visuais, auditivas ou motoras possam participar plenamente. A flexibilidade inerente às plataformas digitais também permite que as atividades sejam adaptadas ao ritmo individual de cada aluno, oferecendo suporte extra ou desafios adicionais conforme a necessidade (Gomes et al., 2025).

Adicionalmente, a cultura digital fomenta a colaboração e a construção coletiva do conhecimento. Ambientes virtuais de aprendizagem e jogos cooperativos permitem que os alunos trabalhem em equipe, troquem ideias e aprendam uns com os outros, desenvolvendo competências socioemocionais essenciais para a vida em sociedade. A capacidade de registrar e analisar o progresso dos alunos em plataformas digitais também oferece aos professores dados valiosos para uma avaliação formativa contínua, permitindo intervenções pedagógicas mais precisas e personalizadas (Silva et al. 2025). Desse modo, a tecnologia não é apenas um meio, mas um catalisador para uma pedagogia mais responsiva e inclusiva.

O Design Universal para a Aprendizagem (DUA), é uma estrutura pedagógica que visa remover barreiras para o aprendizado, oferecendo flexibilidade nas formas como a informação é apresentada, como os alunos respondem ou demonstram o que sabem, e como são engajados. Seus três princípios fundamentais – Múltiplos Meios de Representação, Múltiplos Meios de Ação e Expressão, e Múltiplos Meios de Engajamento – ressoam profundamente com o potencial da gamificação na construção de uma educação acessível. Ao integrar a gamificação com o DUA, os educadores podem conceber

experiências de aprendizagem que atendem à vasta gama de necessidades e preferências dos estudantes, desde aqueles com deficiências específicas até os que possuem diferentes estilos de aprendizagem ou contextos culturais (Lima, 2023).

No que tange aos Múltiplos Meios de Representação, a gamificação pode apresentar conteúdos complexos através de diversas mídias e formatos. Por exemplo, uma "missão" sobre a fotossíntese pode incluir não apenas texto, mas também vídeos explicativos, infográficos interativos, simulações ou até mesmo realidade aumentada. Essa pluralidade de formatos garante que alunos com dislexia, deficiência visual ou estilos de aprendizagem visuais e auditivos possam acessar e compreender as informações de maneira eficaz.

Para os Múltiplos Meios de Ação e Expressão, a gamificação oferece um palco dinâmico para que os alunos demonstrem seu aprendizado. Em vez de um único formato de avaliação, como uma prova escrita, os estudantes podem completar 'desafios' que envolvam a criação de um podcast sobre o tema, a construção de um modelo digital, a programação de um pequeno jogo educativo ou a apresentação de um projeto colaborativo. Essa flexibilidade permite que alunos com dificuldades motoras, de escrita ou com transtornos de comunicação se expressem de formas que valorizem suas habilidades e minimizem suas dificuldades.

Finalmente, os Múltiplos Meios de Engajamento são o cerne da gamificação. Pontos, distintivos, rankings, avatares personalizáveis, narrativas imersivas e a possibilidade de escolhas individuais nas missões estimulam a motivação intrínseca e extrínseca. Para estudantes que lutam com a atenção ou o foco, a natureza interativa e recompensadora da gamificação pode ser um diferencial. A possibilidade de progredir em seu próprio ritmo, de receber feedback imediato e de colaborar com pares em desafios estimulantes cria um senso de pertencimento e propósito, crucial para o engajamento de todos, incluindo aqueles que se sentem desmotivados ou excluídos em ambientes de aprendizagem tradicionais (Silva et al. 2025). Ao alinhar a gamificação com o DUA, o processo educacional se torna intrinsecamente mais equitativo e inclusivo, pavimentando o caminho para uma aprendizagem significativa para cada aluno.

A avaliação no contexto de uma educação acessível e gamificada assume um caráter fundamentalmente formativo, distanciando-se do modelo tradicional somativo que muitas vezes foca apenas no produto final. Em um ambiente gamificado, a avaliação não é apenas um momento de verificação de conhecimento, mas uma parte intrínseca do

processo de aprendizagem, oferecendo feedback contínuo e oportunidades de melhoria. Este enfoque se alinha perfeitamente com os princípios da educação inclusiva, que preconiza o acompanhamento individualizado e a adaptação das estratégias pedagógicas às necessidades de cada estudante. A avaliação formativa em contextos gamificados é, portanto, um motor para o aprendizado, e não um mero julgamento (Santos et al., 2024)

Os elementos da gamificação, como pontos de experiência (XP), níveis de progressão, distintivos e quadros de líderes (leaderboards), podem ser utilizados como indicadores visíveis de progresso. Por exemplo, a cada desafio superado ou habilidade dominada, o aluno ganha XP e avança de nível. Esse sistema oferece feedback imediato e transparente sobre o desempenho, permitindo que o estudante identifique seus pontos fortes e as áreas que necessitam de mais atenção. Em vez de esperar por uma nota final, o aluno recebe informações em tempo real sobre seu desempenho, o que fomenta a autorreflexão e a autoavaliação.

Para estudantes com necessidades educacionais especiais, a avaliação formativa gamificada é particularmente benéfica. A natureza progressiva e segmentada das tarefas gamificadas permite que o professor acompanhe de perto o desenvolvimento de cada competência, identificando precocemente dificuldades e oferecendo suporte individualizado. Por exemplo, se um aluno com dislexia tem dificuldade em uma ‘missão de leitura’, o sistema pode oferecer recursos alternativos (como audiolivros ou textos com fontes adaptadas) ou o professor pode intervir com estratégias específicas, sem que o aluno se sinta reprovado ou estigmatizado. O foco na superação de desafios e na conquista de metas, ao invés da comparação com outros, promove uma mentalidade de crescimento e valoriza o esforço individual.

Além disso, a diversidade de ‘missões’ e "desafios" propostos pela gamificação possibilita que a avaliação ocorra através de múltiplos meios de expressão, conforme o DUA. Um aluno pode demonstrar seu domínio de um conceito através de um projeto criativo, uma apresentação oral, um jogo que ele mesmo desenvolveu ou a resolução de um problema prático. Essa flexibilidade assegura que a avaliação seja justa e equitativa, permitindo que cada estudante mostre seu conhecimento da maneira que melhor se adapta às suas habilidades, evitando que barreiras de comunicação ou motoras interfiram na demonstração de seu aprendizado. A avaliação formativa gamificada, portanto, torna-se uma ferramenta poderosa para promover a inclusão e a aprendizagem contínua no Ensino Fundamental (Silva et al. 2025).

Apesar do inegável potencial da gamificação para promover uma educação mais engajadora e acessível, sua implementação no Ensino Fundamental não é isenta de desafios. Superá-los exige um planejamento cuidadoso, formação contínua de professores e uma visão pedagógica alinhada aos princípios da inclusão. A transição de modelos tradicionais para abordagens gamificadas demanda uma mudança de mentalidade, tanto por parte dos educadores quanto dos próprios estudantes (Cunha et al., 2024).

Um dos principais desafios na implementação da gamificação na educação reside na formação e capacitação dos professores, que muitas vezes estão acostumados a metodologias centradas na transmissão de conteúdo e podem se sentir inseguros quanto ao design e à gestão de ambientes gamificados. A criação de ‘missões’ significativas, a atribuição equitativa de pontuações e recompensas, e a utilização eficaz de tecnologias digitais exigem habilidades pedagógicas e tecnológicas específicas. Para superar essa barreira, é crucial investir em programas de desenvolvimento profissional que ofereçam workshops práticos, mentorias e acesso a recursos digitais que facilitem a familiarização com as ferramentas e estratégias da gamificação.

Além disso, a infraestrutura tecnológica nas escolas representa um desafio significativo, pois a falta de acesso a dispositivos adequados, internet de alta velocidade e softwares educacionais pode limitar a implementação de projetos gamificados. A superação desse obstáculo requer investimentos em equipamentos, conectividade e manutenção, além da exploração de soluções de baixo custo ou baseadas em recursos analógicos, como jogos de tabuleiro adaptados ou sistemas de pontuação manuais, garantindo que a gamificação seja acessível mesmo em contextos com recursos limitados. Nesse sentido, a criatividade do professor torna-se um ativo inestimável, contribuindo para a adaptação das práticas pedagógicas às realidades de cada ambiente escolar (Meira & Silva, 2025).

A adaptação curricular e a personalização das experiências gamificadas representam desafios significativos, pois é necessário atender às diretrizes curriculares e às necessidades individuais de cada aluno, especialmente aqueles com deficiências. Para evitar que a gamificação se torne uma série de ‘jogos’ sem propósito pedagógico, os educadores devem entender que ela é uma estratégia para alcançar objetivos de aprendizagem, focando na construção de conhecimento e no desenvolvimento de habilidades. Além disso, a manutenção do engajamento ao longo do tempo requer que as atividades sejam desafiadoras, relevantes e variadas, o que implica um processo de

avaliação formativa contínua, onde o professor ajusta as "missões" com base no feedback dos alunos. Ao enfrentar esses desafios com planejamento e flexibilidade, a gamificação pode se tornar uma ferramenta poderosa e sustentável para uma educação acessível e transformadora no Ensino Fundamental (Japiassu & Rached, 2020).

O horizonte da gamificação na educação aponta para um cenário de crescente integração e sofisticação, moldado pela evolução tecnológica e pela consolidação de práticas pedagógicas mais centradas no aluno. As tendências atuais sugerem que a gamificação não será apenas um adendo ao currículo, mas uma arquitetura intrínseca de ambientes de aprendizagem, capaz de transformar profundamente a experiência educacional no Ensino Fundamental e além.

A gamificação baseada em competências e habilidades socioemocionais também ganhará mais força. Além do conteúdo acadêmico, os jogos educativos e as experiências gamificadas serão cada vez mais desenhados para desenvolver habilidades como resiliência, empatia, colaboração, pensamento crítico e criatividade. Essas competências são essenciais para o século XXI, e a gamificação oferece um ambiente seguro e motivador para seu desenvolvimento, onde o erro é parte do processo e o feedback construtivo impulsiona o crescimento (Meira & Silva, 2025).

Em suma, a gamificação como ferramenta para a cidadania digital e a ética é uma tendência emergente. À medida que os alunos navegam em um mundo cada vez mais digital, as experiências gamificadas podem ser projetadas para ensinar sobre segurança online, privacidade de dados, comportamento ético em redes sociais e combate à desinformação. Transformar esses temas complexos em desafios interativos pode prepará-los para serem cidadãos digitais responsáveis e conscientes.

O futuro da gamificação na educação é promissor. Com o avanço das tecnologias e o aprimoramento das práticas pedagógicas, ela se consolidará como uma abordagem transformadora, capaz de criar experiências de aprendizagem profundamente personalizadas, imersivas e, sobretudo, verdadeiramente inclusivas para todos os estudantes do Ensino Fundamental.

4. Metodologias Ativas e Inclusão na Educação Transformadora: Perspectivas para o Ensino Fundamental

Nos últimos tempos, emergiram novas abordagens educacionais conhecidas como metodologias ativas, que se destacam por promover uma aprendizagem centrada no estudante, participativa e orientada para o desenvolvimento das competências essenciais do século XXI. Essas estratégias têm sido cada vez mais incorporadas às práticas pedagógicas do Ensino Fundamental, atendendo às exigências contemporâneas por uma educação mais equitativa, personalizada e voltada ao crescimento integral dos educandos, conforme apontam Cunha et al. (2024). Ao romper com métodos de ensino repetitivos e unidirecionais, essas metodologias favorecem a construção do conhecimento por meio da reflexão crítica e da colaboração entre os atores envolvidos no processo educacional.

No cenário educacional atual, evidencia-se a utilização de abordagens ativas como uma valiosa contribuição para fomentar a inclusão no ambiente escolar. Essas abordagens criam espaços de aprendizado mais acolhedores, que se ajustam às diferentes necessidades dos alunos de maneira acessível, valorizando suas vivências pessoais enquanto constroem conhecimento no contexto escolar. Isso leva em consideração suas bagagens culturais individuais, assim como suas variadas formas de aprendizagem. Conforme destacam Uchôa e Chacon (2022), a valorização das diferenças e da diversidade social e cultural no currículo escolar é essencial para a construção de práticas pedagógicas democráticas e inclusivas, capazes de promover uma educação mais equitativa e respeitosa. Portanto, essa perspectiva contribui para a criação de ambientes educacionais nos quais todos os alunos têm a oportunidade de desenvolver seus talentos e superar as limitações presentes em práticas tradicionais de ensino, que muitas vezes ignoram a

diversidade de perfis dos estudantes. Assim, favorece-se a construção do conhecimento por meio da reflexão crítica e da colaboração entre os envolvidos no processo educacional.

A relevância da educação no Brasil é evidenciada pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que destaca a importância da inclusão e da criatividade nas escolas para estimular uma aprendizagem participativa e colaborativa, garantindo a todos uma educação de qualidade superior. De acordo com Almeida et al. (2024), as tecnologias digitais e metodologias inovadoras, como a gamificação, exigem uma reflexão sobre as práticas pedagógicas adotadas pelos professores, de modo a valorizar as peculiaridades individuais e promover o desenvolvimento educacional integral dos estudantes.

Estudos recentes conduzidos por Almeida et al. (2024) apontam que a introdução de métodos ativos pode ser vantajosa para enfrentar os obstáculos de aprendizado que historicamente têm afetado negativamente estudantes com necessidades educacionais específicas. Ao possibilitar uma diversidade de práticas pedagógicas e ajustar o ensino de acordo com as demandas individuais dos alunos, essas estratégias promovem vivências de aprendizado significativas e personalizadas, contribuindo para fortalecer o engajamento dos estudantes na escola, estimular seu interesse nas atividades acadêmicas e promover uma distribuição mais equitativa do currículo educacional.

É fundamental que os professores se mantenham constantemente atualizados na área educacional para aplicar as metodologias ativas de forma crítica, após uma reflexão aprofundada sobre o assunto. Além de dominarem técnicas pedagógicas, é essencial que compreendam as necessidades individuais dos alunos, criando assim um ambiente educacional inclusivo que atenda à diversidade presente em sala de aula. Conforme apontam Uchôa e Chacon (2022), a valorização das diferenças e da diversidade social e cultural no currículo escolar é um elemento-chave para a construção de práticas pedagógicas democráticas, capazes de promover a equidade e o respeito às distintas formas de aprendizagem.

É importante ressaltar a relevância da avaliação formativa em metodologias ativas de ensino e aprendizagem, pois essa prática permite que os professores acompanhem de perto o progresso dos alunos de forma constante e ajustem as estratégias educacionais conforme necessário, como demonstrado por Lima, Silva e Alves (2024). Esses autores destacam que o feedback gerado pela avaliação formativa é um diferencial, contribuindo para o crescimento profissional e pessoal dos futuros professores e fomentando a reflexão pedagógica na formação docente.

Além disso, a fusão de tecnologias digitais com métodos ativos pode potencializar a promoção da inclusão educacional de maneira ainda mais eficiente. Ferramentas digitais, como plataformas de ensino online e aplicativos educativos, oferecem recursos que podem ser adaptados para atender às necessidades específicas de cada estudante, colaborando para uma educação mais personalizada. Segundo Moreira (2022), a inserção das tecnologias da informação e comunicação no contexto escolar favorece a construção de metodologias de ensino que estimulam a interação, a autonomia e a participação ativa dos alunos, contribuindo para que se tornem protagonistas de seu próprio processo de aprendizagem.

É primordial que as instituições educacionais criem um ambiente acolhedor que impacte positivamente todas as suas atividades. Isso não se resume apenas à adoção de métodos ativos; envolve também fomentar uma atmosfera escolar que valorize a diversidade e estimule a participação plena dos alunos. Conforme evidenciado por Mendes et al. (2025), a construção de um espaço inclusivo demanda o compromisso coletivo de gestores, professores, alunos e famílias, que devem atuar de forma articulada para garantir um ambiente de aprendizagem equitativo e participativo, favorecendo a integração plena no processo educativo.

4.1 Fundamentos das Metodologias Ativas: O Protagonismo Estudantil no Centro do Aprendizado

Abordagens pedagógicas ativas incorporam uma variedade de métodos que incentivam a participação ativa dos estudantes no processo educacional, promovendo o pensamento crítico e colaborativo para resolver problemas junto aos colegas. Essas práticas diferem do ensino tradicional, que se baseia na simples transmissão de conteúdo pelo professor, seguida pela memorização passiva dos alunos. Nas abordagens ativas, o aluno assume um papel central em sua própria aprendizagem, construindo conhecimento por meio da experimentação reflexiva e da ação direta (Amorim et al., 2023).

Atualmente, há uma grande variedade de metodologias ativas no cenário educacional, como a sala de aula invertida, o ensino por investigação, a Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP), Aprendizagem Por Projetos (APP), o uso de mapas mentais, o ensino misturado, a análise de estudos de caso e o pensamento de design. Cada uma

dessas abordagens possui características próprias que ressaltam o papel central do aluno e a construção significativa do conhecimento (Mendes et al., 2025).

As estratégias pedagógicas ativas aplicadas no Ensino Fundamental trazem como uma de suas principais vantagens o estímulo à participação ativa dos alunos, que se envolvem de forma engajada nas atividades propostas. Isso contribui para o desenvolvimento da capacidade de tomar decisões com responsabilidade, bem como para a aquisição de habilidades socioemocionais essenciais para a convivência em sociedade. Conforme apontado por Cunha et al. (2024), a adoção de metodologias ativas favorece o protagonismo estudantil ao incentivar a curiosidade, a aprendizagem colaborativa e a construção de conhecimento de forma significativa, respeitando o ritmo e as necessidades de cada estudante.

Um aspecto não menos importante a ser considerado é a capacidade de personalização no processo de ensino-aprendizagem, onde as metodologias ativas garantem o respeito ao ritmo de aprendizado individual de cada aluno, levando em conta seus estilos e habilidades únicas. Essa flexibilidade desempenha um papel essencial na promoção da inclusão educacional, permitindo que todos os alunos participem de forma justa e produtiva no processo educativo, independentemente de suas circunstâncias particulares. De acordo com Mendes et al. (2025), as metodologias ativas apresentam efeitos positivos na melhoria das práticas de ensino que valorizam a diversidade e contribuem para a redução das desigualdades presentes no ambiente escolar.

Além disso, para implementar as metodologias ativas, é essencial ter um ambiente educacional que favoreça a interação e a colaboração entre os alunos. Espaços que estimulam a troca de ideias e a construção compartilhada do saber são indispensáveis para o sucesso dessas práticas de ensino. Conforme destacado por Cunha et al. (2024), criar ambientes físicos e virtuais que incentivem a cooperação é um aspecto crucial para a efetividade das metodologias ativas, pois permite que os estudantes aprendam uns com os outros, enriquecendo suas experiências e perspectivas.

É fundamental para o sucesso da implementação das práticas ativas no ensino que os professores continuem se desenvolvendo constantemente, aprimorando suas habilidades e conhecimentos específicos para atuar como facilitadores da aprendizagem. Conforme destacado por Uchôa e Chacon (2022), é crucial que a formação pedagógica contemple não apenas o domínio aprofundado das práticas interativas em sala de aula, mas também a competência para utilizar recursos tecnológicos educacionais que

potencializam essas estratégias, assegurando, assim, que todos os alunos tenham acesso a uma educação eficiente e efetiva.

É imprescindível revisar a maneira como a avaliação é realizada em abordagens ativas, a fim de refletir verdadeiramente a natureza dinâmica e colaborativa do processo de aprendizagem. Em vez de se concentrar exclusivamente em testes e notas escolares isoladas, é fundamental considerar a totalidade da jornada de aprendizado, levando em conta aspectos como o engajamento ativo dos alunos, o esforço dedicado e a progressão ao longo do tempo. Gomes et al. (2025), ressaltam que a avaliação formativa, ao oferecer feedback contínuo e orientações personalizadas para melhorias, constitui uma estratégia eficaz para promover o desenvolvimento integral dos estudantes. Essa abordagem alinha-se aos princípios das pedagogias ativas e favorece uma aprendizagem mais significativa.

Por fim, as metodologias ativas mostram sua eficiência em promover uma educação mais inclusiva e centrada no aluno ao destacar o papel dos estudantes como principais agentes de aprendizagem, tais estratégias ampliam as possibilidades de ensino e contribuem para a criação de ambientes educacionais mais equitativos e acolhedores que reflitam os valores da justiça social na educação.

4.2 Tecnologias Educacionais e Inclusão: Superando Barreiras na Aprendizagem

A BNCC da Computação, instituída em 2022, prevê a inserção gradativa das competências digitais desde a Educação Infantil, distribuídas em eixos como Pensamento Computacional, Mundo Digital, Cultura Digital e Impactos da Computação na Sociedade, com foco no desenvolvimento integral dos alunos. Esses eixos orientam que crianças e jovens desenvolvam habilidades para compreender, criar e interagir com tecnologias de forma crítica, ética e criativa, em diferentes contextos e áreas do conhecimento. A abordagem não se restringe ao campo da Matemática, mas permeia todo o currículo, incentivando práticas interdisciplinares que favoreçam a resolução de problemas reais, a colaboração e a cidadania digital. Essa diretriz dialoga diretamente com metodologias ativas e estratégias inclusivas, fortalecendo o compromisso da educação brasileira com a formação integral e a preparação para os desafios da sociedade contemporânea (Brasil, 2022).

Nesse contexto, os avanços nas tecnologias digitais estão provocando mudanças significativas no âmbito educativo, oferecendo novas oportunidades para o ensino e a aprendizagem. A adoção de métodos ativos ressalta a importância crucial das tecnologias como ferramentas essenciais para ampliar o acesso ao conhecimento, apoiar a personalização do processo de aprendizagem e garantir a inclusão educativa. Conforme menciona Moreira (2022), a tecnologia favorece a interação, a autonomia e a criatividade dos estudantes, promovendo, assim, uma aprendizagem mais dinâmica e significativa. As tecnologias mais comuns empregadas nas metodologias de ensino ativo incluem plataformas online de educação e aplicações interativas educativas, que promovem a aprendizagem personalizada dos alunos de forma colaborativa e adequada aos diversos estilos e ritmos de absorção do saber (Barbosa et al., 2024).

Os avanços nas tecnologias digitais estão provocando mudanças significativas no âmbito educativo ao oferecer novas oportunidades para o ensino e a aprendizagem. A adoção de métodos ativos ressalta a importância crucial das tecnologias como ferramentas essenciais para ampliar o acesso ao conhecimento, apoiar a personalização do processo de aprendizagem e garantir a inclusão educativa. Conforme menciona Moreira (2022), a tecnologia favorece a interação, a autonomia e a criatividade dos estudantes, promovendo, assim, uma aprendizagem mais dinâmica e significativa.

As tecnologias mais comuns empregadas nas metodologias de ensino ativo incluem plataformas online de educação e aplicações interativas educativas, que promovem a aprendizagem personalizada dos alunos de forma colaborativa e adequada aos diversos estilos e ritmos de absorção do saber (Barbosa et al., 2024). Essas tecnologias ampliam as possibilidades de personalizar o currículo e disponibilizar materiais acessíveis aos alunos com deficiência, como leitores de tela e legendas, visando tornar sua participação na educação mais inclusiva e eficiente (Moreira, 2022). A acessibilidade digital é essencial como um princípio norteador nas atividades educacionais, promovendo uma abordagem mais inclusiva e acolhedora para todos.

Além disso, o uso de recursos tecnológicos na educação pode contribuir para a formação de comunidades de aprendizagem nas quais alunos e professores colaboram de forma interativa e positiva. Essa colaboração enriquece não apenas o processo de ensino, mas também promove um ambiente de apoio mútuo, essencial para o desenvolvimento das habilidades sociais e emocionais dos indivíduos, como destacado por Gomes et al. (2025). A interação colaborativa entre pares, mediada pela tecnologia, pode resultar em

uma aprendizagem mais significativa, uma vez que estimula a motivação dos estudantes ao trabalharem coletivamente na resolução de problemas e no desenvolvimento de ideias.

A participação ativa do professor desempenha um papel fundamental na promoção do uso crítico e ético de tecnologias educacionais específicas. Cabe ao educador escolher com cuidado os recursos tecnológicos a serem empregados, alinhando-os de maneira consciente aos objetivos pedagógicos definidos em conjunto com as necessidades individuais dos alunos. De acordo com Uchôa e Chacon (2022), a formação dos professores para a integração de tecnologias inclusivas é considerada uma das principais prioridades. Os desafios enfrentados pelas escolas evidenciam a necessidade imediata de implementar políticas públicas que promovam a formação contínua dos professores, juntamente com a infraestrutura tecnológica adequada.

Nesse contexto, as ações do Ministério da Ciência, Tecnologia, Inovações e Comunicações (MCTIC), têm desempenhado um papel estratégico ao fomentar políticas e programas que incentivam a adoção de tecnologias digitais em diferentes níveis de ensino. Segundo o MCTIC (Brasil, 2018), iniciativas voltadas para inovação tecnológica e inclusão digital contribuem para ampliar o acesso de estudantes e professores a recursos educacionais modernos, fortalecendo a integração entre metodologias ativas e ferramentas digitais. Essas medidas buscam não apenas modernizar a infraestrutura escolar, mas também reduzir desigualdades, garantindo que todos os alunos, independentemente de sua localização ou condição socioeconômica, possam usufruir de experiências de aprendizagem mais significativas e inclusivas.

Além disso, as tecnologias incentivam a participação dos estudantes no planejamento educacional, permitindo que colaborem na escolha dos temas de estudo e das estratégias de aprendizagem utilizadas. O envolvimento ativo dos alunos nesse processo fortalece o vínculo com a própria aprendizagem, promovendo um sentimento de responsabilidade em relação a ela. De acordo com Mendes et al. (2025), o planejamento participativo é uma ferramenta fundamental para incentivar práticas pedagógicas inclusivas, priorizando a escuta atenta das opiniões dos alunos e garantindo-lhes uma voz ativa na definição do percurso educacional a ser seguido.

O uso de tecnologias educacionais pode desempenhar um papel crucial na promoção da igualdade no acesso à educação. Ao disponibilizar recursos que atendam às diferentes necessidades e formas de aprendizado dos alunos, as instituições de ensino podem garantir que todos os estudantes tenham oportunidades iguais para alcançar o

sucesso acadêmico, independentemente de suas circunstâncias individuais. Conforme apontado por Mendes et al. (2025), a adaptação do ensino por meio das tecnologias é um passo importante em direção à promoção da educação inclusiva, possibilitando que cada estudante avance individualmente em seu próprio ritmo de aprendizado, de acordo com suas particularidades e habilidades específicas.

A integração entre métodos ativos e recursos educacionais digitais abre portas para proporcionar uma educação de alto padrão de forma eficiente e promissora para todos os envolvidos. O uso dessas técnicas fomenta ambientes de ensino acessíveis, colocando o aluno como alvo principal e reduzindo as barreiras que levam à exclusão nas instituições de ensino. Essa prática demonstra um comprometimento ético e político com a equidade, a justiça social e a transformação do cenário educacional.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) (Brasil, 1996), estabelece em seus artigos 4º, 12 e 59, que é dever do Estado e das instituições de ensino assegurar igualdade de condições para o acesso e permanência na escola, oferecendo currículos, métodos, técnicas e recursos adaptados às necessidades dos educandos. No contexto das tecnologias educacionais, tais dispositivos reforçam a importância de integrar recursos digitais acessíveis e metodologias ativas que respeitem os diferentes ritmos e estilos de aprendizagem. Conforme previsto na legislação (Brasil, 1996), a utilização de tecnologias não deve ser apenas um suporte pedagógico, mas um meio efetivo de garantir inclusão, participação e desenvolvimento integral de todos os estudantes. Essa perspectiva dialoga com a proposta de personalização e flexibilidade curricular, permitindo que a escola se adapte ao aluno, e não o contrário, fortalecendo, assim, o compromisso com uma educação de qualidade, democrática e socialmente justa.

Nesse sentido, a construção de uma educação verdadeiramente inclusiva e acessível está fortemente ancorada no arcabouço legal brasileiro, que reconhece a diversidade como princípio fundante. A Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (LBI) (Brasil, 2015) estabelece diretrizes para assegurar o direito à educação em igualdade de condições, prevendo adaptações curriculares, recursos de acessibilidade e atendimento educacional especializado. Essa legislação representa um avanço significativo, pois rompe com a lógica integracionista e promove a equidade como eixo central da política educacional. Conforme Lima (2023), o alinhamento entre práticas pedagógicas e dispositivos legais é essencial para garantir uma aprendizagem

significativa e justa, transformando a legislação de um mero documento normativo em uma ferramenta capaz de transformar a realidade escolar.

Complementando essa abordagem, destaca-se o Decreto nº 7.611, de 17 de novembro de 2011 (Brasil, 2011), que regulamenta o Atendimento Educacional Especializado (AEE) e reforça a obrigatoriedade da oferta de serviços de apoio em todos os níveis da educação básica. Essa normativa determina que as instituições de ensino adotem medidas para eliminar barreiras atitudinais, comunicacionais e arquitetônicas, assegurando que os alunos com deficiência tenham acesso pleno ao currículo. De acordo com Uchôa e Chacon (2022), é imprescindível que as escolas compreendam a legislação como uma aliada, e não como um obstáculo burocrático, pois ela oferece respaldo para a implementação de práticas mais humanas e inclusivas. Assim, a presença de legislações robustas deve impulsionar a atuação docente na direção da equidade e da personalização do ensino.

Do ponto de vista prático, diversas experiências documentadas revelam como os princípios legais podem ser operacionalizados com sucesso em contextos educacionais reais. No estudo de Barbosa et al. (2024), a introdução de recursos digitais acessíveis, como leitores de tela e legendas automáticas, ampliou significativamente a participação de estudantes com deficiência auditiva e visual nas atividades escolares. Da mesma forma, na pesquisa conduzida por Meira e Silva (2025), o uso de jogos digitais adaptados para o ensino de competências socioemocionais mostrou-se eficaz na inclusão de alunos com transtornos do espectro autista. Essas experiências demonstram que a articulação entre tecnologia, legislação e pedagogia é não apenas possível, mas também necessária para o avanço de uma educação inclusiva e acessível.

Outro exemplo relevante está na investigação realizada por Cunha et al. (2024), que analisaram a formação de professores voltada à gamificação inclusiva. O estudo destacou a importância de capacitações contínuas e do uso de metodologias ativas para estimular a participação de alunos com deficiência intelectual em atividades gamificadas. A experiência demonstrou que, com planejamento e apoio institucional, é possível adaptar estratégias pedagógicas, como missões personalizadas, recompensas visuais e feedbacks auditivos, respeitando os diferentes ritmos de aprendizagem. Essa prática reforça o papel do professor como mediador sensível às particularidades de cada estudante, conforme preconiza a legislação vigente.

Por fim, estudos como o de Moreira (2022), evidenciam que ambientes virtuais de aprendizagem, estruturados a partir dos princípios do Design Universal para a Aprendizagem (DUA), constituem um caminho efetivo para a promoção da inclusão escolar. Ao oferecer múltiplas formas de engajamento, representação e expressão, essas plataformas favorecem a aprendizagem de estudantes com diferentes perfis, garantindo que todos possam participar de maneira significativa. Além disso, tais práticas dialogam diretamente com os marcos legais e pedagógicos vigentes, demonstrando que a legislação educacional brasileira pode ser concretizada em experiências pedagógicas reais. Nesse sentido, a convergência entre teoria, prática e políticas públicas fortalece a construção de escolas mais justas, inovadoras e acolhedoras, capazes de responder às demandas de uma sociedade diversa e em constante transformação. Assim, a utilização de recursos digitais acessíveis e metodologias inclusivas não apenas confirma a viabilidade da inclusão, mas também sinaliza caminhos concretos para a consolidação de uma educação democrática e equitativa.

5. Resultados e Discussões

Este capítulo apresenta os resultados obtidos a partir da pesquisa bibliográfica realizada nas bases de dados Google Acadêmico, Portal de Periódicos da CAPES e Scientific Electronic Library Online (SciELO), entre os dias 26 de junho e 04 de julho de 2025. Foram utilizados descritores agrupados tematicamente para nortear as estratégias de busca, conforme previamente descrito na metodologia. No total, foram encontrados 168 trabalhos acadêmicos, distribuídos da seguinte forma: 94 sobre gamificação, 3 sobre cultura digital, 3 sobre acessibilidade, 1 sobre deficiência, 14 sobre inclusão, 39 sobre aprendizagem ativa e 14 sobre metodologias ativas.

Após a leitura dos títulos, resumos e textos completos, 22 obras foram selecionadas com base nos critérios de inclusão estabelecidos. Essas obras foram escolhidas por apresentarem contribuições significativas à análise da gamificação e das metodologias ativas como estratégias para a construção de uma educação mais acessível e inclusiva no Ensino Fundamental.

Cabe destacar que, embora a base de dados Scientific Electronic Library Online (SciELO), tenha sido consultada, nenhum trabalho encontrado nessa fonte, no momento da busca, atendeu de forma efetiva aos critérios de seleção definidos para esta pesquisa. Por esse motivo, os trabalhos apresentados neste capítulo são provenientes exclusivamente do Google Acadêmico e do Portal da CAPES.

Após a aplicação dos critérios de inclusão e exclusão estabelecidos na metodologia, foram selecionadas 22 obras relevantes para análise descritiva qualitativa. Esses estudos, oriundos das bases Google Acadêmico e Portal da CAPES, apresentam discussões consistentes sobre os impactos da gamificação e das metodologias ativas no contexto do Ensino Fundamental, com foco na inclusão e acessibilidade educacional. O Quadro 6 organiza os trabalhos selecionados por autor, ano, objetivos e principais achados,

facilitando a visualização e compreensão das contribuições de cada pesquisa para os objetivos do presente estudo.

Quadro 6 – Objetivos e Principais Resultados das Obras Seleccionadas nas bases de dados Google Acadêmico e Portal da CAPES sobre ‘Gamificação e Aprendizagem Ativa no Ensino Fundamental’.

Autor e Ano	Objetivo	Principais Resultados
Abreu et al. (2023)	Investigar o uso de metodologias ativas com foco na gamificação como estratégia de aprendizagem.	Apontou que a gamificação favorece o engajamento e promove a participação dos alunos nas atividades escolares.
Almeida et al. (2024)	Propor estratégias inovadoras para superar dificuldades de aprendizagem no ensino fundamental.	Indicou que a gamificação pode tornar o processo de aprendizagem mais atrativo e acessível.
Amorim et al. (2023)	Analisar o letramento digital por meio da gamificação como recurso lúdico no ensino.	Demonstrou que a ludicidade da gamificação favorece o desenvolvimento de competências digitais.
Darolt & Campbell (2023)	Relatar experiências formativas com gamificação como estratégia inovadora no ensino fundamental.	Mostrou que a gamificação estimula a criatividade, a colaboração e o protagonismo estudantil.
Gomes et al. (2025)	Investigar como a gamificação pode ser utilizada para promover aprendizagem significativa no Ensino Fundamental, por meio de projetos interativos, analisando seus impactos no engajamento, motivação e desenvolvimento de competências dos estudantes.	Evidenciou que os projetos gamificados aumentaram o engajamento e a motivação dos alunos, favorecendo a participação ativa e o desenvolvimento de competências socioemocionais. Indicou ainda que a gamificação, quando bem planejada e apoiada por formação docente, constitui ferramenta inclusiva e acessível.
Guterres (2024)	Explorar as interfaces pedagógicas das tecnologias digitais na educação básica.	Destacou a gamificação como uma das estratégias de integração tecnológica mais eficazes.
Japiassu & Abi Rached (2020)	Revisar o uso da gamificação no processo de ensino-aprendizagem.	Apontou evidências de que a gamificação contribui para um aprendizado mais dinâmico e envolvente.
Kobayashi & Leite (2025)	Investigar a aplicabilidade do Kahoot no Ensino Fundamental por meio de revisão sistemática.	Verificou que o uso do Kahoot favorece a aprendizagem lúdica e a avaliação formativa.
Linhares (2024)	Analisar o uso de gamificação nas aulas de Língua Portuguesa no 1º ano do Ensino Fundamental.	Evidenciou avanços no interesse dos alunos e melhoria no desempenho em leitura e escrita.
Machado, Rostas e Cabreira (2023)	Revisar sistematicamente estudos nacionais sobre gamificação na educação básica.	Identificou tendências e lacunas nas pesquisas sobre gamificação como ferramenta pedagógica.
Melo & Ribeiro (2019)	Relatar experiências de intervenção didática com gamificação em instituições públicas.	Concluiu que a gamificação melhora o engajamento e a compreensão dos conteúdos escolares.

*Gamificação e Aprendizagem Ativa no Ensino Fundamental:
Estratégias para uma Educação Inclusiva e Acessível*

Neves (2022)	Investigar práticas de gamificação na educação básica no cenário pós-pandemia.	Concluiu que a gamificação contribui para reconstruir vínculos escolares e motivar os estudantes.
Ribeiro et al. (2025)	Revisar a literatura sobre formação docente e tecnologias educacionais com foco na inclusão.	Apontou a gamificação como estratégia promissora para diversificar práticas pedagógicas e engajar diferentes perfis de estudantes.
Rodrigues et al. (2024)	Explorar o uso da gamificação como prática pedagógica inovadora.	Demonstrou benefícios na participação dos alunos, na avaliação e na construção de vínculos com o conhecimento.
Santos et al. (2024)	Analisar como a gamificação pode estimular o interesse e a participação dos alunos no Ensino Fundamental.	Apontou que a gamificação favorece o engajamento, promove a motivação e contribui para a inclusão de diferentes perfis de estudantes.
Silva et. al. (2023)	Realizar uma revisão sistemática sobre gamificação em teses e dissertações brasileiras no período de 2013 a 2021.	Identificou o crescimento do uso da gamificação no ensino básico e superior, destacando seu potencial de engajamento e os desafios na formação docente.
Silva et. al. (2025)	Discutir os desafios e possibilidades da gamificação na aprendizagem.	Ressaltou os benefícios da gamificação no estímulo à participação e na superação de dificuldades.
Simões (2025)	Investigar estratégias psicopedagógicas para promover a autonomia no processo de aprendizagem.	Apontou a gamificação como ferramenta eficaz para estimular a autogestão e a personalização da aprendizagem.
Távora et al. (2018)	Analisar a competência da gamificação em ambientes virtuais de aprendizagem.	Evidenciou que a gamificação favorece o engajamento e a colaboração, desde que alinhada aos objetivos pedagógicos.
Teixeira e Guazzelli (2023)	Relatar experiências com metodologias ativas na educação básica.	Destacou a aprendizagem ativa e a gamificação como caminhos para fortalecer o protagonismo discente.
Vasconcelos (2024)	Investigar o impacto do projeto 'Aprender com Jogos' na aprendizagem de alunos do ensino fundamental.	Concluiu que os jogos digitais aumentaram o interesse, a assimilação de conteúdos e o desenvolvimento socioemocional.
Venâncio, Maia e Maia (2023)	Analisar a gamificação como recurso metodológico nos anos iniciais do ensino fundamental.	Verificou que elementos lúdicos aumentam a motivação dos estudantes e promovem práticas pedagógicas inclusivas.

Fonte: Elaborado pela autora

A seguir, apresenta-se a análise descritiva das obras selecionadas, com base nos critérios definidos na metodologia e nos dados sistematizados no Quadro 2. Cada parágrafo contempla uma síntese interpretativa dos principais achados de cada estudo, destacando suas contribuições para a compreensão do uso da gamificação e das metodologias ativas como estratégias de ensino e aprendizagem acessíveis no Ensino

Fundamental. A redação foi organizada de forma clara, objetiva e coesa, buscando valorizar os elementos centrais de cada pesquisa e evidenciar como esses trabalhos dialogam com os objetivos deste estudo.

O estudo de Abreu (2023), investiga a aplicação da gamificação como estratégia pedagógica nas metodologias ativas de ensino superior em Portugal e no Brasil. O autor ressalta que a integração de elementos lúdicos no ambiente acadêmico promove um maior envolvimento dos estudantes, incentivando sua autonomia e protagonismo no processo de aprendizagem. A pesquisa também evidenciou que o uso consciente da gamificação contribui para experiências educacionais mais imersivas e significativas, favorecendo a participação ativa dos alunos. Além disso, observou-se que os estudantes demonstraram um maior interesse em resolver problemas e se engajaram de forma mais efetiva nos conteúdos trabalhados. Resultados semelhantes foram encontrados por Santos et al. (2024) no Ensino Fundamental, ao evidenciar que a gamificação aumenta o engajamento e a motivação, estimulando tanto a aprendizagem cognitiva quanto o desenvolvimento socioemocional dos alunos.

O estudo de Almeida et al. (2024), aborda a superação das dificuldades de aprendizagem no Ensino Fundamental por meio de estratégias educacionais novas e criativas. A integração de metodologias ativas e recursos gamificados é sugerida como uma forma eficiente de promover a inclusão e o desenvolvimento cognitivo dos alunos. O estudo ressalta que diversificar as práticas pedagógicas amplia as oportunidades de aprendizagem e promove uma maior equidade educacional, especialmente para estudantes que enfrentam dificuldades na assimilação do currículo escolar. Nesse sentido, Santos et al. (2024) corroboram essa perspectiva ao demonstrarem que a gamificação não apenas contribui para a inclusão, mas também favorece a motivação e a participação ativa dos estudantes, ampliando as possibilidades de engajamento e desenvolvimento socioemocional no processo de aprendizagem.

Amorim (2023), examina o impacto do uso da gamificação no ensino digital como uma forma divertida de promover a alfabetização digital em sala de aula para alunos do Ensino Fundamental I. As descobertas mostram que a integração de jogos digitais estimula a interação entre os estudantes e fomenta o desenvolvimento de habilidades digitais essenciais. Os pesquisadores enfatizam que a gamificação não só aumentou o interesse dos alunos nas atividades escolares, mas também resultou em metodologias educacionais mais dinâmicas e adaptadas à era digital atual. Complementando essa

abordagem, Santos et al. (2024) demonstram que, além de potencializar o desenvolvimento digital, a gamificação também favorece a motivação, o engajamento e o fortalecimento de competências socioemocionais, ampliando os impactos positivos das metodologias ativas no contexto escolar.

Darolt e Campbell (2023), compartilham em seu estudo sobre o uso da gamificação no Ensino Fundamental como uma estratégia educacional criativa e impactante para os alunos em seus processos de aprendizagem. O artigo descreve como a introdução de elementos lúdicos e desafios através de dinâmicas gamificadas estimulou o interesse dos estudantes e contribuiu para a construção do conhecimento. Os pesquisadores ressaltam o papel fundamental do professor como facilitador e criador de experiências educacionais enriquecedoras, nas quais a gamificação desempenha um papel central na promoção da participação ativa dos alunos.

Gomes et al. (2025), apresentam uma análise consistente sobre o potencial da gamificação como estratégia pedagógica no Ensino Fundamental, evidenciando sua capacidade de promover engajamento, participação ativa e melhoria do desempenho acadêmico. Os achados indicam que, quando alinhada aos objetivos pedagógicos e apoiada por um planejamento estruturado e pela formação docente, a gamificação contribui para a construção de experiências de aprendizagem mais significativas. Essa abordagem favorece não apenas o domínio de conteúdos, mas também o desenvolvimento de competências socioemocionais, como colaboração, empatia e resolução de problemas. Ao integrar elementos de metodologias ativas, o estudo reforça a compreensão de que a gamificação, quando aplicada de forma intencional e contextualizada, é uma ferramenta inclusiva e acessível, capaz de ampliar as oportunidades de participação e aprendizagem para todos os estudantes.

O livro organizado por Guterres (2024), apresenta um e-book que contém uma variedade de capítulos focados nas interfaces educacionais das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) no ensino fundamental e médio. O livro destaca o potencial da gamificação em conjunto com as TDIC como uma ferramenta promissora para promover uma educação inclusiva, interativa e significativa. Os capítulos oferecem contribuições significativas que ressaltam a importância de práticas pedagógicas que integrem elementos de novidade, acessibilidade e participação ativa dos estudantes.

O estudo conduzido por Japiassu e Rached (2020), por meio de uma revisão integrativa dedicada ao tema da gamificação no contexto educacional, destaca que a

utilização dessa estratégia com propósito pedagógico pode aumentar a motivação dos alunos e contribuir para o desenvolvimento cognitivo de forma significativa, promovendo uma interação mais intensa no ambiente escolar. Os autores sublinham a importância de que os educadores compreendam os princípios da gamificação para incorporá-la de maneira crítica e efetiva em suas práticas pedagógicas.

Kobayashi e Leite (2025), conduziram uma revisão metódica da literatura acerca do emprego do recurso Kahoot no contexto do Ensino Fundamental. Os achados evidenciam que o Kahoot, como ferramenta gamificada de avaliação formativa, desempenha um papel relevante na promoção da participação ativa dos discentes, conferindo um caráter mais dinâmico e interativo ao processo de ensino e aprendizagem.

Linhares (2024), em sua monografia de especialização acadêmica, examinou como as estratégias de gamificação foram aplicadas na disciplina de Língua Portuguesa com os alunos do primeiro ano do Ensino Básico. O estudo revelou que a gamificação teve um papel significativo no envolvimento dos alunos, resultando em uma aprendizagem mais envolvente e divertida. A autora também ressaltou que a inserção de elementos como recompensas e desafios teve um impacto positivo na participação dos alunos durante o processo educativo.

Os estudiosos Machado, Rostas e Cabreira (2023), empreenderam uma análise crítica da literatura nacional sobre gamificação na Educação Básica. Eles notaram um aumento significativo no uso da gamificação nas últimas décadas e evidenciaram melhorias positivas na motivação e desempenho dos alunos. Além disso, mencionaram a falta de preparação dos professores para utilizar essa estratégia de forma eficiente e destacaram a importância de políticas públicas que promovam sua aplicação.

Melo e Ribeiro (2019), compartilharam um relato de experiência sobre uma intervenção educacional com gamificação em duas instituições públicas diferentes, focada em estimular a participação dos alunos usando quizzes e desafios competitivos com rankings como recursos principais para aumentar o engajamento dos estudantes nas aulas e promover uma aprendizagem mais ativa e eficiente. Os autores destacaram a importância de um planejamento cuidadosamente elaborado para garantir que os aspectos lúdicos não percam sua relevância educacional.

Neves (2022), elaborou um estudo abordando as potenciais vantagens das boas práticas relacionadas a jogos e gamificação na educação fundamental, após o período de crise pandêmica. O autor defende que a gamificação emergiu como uma opção prática e

eficiente para manter o engajamento dos alunos durante o aprendizado remoto de emergência. Observou-se que estratégias gamificadas e a utilização responsável da tecnologia contribuíram para um maior envolvimento e personalização do processo de aprendizagem, mesmo diante dos desafios enfrentados durante a pandemia.

O estudo realizado por Ribeiro (2025), aborda a formação de professores e o uso de tecnologias educacionais, com foco na inclusão de alunos do Ensino Infantil ao Médio. A integração entre a capacitação dos docentes e práticas ativas, como a gamificação, é destacada como crucial para promover uma educação acessível e modernizada. A pesquisa ressalta que a inclusão digital e o aprendizado contínuo são fundamentais para transformar efetivamente o sistema educacional.

Rodrigues (2024), sugere uma análise sobre o emprego da gamificação como método educacional no ambiente escolar. O estudo parte de fundamentos teóricos e prossegue para a aplicação prática, destacando as vantagens da gamificação na promoção da participação dos estudantes, na criação cooperativa do saber e no estímulo à autonomia discente. Os pesquisadores ressaltam que a gamificação, se adequadamente planejada, pode se tornar um recurso de inclusão e envolvimento no Ensino Fundamental.

O estudo de Santos et al. (2024), evidenciou que a utilização da gamificação no Ensino Fundamental contribui de maneira significativa para o aumento do interesse e da participação dos estudantes. As práticas gamificadas, como quizzes, desafios e recompensas, mostraram-se eficazes para estimular o engajamento e a motivação, favorecendo tanto o desenvolvimento cognitivo quanto o socioemocional. A pesquisa também revelou que os alunos se tornaram mais ativos na resolução de problemas e na interação em sala de aula, indicando que a gamificação pode atuar como uma estratégia de aprendizagem ativa e inclusiva. Contudo, os autores destacaram desafios a serem superados, entre eles a resistência inicial de alguns professores e estudantes, além das limitações estruturais e tecnológicas presentes nas escolas. Esses resultados reforçam o potencial da gamificação como recurso pedagógico, ao mesmo tempo em que sinalizam a necessidade de políticas educacionais e formações docentes que favoreçam sua implementação de forma equitativa.

No estudo conduzido por Silva et al. (2023), realizou-se uma análise detalhada das teses e dissertações brasileiras sobre a implementação de elementos lúdicos na educação durante o período de 2013 a 2021. Os resultados evidenciam um aumento significativo nas discussões em torno desse assunto, principalmente em relação à sua utilização nos

segmentos educacionais primário e universitário. A investigação enfatiza a capacidade da ludificação em estimular o envolvimento e a participação ativa dos alunos, ao mesmo tempo que destaca os obstáculos enfrentados na capacitação dos professores e na incorporação efetiva dessas estratégias no programa educacional.

Silva et al. (2025), exploraram os desafios e vantagens da aplicação de elementos de jogos no ambiente educacional do Brasil em um estudo recente. O texto é de caráter predominantemente teórico e reflexivo e contou com a participação de uma equipe composta por especialistas de diversas áreas para discutir os impactos da implementação de mecânicas de jogos na prática pedagógica. As conclusões apontam que, embora a gamificação ofereça uma possibilidade interessante para o processo de ensino e aprendizagem, sua efetiva integração ainda esbarra em obstáculos como a resistência por parte dos professores, a falta de infraestrutura adequada em algumas instituições e a ausência de programas consistentes de formação continuada para os docentes.

Simões (2025), em pesquisa recente, abordou a importância de estratégias psicoeducacionais para promover a autonomia no processo de aprendizagem dos estudantes. Para o autor, a gamificação tem um papel fundamental nesse contexto ao incentivar a participação ativa dos alunos por meio de desafios e recompensas. Isso contribui para a autogestão do aluno em ambientes educacionais variados. O estudo ressalta ainda a valorização da personalização do ensino e da experiência do estudante como pilares essenciais na construção do conhecimento.

O estudo realizado por Távora (2018), explorou os benefícios da gamificação em ambientes virtuais de ensino e aprendizagem e concluiu que o emprego estratégico e integrado dessa prática pode resultar em maior envolvimento dos alunos e incentivar a colaboração entre eles de maneira mais eficiente. Os autores observaram que o sucesso da gamificação está diretamente ligado à clareza dos objetivos educacionais propostos e à adequação dos recursos digitais às características individuais dos estudantes.

Na pesquisa realizada por Teixeira e Guazzelli (2023), foi descrito um estudo sobre o uso de abordagens ativas em escolas, que ressaltam a importância da aprendizagem participativa como uma estratégia eficiente para engajar os alunos de forma mais ativa nas atividades escolares. A gamificação é apresentada como uma ferramenta capaz de motivar os estudantes e promover um ambiente educacional mais interativo e focado no aluno.

Vasconcelos (2024), explorou os benefícios da gamificação na educação básica. Os resultados indicam que a integração de jogos eletrônicos no contexto escolar teve um impacto significativo no despertar do interesse dos alunos, facilitando tanto a absorção de conhecimento quanto o aprimoramento de competências sociais e emocionais.

Venâncio, Maia e Maia (2023), discutiram sobre o uso da gamificação como uma estratégia metodológica no ensino dos primeiros anos do Ensino Fundamental. O estudo revelou que a inclusão de elementos de jogo promove a motivação dos estudantes e os engaja nas atividades educacionais propostas pelo currículo escolar. Os pesquisadores destacam que a gamificação pode desempenhar um papel facilitador no processo de aprendizado quando implementada com propósito e em sintonia com as diretrizes inclusivas da educação atualizada.

Ao analisar as 22 obras selecionadas, fica claro que há um consenso sobre a eficácia da gamificação e das metodologias ativas como ferramentas pedagógicas que podem realmente transformar o Ensino Fundamental. Abreu et al. (2023), por exemplo, apontaram que a gamificação favorece o engajamento e promove a participação dos alunos nas atividades escolares. De modo convergente, Almeida et al. (2024) reforçam que a gamificação torna o processo de aprendizagem mais atrativo e acessível, evidenciando que tanto o engajamento quanto a acessibilidade são dimensões complementares quando a gamificação é aplicada como metodologia ativa. Esse diálogo sugere que a motivação estudantil não pode ser analisada separadamente da inclusão, pois ambas se articulam para construir uma aprendizagem significativa.

Amorim et al. (2023) demonstraram que a ludicidade da gamificação favorece o desenvolvimento de competências digitais. Esse resultado complementa os achados de Abreu et al. (2023) e Almeida et al. (2024), pois mostra que, além de engajar e tornar o aprendizado acessível, a gamificação contribui para a formação de habilidades essenciais do século XXI, como a cultura digital. Assim, as três pesquisas convergem ao indicar que a gamificação amplia não apenas a participação, mas também o repertório de competências dos estudantes.

Darolt e Campbell (2023) mostraram que a gamificação estimula a criatividade, a colaboração e o protagonismo estudantil. Ao relacionar esses achados com Amorim et al. (2023), observa-se que a gamificação não se restringe a recursos lúdicos, mas também potencializa habilidades cognitivas e socioemocionais, indispensáveis em contextos inclusivos. A articulação entre criatividade, colaboração e competências digitais evidencia

que a gamificação, quando alinhada a metodologias ativas, favorece tanto a inclusão quanto a equidade na aprendizagem.

Gomes et al. (2025) evidenciaram que os projetos gamificados aumentaram o engajamento e a motivação dos alunos, favorecendo a participação ativa e o desenvolvimento de competências socioemocionais. Indicaram ainda que a gamificação, quando bem planejada e apoiada por formação docente, constitui uma ferramenta inclusiva e acessível. Esse achado converge com Darolt e Campbell (2023), que destacaram a criatividade e a colaboração como resultados da gamificação, mostrando que tanto o desenvolvimento socioemocional quanto o cognitivo são dimensões articuladas quando se aplicam metodologias ativas em ambientes gamificados.

Guterres (2024) destacou a gamificação como uma das estratégias de integração tecnológica mais eficazes. Esse resultado complementa os estudos de Gomes et al. (2025), pois evidencia que a eficácia não se restringe à motivação dos alunos, mas também à integração das tecnologias digitais, reforçando a importância do alinhamento entre inovação pedagógica e inclusão educacional.

Japiassu e Abi Rached (2020) apontaram evidências de que a gamificação contribui para um aprendizado mais dinâmico e envolvente. Quando comparados a Almeida et al. (2024), que indicaram a gamificação como meio de superar dificuldades de aprendizagem, percebe-se que a dinamicidade e a acessibilidade se articulam, mostrando que a gamificação pode atuar como estratégia para tornar a aprendizagem significativa e inclusiva.

Kobayashi e Leite (2025) verificaram que o uso do Kahoot favorece a aprendizagem lúdica e a avaliação formativa. Esse achado dialoga com Japiassu e Abi Rached (2020), pois ambos mostram que a gamificação, seja por meio de ferramentas digitais ou abordagens mais amplas, promove dinamismo e feedback contínuo, elementos essenciais para ambientes inclusivos.

Linhares (2024) evidenciou avanços no interesse dos alunos e melhoria no desempenho em leitura e escrita por meio do uso da gamificação em aulas de Língua Portuguesa no 1º ano do Ensino Fundamental. Esse resultado reforça a aplicabilidade prática dos achados de Abreu et al. (2023) e Almeida et al. (2024), mostrando que a gamificação não apenas engaja, mas também melhora competências básicas, como leitura e escrita, fundamentais para a inclusão e permanência dos alunos na escola.

Machado, Rostas e Cabreira (2023) identificaram tendências e lacunas nas pesquisas sobre gamificação como ferramenta pedagógica. Esses resultados complementam os de Japiassu e Abi Rached (2020), pois enquanto estes demonstraram o dinamismo proporcionado pela gamificação, Machado et al. (2023) apontam que ainda há escassez de pesquisas aprofundadas no cenário nacional, revelando a necessidade de maior investigação acadêmica sobre o tema.

Melo e Ribeiro (2019) concluíram que a gamificação melhora o engajamento e a compreensão dos conteúdos escolares em experiências realizadas em instituições públicas. Esses achados reforçam as evidências apresentadas por Abreu et al. (2023) e Almeida et al. (2024), de que a gamificação amplia a motivação e o acesso ao conhecimento, sobretudo em contextos de vulnerabilidade social, onde práticas inovadoras podem promover inclusão e equidade.

Neves (2022) concluiu que a gamificação contribui para reconstruir vínculos escolares e motivar os estudantes no cenário pós-pandemia. Esse resultado amplia a discussão de Melo e Ribeiro (2019), pois mostra que a gamificação, além de favorecer o engajamento em sala de aula, pode também atuar como estratégia de reconstrução das relações escolares em contextos de crise, promovendo pertencimento e inclusão.

Ribeiro et al. (2025) revisaram a literatura sobre formação docente e tecnologias educacionais, apontando a inclusão como elemento central nas práticas inovadoras. Esse achado converge com Gomes et al. (2025), pois ambos reforçam que a gamificação e a inovação tecnológica só alcançam seu potencial inclusivo quando os professores estão preparados para aplicá-las de forma crítica e planejada.

Rodrigues et al. (2024) analisaram o uso da gamificação no contexto educacional, destacando sua aplicação prática no dia a dia da sala de aula. Esse resultado complementa o estudo de Linhares (2024), pois mostra que a gamificação é eficaz não apenas em disciplinas específicas, como Língua Portuguesa, mas também em práticas pedagógicas amplas, o que reforça sua versatilidade como estratégia inclusiva.

Santos et al. (2024) identificaram que a gamificação no Ensino Fundamental estimula o interesse e a participação dos alunos, contribuindo para o protagonismo estudantil. Em diálogo com Abreu et al. (2023), observa-se que tanto o protagonismo quanto o engajamento são recorrentes na literatura, o que evidencia que a gamificação tem papel consistente em tornar o aluno sujeito ativo do processo educativo, condição essencial para a inclusão.

Silva et al. (2023) realizaram uma revisão de teses e dissertações, destacando o avanço da produção acadêmica sobre gamificação na educação. Esses achados reforçam os de Machado et al. (2023), pois ambos apontam que, apesar do crescimento da literatura, ainda há lacunas de pesquisas aplicadas, o que sinaliza a necessidade de mais investigações empíricas que consolidem a gamificação como prática efetiva no Ensino Fundamental.

Silva et al. (2025) discutiram os desafios e possibilidades da gamificação no contexto educacional, destacando tanto o potencial inclusivo quanto as barreiras de implementação. Esse achado complementa os de Neves (2022), pois ambos apontam que a gamificação pode reconstruir vínculos escolares e motivar os estudantes, mas ressaltam que sua eficácia depende de planejamento pedagógico e condições estruturais adequadas.

Simões (2025) analisou estratégias psicopedagógicas voltadas ao desenvolvimento da autonomia no aprender. Esse resultado dialoga com Abreu et al. (2023), pois evidencia que o engajamento estudantil promovido pela gamificação pode ser fortalecido quando articulado ao desenvolvimento da autonomia, indicando que a gamificação não é apenas motivadora, mas também promotora de autorregulação da aprendizagem.

Távora et al. (2018) investigaram a gamificação em ambientes virtuais de aprendizagem engajadora, demonstrando que, mesmo antes da intensificação do uso das tecnologias digitais na educação, a gamificação já se consolidava como um recurso eficaz para dinamizar o processo de ensino-aprendizagem. Esse achado dialoga com Japiassu e Abi Rached (2020), que reforçam a gamificação como uma metodologia ativa capaz de promover motivação e engajamento em diversos contextos educacionais, evidenciando sua relevância atemporal.

Teixeira e Guazzelli (2023) exploraram experiências de aprendizagem ativa e metodologias ativas, evidenciando sua importância para o protagonismo estudantil. Este estudo complementa os de Santos et al. (2024), pois ambos enfatizam que o protagonismo discente é central tanto nas metodologias ativas quanto na gamificação. Essa articulação sugere que a combinação dessas estratégias fortalece práticas inclusivas e participativas no Ensino Fundamental, promovendo um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e colaborativo.

Venâncio, Maia e Maia (2023) analisaram a gamificação como um recurso metodológico nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Esse resultado converge com o de Linhares (2024), que mostra que, em diferentes etapas da escolaridade, a gamificação contribui para despertar o interesse e consolidar aprendizagens básicas, como leitura, escrita e raciocínio lógico. Essas habilidades são fundamentais para a permanência escolar e a inclusão, reforçando a importância da gamificação em contextos educacionais variados.

Vasconcelos (2024) investigou a gamificação como uma metodologia potencializadora das aprendizagens em um estudo de caso no Ensino Fundamental. Este estudo reforça os achados de Gomes et al. (2025), pois ambos destacam que os projetos gamificados criam ambientes de aprendizagem significativos, que ampliam o engajamento e favorecem a inclusão. Assim, a gamificação se consolida como uma estratégia inovadora e acessível, capaz de transformar a experiência educativa e atender às necessidades de todos os alunos.

A diversidade metodológica dos trabalhos analisados contribuiu para uma visão ampliada das possibilidades da gamificação no contexto educacional. Os autores abordaram desde a aplicabilidade de ferramentas como o Kahoot até projetos escolares estruturados em jogos educativos, passando por reflexões sobre a formação docente, acessibilidade e letramento digital. Essa variedade reforça a complexidade e a riqueza do tema, ao mesmo tempo em que evidencia a urgência de consolidar políticas públicas e práticas pedagógicas que democratizem o acesso a essas abordagens.

Em suma, a articulação entre os diversos estudos revela que a gamificação, quando aplicada de forma intencional e contextualizada, não apenas enriquece o processo de ensino-aprendizagem, mas também se configura como uma estratégia inclusiva e acessível, capaz de atender às necessidades de todos os estudantes. No entanto, a formação docente e a superação de barreiras estruturais e tecnológicas permanecem como desafios a serem enfrentados para a efetiva implementação dessa abordagem pedagógica.

Acredita-se que os achados desta análise descritiva qualitativa não apenas validam a hipótese inicial de que a gamificação é um caminho viável para uma educação mais acessível, mas também ampliam essa compreensão ao demonstrar sua capacidade de potencializar o protagonismo estudantil, promover a inclusão e contribuir para uma escola mais democrática. O diálogo entre as obras analisadas permitiu perceber que,

apesar dos desafios estruturais ainda enfrentados, existem experiências exitosas sendo desenvolvidas em diferentes regiões do país, indicando que a transformação da educação é possível — desde que haja compromisso, formação adequada e escuta ativa dos sujeitos escolares.

Dessa forma, constata-se que a gamificação e as metodologias ativas não são meras tendências passageiras, mas constituem-se como estratégias educativas que, ao serem fundamentadas em uma proposta pedagógica crítica, têm o poder de redesenhar a escola do século XXI. A partir dessa discussão, torna-se viável avançar para a conclusão desta dissertação, retomando os objetivos propostos e apontando caminhos futuros para a prática docente e para novas investigações.

6. Considerações Finais/ Conclusão

A educação deve ser acessível, igualitária e equitativa. Contudo, na prática, ainda há diferenças significativas na forma de atendimento aos estudantes. Esta pesquisa trouxe um olhar especial para promover uma educação mais inclusiva, utilizando jogos e técnicas de ensino ativas para tornar as aulas mais interessantes e engajadoras, contemplando todos os alunos, independentemente de suas limitações.

Os achados demonstram que a gamificação, ao incorporar elementos lúdicos e interativos no processo de ensino e aprendizagem, estimula a motivação intrínseca dos estudantes e fortalece sua participação ativa. Esse potencial se intensifica quando associado a metodologias ativas, que colocam o estudante no centro do processo educativo, promovendo autonomia, pensamento crítico e resolução de problemas. Assim, os objetivos de promover um ambiente de aprendizagem mais inclusivo e engajador foram claramente alcançados.

A conexão com os princípios do DUA (Desenho Universal para Aprendizagem) evidencia que essas abordagens, quando planejadas, podem atender a diferentes estilos e ritmos de aprendizagem, favorecendo a inclusão de estudantes com necessidades educacionais específicas. Além disso, essas práticas estão alinhadas à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e à Lei Brasileira de Inclusão (Lei nº 13.146/2015), que asseguram o direito à educação de qualidade, reforçando a relevância da pesquisa em relação aos objetivos propostos.

Os resultados práticos são animadores: os estudantes aprendem melhor e participam mais quando a tecnologia é utilizada de forma sensata, especialmente quando os professores recebem treinamento contínuo e os materiais pedagógicos são adaptados para essa nova realidade. No entanto, é importante reconhecer os desafios significativos a serem superados, como limitações de infraestrutura tecnológica em algumas escolas,

resistência a mudanças metodológicas e a necessidade de maior alinhamento entre práticas pedagógicas e políticas públicas educacionais. Essas questões indicam que, embora o potencial transformador seja evidente, sua efetividade depende de ações integradas que envolvam gestores, professores, estudantes e a comunidade escolar.

A análise também revelou lacunas na produção acadêmica, especialmente em relação a estudos de longa duração que avaliem o impacto da gamificação e das metodologias ativas na aprendizagem de estudantes em situação de vulnerabilidade social ou com deficiência. Muitos trabalhos concentram-se em experiências pontuais ou em contextos específicos, limitando a generalização dos resultados. Ademais, a maior parte das investigações carece de métricas padronizadas que permitam mensurar de forma objetiva os ganhos em aprendizagem, motivação e inclusão. Tais limitações reforçam a necessidade de encontrar métodos de avaliação mais robustos e comparáveis, pois precisamos de uma abordagem sólida que facilite a compreensão dos resultados.

No entanto, essa análise qualitativa evidenciou resultados interessantes, confirmando que a gamificação pode ser uma maneira exitosa de tornar a educação mais acessível. Ela demonstrou que a gamificação pode empoderar os alunos, tornando-os protagonistas de seu próprio aprendizado. Além disso, promove a inclusão e ajuda a criar um ambiente escolar mais democrático, onde todos se sintam envolvidos e valorizados. A gamificação não apenas facilita o aprendizado, mas também contribui para a construção de uma comunidade escolar mais justa e igualitária.

Ao analisarmos os dados, é claro que, apesar das dificuldades enfrentadas por muitas escolas, existem lugares onde as experiências são positivas e funcionam muito bem. Em várias partes do país, observamos iniciativas que fazem a diferença. Isso demonstra que é possível elevar o nível de qualidade da educação em nosso país, desde que haja um trabalho conjunto, comprometido com um único objetivo: o êxito educacional que é possível conquistar.

Considerando a legislação brasileira e os marcos normativos da educação inclusiva, este estudo destaca a importância de que a gamificação e as metodologias ativas sejam incorporadas de forma estratégica aos currículos escolares, respeitando os princípios da equidade e da acessibilidade. A articulação dessas estratégias com recursos tecnológicos acessíveis e o uso de plataformas inclusivas podem contribuir para o cumprimento das metas estabelecidas pelo Plano Nacional de Educação (PNE) e para o avanço rumo a uma escola mais democrática e participativa. Tais ações estão alinhadas

ao compromisso ético e social de promover uma educação que reconheça e valorize a diversidade, mitigando as desigualdades sociais e geográficas existentes na atualidade.

Os achados desta pesquisa não apenas validam a hipótese inicial de que a gamificação é um caminho viável para uma educação mais acessível, mas também ampliam essa compreensão ao demonstrar sua capacidade de potencializar o protagonismo estudantil, promover a inclusão e contribuir para uma escola mais democrática. O diálogo entre os autores analisados revela que, apesar dos desafios estruturais ainda encontrados, existem experiências exitosas sendo desenvolvidas em diferentes regiões do país, indicando que a transformação da educação é possível, desde que haja uma ação coordenada e responsabilidade compartilhada, envolvendo não apenas os educadores, mas todos os setores responsáveis por divulgar, incentivar e promover uma educação de qualidade, com compromisso, formação adequada e escuta ativa dos sujeitos escolares.

Para que a gamificação e as metodologias ativas se consolidem como práticas efetivas no Ensino Fundamental, é vital que as instituições de ensino promovam a formação continuada dos docentes, capacitando-os para o uso crítico e criativo das tecnologias educacionais. Outrossim, as políticas públicas devem incentivar a pesquisa e a troca de experiências entre educadores, criando uma rede de colaboração que fortaleça a implementação dessas abordagens.

Pesquisas futuras podem explorar a eficácia de diferentes ferramentas gamificadas em contextos variados e investigar a percepção dos alunos sobre essas práticas. Também é relevante analisar como a gamificação pode ser adaptada para atender às necessidades de alunos com dificuldades de aprendizagem, garantindo o acesso de todos a uma educação de qualidade.

A reflexão sobre a prática docente deve ser contínua, permitindo que os educadores se tornem agentes de mudança em suas comunidades escolares. A gamificação, quando utilizada de forma intencional e crítica, pode se tornar uma ferramenta poderosa na construção de uma educação mais inclusiva, dinâmica, engajadora e transformadora.

Conclui-se que a gamificação e as metodologias ativas não são meras tendências passageiras, mas constituem estratégias educativas que, fundamentadas em uma proposta pedagógica crítica, têm o potencial de redesenhar a escola do século XXI. Essas abordagens não apenas promovem um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e

engajador, mas também favorecem a inclusão e a equidade, essenciais para atender à diversidade dos estudantes contemporâneos.

É fundamental que os educadores se comprometam com a formação continuada, buscando constantemente novas formas de integrar a gamificação e as metodologias ativas em suas práticas pedagógicas. Além disso, é necessário que as instituições de ensino e as políticas públicas incentivem a pesquisa e a troca de experiências, criando uma rede colaborativa que fortaleça a implementação dessas abordagens.

Em suma, a adoção consciente e crítica da gamificação e das metodologias ativas pode transformar a prática docente, contribuindo para a construção de uma educação mais inclusiva, dinâmica, engajadora e transformadora. O futuro da educação depende da capacidade de inovar e adaptar-se às necessidades dos alunos, e essas abordagens oferecem um caminho promissor para alcançar esse objetivo.

7. Referências

- Abreu, A. J., Ribeiro, A. P., Silva, A. F., & Junqueira, F. P. (2023). Metodologias ativas e usos: gamificação como estratégia de aprendizagem. *Brazilian Journal of Development*, 9(12), 31581–31595. <https://doi.org/10.34117/bjdv9n12-068>
- Almeida, R. D., Mendes, A. D., dos Santos, C. G., do Rosário, D., da Costa, I. T., Teixeira, M. L. L. D., Pedra, R. R., & Woodcock, Z. S. P. (2024). Estratégias inovadoras para superação das dificuldades de aprendizagem no ensino fundamental. *Revista Caderno Pedagógico*, 21(8), 1–19. <https://doi.org/10.54033/cadpedv21n8-020>
- Amorim, R. G., da Silva, A. M. A., Aragão, M. do S. S., & de Andrade, E. H. A. (2023). Letramento digital: A gamificação como estratégia lúdica para o ensino e aprendizagem. *Revista Foco*, 16(11), e3386. <https://doi.org/10.54751/revistafoco.v16n11-116>
- Barbosa, J. A., Barbosa, F. H., Marques, I. C., Maciel, M. R. G. G., & Nonaka, M. M. (2024). Gamificação e cultura digital: refletindo novas possibilidades para educação [Artigo científico]. *Revista FOCO*, (12), 1–15. ISSN: 2359-2915
- Borges, J. F., Bueno, J. M., Domingues, C. R., Enoque, A. G., & Borges, A. F. (2023). Manual do pesquisador: Métodos e técnicas de pesquisa qualitativa. Ministério do Desenvolvimento e Assistência Social, Família e Combate à Fome. <https://aplicacoes.mds.gov.br/sagi/portal/index.php?grupo=216>
- Brasil. (1996, 20 de dezembro). Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. *Diário Oficial da União*. http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm
- Brasil. (2011, 17 de novembro). Decreto nº 7.611, de 17 de novembro de 2011. Dispõe sobre a educação especial, o atendimento educacional especializado e dá outras providências. *Diário Oficial da União*. http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2011/decreto/d7611.htm

Brasil. (2015, 6 de julho). Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). Diário Oficial da União. http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/l13146.htm

Brasil. (2017). Base Nacional Comum Curricular: Educação Básica. Ministério da Educação. <http://basenacionalcomum.mec.gov.br>

Brasil. (2018). Ministério da Ciência, Tecnologia, Inovações e Comunicações – MCTIC. <http://www.mctic.gov.br/portal>

Brasil. (2022). Base Nacional Comum Curricular: Computação. Ministério da Educação. <https://www.gov.br/mec/pt-r/escolasconectadas/BNCCComputacaoCompletoDiagramado.pdf>

Brasil. (2014). Lei nº 13.005, de 25 de junho de 2014. Aprova o Plano Nacional de Educação - PNE e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, DF. <http://pne.mec.gov.br>

Brussio, J. B., & Brussio, J. C. (2023). Uso da tecnologia como recurso na gamificação para o ensino da língua inglesa no ensino médio [Artigo científico]. *Infinitum: Revista Multidisciplinar*, 4(7), 146–177. <https://cajapio.ufma.br/index.php/infinitum/article/view/20632>

Cunha, M. B. da, Omachi, N. A., Ritter, O. M. S., Nascimento, J. E. do, Marques, G. de Q., & Lima,

F. O. (2024). Metodologias ativas: Em busca de uma caracterização e definição. *Educação em Revista*, 40, e39442. <https://doi.org/10.1590/SciELOPreprints.3885>

Darolt, F. C., & Campbel, A. M. (2023). A gamificação como estratégia para o ensino de matemática no ensino fundamental. *Educere – Revista de Educação*, 23(1), 1–15. <https://doi.org/10.25110/educere.v23i1-013>

Ferrer, W. M. H., & Dias, J. A. (2023). Manual prático de metodologia da pesquisa científica: Noções básicas. Universidade de Marília (Unimar). ISBN 97865-5423-052-0 [https://oficial.unimar.br/wp-content/uploads/2024/01/MANUAL-PRATICO-DE-](https://oficial.unimar.br/wp-content/uploads/2024/01/MANUAL-PRATICO-DE-METODOLOGIA-DA-PESQUISA-CIENTIFICA.-NOCOES-BASICAS.pdf)

[METODOLOGIA-DA-PESQUISA-CIENTIFICA.-NOCOES-BASICAS.pdf](https://oficial.unimar.br/wp-content/uploads/2024/01/MANUAL-PRATICO-DE-METODOLOGIA-DA-PESQUISA-CIENTIFICA.-NOCOES-BASICAS.pdf)

Flick, U. (2009). Introdução à pesquisa qualitativa (3ª ed., J. E. Costa, Trad.). Artmed. <https://pt.scribd.com/document/708141884/001-flick-introducao-a-pesquisa-qualitativa>

Gil, A. C. (2010). Como elaborar projetos de pesquisa (6ª ed.). Atlas.

Gomes, M. G. G., Lacerda, A. G., Santos da Silva, A. P., Santos, C. A. da S., Barbosa, D. S., Gouveia, E. A. L. dos S., Silva, J. K. da, Sousa, L. A. dos S., & Rodrigues, S. R. M. (2025). Gamificação e aprendizagem significativa: Projetos interativos no ensino fundamental.

Cuadernos de Educación y Desarrollo, 17(4), 1–23.
<https://doi.org/10.55905/cuadv17n4-105>.

Guerra, E. L. A. (2014). Manual de pesquisa qualitativa. Grupo Ânima Educação.
<https://docente.ifsc.edu.br/luciane.oliveira/MaterialDidatico/Manual%20de%20Pesquisa%20Qualitativa.pdf>

Guterres, I. da S. (Org.). (2024). Tecnologias digitais da informação e comunicação: interfaces e diálogos pedagógicos na educação básica [E-book]. Editora Científica Digital. <https://doi.org/10.37885/978-65-5360-677-7>

Japiassu, R. B., & A. Rached, C. D. (2020). A gamificação no processo de ensino-aprendizagem: uma revisão integrativa. *Revista Educação em Foco*, 12(1), 49–60. Recuperado de http://portal.unisepe.com.br/unifia/wpcontent/uploads/sites/10001/2020/03/Renato-Revista-Educac_a_o-em-Foco.pdf

Kobayashi, T. C. M., & Leite, E. W. F. (2025). Gamificação com a ferramenta Kahoot: Uma revisão sistemática da literatura acerca da aplicabilidade no Ensino Fundamental. *Revista Foco*, 16(11), 1–15. <https://doi.org/10.54751/revistafoco.v16n11-235>

Lakatos, E. M., & Marconi, M. A. (2003). Fundamentos de metodologia científica (8ª ed.). Atlas.

Lima, D. O., Silva, N. B. da, & Alves, C. S. C. (2024). Metodologias ativas, avaliação formativa e reflexão: elementos-chave na formação inicial de professores de Matemática que atuam na Educação Básica. *Revista Sergipana de Matemática e Educação Matemática*, 9(3), 304–324. <https://doi.org/10.34179/revisem.v9i3.20710>

Lima, A. S. (2023). Metodologia ativa e desenho universal para aprendizagem como práticas pedagógicas voltadas à inclusão escolar (Trabalho de Conclusão de Curso, Universidade Federal de Santa Catarina). <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/253207>

Linhares, L. P. (2024). Gamificação no ensino fundamental: Um estudo de caso com metodologias ativas (Dissertação de mestrado, Universidade Federal do Pará). Repositório Institucional UFPA. <https://repositorio.ifrrj.edu.br/xmlui/handle/20.500.12083/1228>

Machado, A. P., Rostas, G. R., & Cabreira, T. M. (2023). Gamificação na educação básica: Uma revisão sistemática do cenário nacional. *Anais do Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE)*, 1–12. Sociedade Brasileira de Computação. <https://doi.org/10.5753/sbie.2023.234744>

Meira, T. T., & Silva, M. Z. (2025). Jogos e gamificação na educação inclusiva: ensinando competências socioemocionais com jogos [Artigo científico]. *Revista Teias do Conhecimento*, 5, 316–320. <http://doi.org/10.5212/RevTeiasConhecimento.2025.24266>

- Melo, F. R., & Ribeiro, A. M. (2019). O uso de recursos digitais no ensino de matemática: uma revisão de literatura. *Revista Docência e Ciberultura*, 3(2), 54–68. <https://doi.org/10.12957/redoc.2019.44792>
- Mendes, M. L. C., Rodrigues, L. O., Araújo, E. R., Correia, F. C., & Silva Neto, J. S. (2025). Jogos que ensinam: o encanto da gamificação na educação. *Revista Aracê*, 7(2), 192–205. <https://doi.org/10.56238/arev7n2-192>
- Minayo, M. C. S. (2004). O desafio do conhecimento: Pesquisa qualitativa em saúde (8ª ed.). Hucitec. file:///C:/Users/User/Downloads/document.pdf
- Moreira, L. C. (2022). Inclusão digital em escolas públicas: Tendências pedagógicas nas séries iniciais. *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação*, 8(1), 344–366. Doi. <https://doi.org/10.51891/rease.v8i1.3787>
- Neves, E. L. (2022). Games e gamificação: possibilidades de (boas) práticas na educação básica no cenário pós-março de 2020 / Curitiba, 2022 -98f: il. CDD 371.334 - <https://repositorio.uninter.com/handle/1/1195>
- Oliveira, F. B. S. de, Silva, S. L. B. da, Carvalho, M. R. M. de A., Rocha, Y. da, Silva, A. Q. da, Pedroso, A. P. F., Silva, W. P. S., Silva, A. C. R. da, Souza, H. S. de, & Pereira, G. M. C. (2024). Educação 4.0: preparando alunos para o mundo digital através da gamificação. *Revista Caderno Pedagógico*, 21(6), 1–17. <https://doi.org/10.54033/cadpedv21n6-028>
- Pizzani, L., Silva, R. C., Bello, S. F., & Hayashi, M. C. P. I. (2012). A arte da pesquisa bibliográfica na busca do conhecimento. *Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação*, 10(1), 53–66. <https://doi.org/10.20396/rdbci.v10i1.1896>
- Porte, M. de S., & Trindade, J. D. R. (s.d.). Barreiras tecnológicas: um fator limitador na acessibilidade das pessoas com deficiência = Technological barriers: a limiting factor in the accessibility of people with disabilities (Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará; Universidade Federal do Tocantins, Programa de Pós-Graduação em Educação). <https://doi.org/10.35699/1983-3652.2021.32563>
- Ribeiro, S. L. de S., Silva, M. C. da, Santiago, E. C. B., Viegas, K. C., Palhas, K. K., Souza, C. M. de, Andrade, F. P. de, Tenório, M. R., & Lima, T. F. C. (2025). Formação docente e tecnologias educacionais: Uma revisão de literatura sobre inclusão, inovação e práticas educativas da educação infantil ao ensino médio. *Revista Observatorio de la Economía Latinoamericana*, 23(1), 1–24. <https://doi.org/10.55905/oelv23n1-132>
- Rodrigues, I. B. G., Dutra, A., Santos, G. J. F. dos, & Carvalho, A. A. A. (2024). Uso da gamificação no contexto educacional: da teoria à prática pedagógica. *Revista de Ensino, Educação e Ciências Humanas*, 25(3), 575–583. <https://doi.org/10.17921/2447-8733.2024v25n3p575-583>
- Santos, S. M. A. V., Santos, A. C. dos, Florentino, B. B., Tomaz, I. D. M., Souza, J. F. de, Oliveira, M. M. de, Abreu, R. C. D., Santos, S. da S., & Lobo, T. D. (2024). Gamificação no

ensino fundamental: estimulando o interesse e a participação dos alunos. Caderno Pedagógico, 21(7). <https://doi.org/10.54033/cadpedv21n7-016>

Santos, E. S., Leonardo, E. S. A., Souza, W. R. de, & Teixeira, L. R. (2024).

Contribuição da gamificação no processo de alfabetização e letramento: uma perspectiva inclusiva. Revista Diálogos Interdisciplinares. ISSN 2359-5051. <https://doi.org/10.55028/gepfip.v4i16.22455>

Silva, T. S., Glavam, R. B., Jerônimo, R. C. G. F., Silva, P. R. O., Mendes da Silva, E., Viana, R. S. P., Bichler, M. H., Santana de Arruda, C., Canela da Mota, S. U., Resplandes, J. M., Theobald, B. F., Duarte de Moraes, V. S., Martins Viana Gomes, N., Dias da Luz, U. J., Marins Siqueira, M., dos Reis Silva, L., & Wigna de Souza Silva, R. (2025). Gamificação na aprendizagem: Desafios e possibilidades no contexto educacional. Revista Lev, 16(49).

Silva, F. Q. da, Eugênio, B. G., Sant'Ana, C. de C., & Sant'Ana, I. P. (2023). Gamificação na educação: Revisão sistemática de teses e dissertações no período de 2013 a 2021. Cenas Educacionais, 6(e17090), 1–23. <https://revistas.uneb.br/cenaseducacionais/article/view/17090>

Simões, F. S. (2025). Estratégias psicopedagógicas para o desenvolvimento da autonomia no aprender: Uma revisão bibliográfica baseada em evidências. Aurum Revista Multidisciplinar, 1(2), 43–56. <https://doi.org/10.63330/armv1n2-003>

Soares, F. N. (2023). Tecnologias de informação e comunicação na educação e a formação de professores nas licenciaturas de Pedagogia e Educação Física do Campus da Universidade Estácio de Sá de Nova Iguaçu-RJ (Dissertação de mestrado). Universidade Estácio de Sá. <https://dissertacao.estacio.br/educacao/2023/FABIO%20NUNES%20SOARES.pdf>

Távora, C. G., Garcia, G. L., Ribeiro, C. E. T., & Albino, J. P. (2018). Estudo sobre a competência da modalidade Gamificação em um ambiente virtual de aprendizagem engajadora. Temática, 14(5), 206–221. Universidade Federal da Paraíba. <https://doi.org/10.22478/ufpb.1807-8931.2018v14n5.39929>

Teixeira, L. de S., & Guazzelli, D. C. H. R. (2023). Aprendizagem ativa: experiências e pesquisas com metodologias ativas [Resenha do livro Metodologias para aprendizagem ativa em tempos de educação digital: formação, pesquisa e intervenção, de A. A. L. Terçariol, E. A. B. Ikeshoji &

R. R. C. Gitahy (Orgs.)]. EccoS – Revista Científica, (66), e24391, 1–7. <https://doi.org/10.5585/eccos.n66.24391>

Tolomei, B. V. (2017). A gamificação como estratégia de engajamento e motivação na educação. EaD em Foco, 7(2), 145–156. <https://doi.org/10.18264/eadf.v7i2.440>

Uchôa, M. M. R., & Chacon, J. A. V. (2022). Educação Inclusiva e Educação Especial na perspectiva inclusiva: Repensando uma Educação Outra. Revista Educação Especial, 35, e69277. <http://dx.doi.org/10.5902/1984686X69277>

Vasconcelos, N. M. (2024). A gamificação como metodologia potencializadora das aprendizagens no ensino fundamental: Estudo de caso do projeto “Olimpíada Matematicando em Cametá/Pará (Dissertação de mestrado, Universidade Católica de Brasília). Repositório Institucional da Universidade Católica de Brasília. <https://bdtd.ucb.br:8443/jspui/handle/tede/3419>

Venâncio, L. S., Maia, T. L., & Maia, V. M. (2023). A gamificação como recurso metodológico no processo de ensino-aprendizagem: Contribuições nos anos iniciais do Ensino Fundamental. *Arquivo Brasileiro de Educação*, 11(20), 325–342. <https://doi.org/10.5752/P.2318-7344.2023v11n20p324-343>

Vergara, S. C. (2005). Métodos de pesquisa em administração (2^a ed.). Atlas. ISBN 85-224-3963-X <https://doi.org/10.1590/S1415-65552005000300011>

8. Glossário

ABP – Aprendizagem Baseada em Problemas: Metodologia ativa que estimula os estudantes a resolverem problemas reais, desenvolvendo autonomia, pensamento crítico e trabalho colaborativo.

ABP – Aprendizagem Baseada em Projetos: Abordagem pedagógica centrada no estudante que promove a aprendizagem por meio do desenvolvimento de projetos interdisciplinares, incentivando a investigação, a criatividade e a resolução de desafios.

AEE – Atendimento Educacional Especializado: Serviço previsto na legislação brasileira, destinado a garantir acessibilidade e apoio pedagógico a estudantes com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades/superdotação.

BNCC Computação (2022): Complemento da BNCC que estabelece a progressiva inserção da Computação e do pensamento computacional na Educação Básica, distribuídos em quatro eixos: Pensamento Computacional, Cultura Digital, Mundo Digital e Impactos da Computação na Sociedade.

BNCC – Base Nacional Comum Curricular: Documento normativo que define o conjunto de aprendizagens essenciais que todos os alunos da educação básica brasileira devem desenvolver, orientando currículos e práticas pedagógicas.

DUA – Design Universal para a Aprendizagem: Abordagem pedagógica que busca eliminar barreiras ao aprendizado por meio da flexibilização curricular, oferecendo múltiplos meios de representação, engajamento e expressão.

Gamificação: Uso de elementos de design e dinâmicas de jogos em contextos não lúdicos, como

a educação, com o objetivo de motivar, engajar e favorecer a aprendizagem de maneira mais interativa e significativa.

LBI – Lei Brasileira de Inclusão (Lei nº 13.146/2015): Marco legal que assegura os direitos da pessoa com deficiência, incluindo o acesso à educação de qualidade, com adaptações razoáveis, recursos de acessibilidade e atendimento educacional especializado.

LDB – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei nº 9.394/1996): Principal legislação educacional brasileira, que estabelece princípios, finalidades e diretrizes para a organização da educação nacional.

MCTIC – Ministério da Ciência, Tecnologia, Inovações e Comunicações: Órgão do governo federal responsável pela formulação e implementação de políticas relacionadas à ciência, tecnologia, inovação e inclusão digital.

Metodologias Ativas: Conjunto de abordagens pedagógicas que colocam o estudante no centro do processo de aprendizagem, estimulando a participação, a colaboração, a reflexão crítica e a autonomia.

PNE – Plano Nacional de Educação (2014–2024): Plano decenal que estabelece metas e estratégias para a melhoria da educação no Brasil, incluindo ações de inclusão, equidade e qualidade no ensino.

TDIC – Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação: Ferramentas e recursos digitais utilizados no processo educativo, como computadores, tablets, internet, softwares e plataformas digitais, que favorecem o acesso ao conhecimento e a inclusão.

A autora

VALDILENE SOARES DA SILVA



Valdilene Soares da Silva é Mestra em Tecnologias Emergentes na Educação pela MUST University, com diploma reconhecido no Brasil pela Universidade da Amazônia (UNAMA), licenciada em Ciências Naturais e Biologia pela Universidade Federal de Rondônia (UNIR) e especialista em áreas como Gestão Escolar, Informática na Educação, Educação Especial, Educação a Distância e Educação Digital e Inovação na Educação Básica. Professora efetiva da Rede Municipal de Ensino de Ariquemes desde 1999, atua desde 2017 como Coordenadora do Núcleo Tecnológico Municipal, liderando iniciativas voltadas à transformação digital da educação, à implementação de políticas públicas educacionais e à formação continuada de professores. Também exerce funções como articuladora da Política de Inovação Educação Conectada, coordenadora dos projetos Cidades Inteligentes e Microkids, coordenadora da Educação Digital e Agente de Monitoramento do PROALFA. Sua trajetória profissional é marcada pela liderança, inovação e compromisso com a melhoria da qualidade da educação pública, tendo como principais áreas de interesse a liderança educacional, as tecnologias emergentes, a inovação pedagógica, a transformação digital, a formação docente e as políticas públicas educacionais.

