

AVALIAÇÃO GAMIFICADA

SUA CONTRIBUIÇÃO AO DESENVOLVIMENTO EDUCACIONAL DOS ALUNOS PÚBLICO-ALVO DA EDUCAÇÃO ESPECIAL - PAEE

EIXO TEMÁTICO: 08
TIPO DO ESTUDO: RE

Aline Benevides Câmara BRUM

e-mail: alinebcbrum@gmail.com

Professora da Educação Básica da Rede Municipal de Ensino de Tibau do Sul/ RN e Mestranda pelo Programa de Mestrado Profissional em Educação Inclusiva em Rede - PROFEI/ UERN e Bolsista da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) Universidade do Estado do Rio Grande do Norte

*Jacyene Melo de Oliveira ARAÚJO

e-mail: jacyenearaujo@gmail.com

Docente no Programa de Pós-graduação em Educação Especial Universidade Federal do Rio Grande do Norte

RESUMO: Este relato de experiência apresenta o processo avaliativo inicial de uma pesquisa desenvolvida com alunos do 1º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública municipal, trata-se de um recorte de uma pesquisa de mestrado na qual propõe-se a gamificação como recurso pedagógico para promover, de forma equitativa, o desenvolvimento educacional de todos os estudantes, com foco nos alunos público-alvo da Educação Especial - PAEE. A investigação parte da constatação de que ainda existem lacunas na efetivação de práticas inclusivas no contexto escolar e busca explorar o potencial da gamificação como estratégia para integrar competências de leitura, escrita e raciocínio lógico-matemático de maneira lúdica e acessível. Foram propostas missões com desafios, recompensas, narrativa imersiva e feedback imediato, fundamentadas na BNCC e em autores como Fardo (2013), Hamari et al. (2014) e Moran (2015). Os resultados preliminares indicam maior engajamento, participação ativa e interação entre os estudantes, favorecendo a aprendizagem significativa e a construção de um ambiente inclusivo. Considera-se que essa experiência apresenta potencial de replicabilidade em outros contextos escolares, fortalecendo a cultura da inclusão e da equidade.

Palavras-chave: gamificação. avaliação. educação inclusiva.

1 INTRODUÇÃO

O trabalho é um recorte inicial do processo de desenvolvimento da pesquisa intitulada “Gamificação e acessibilidade nas práticas educativas com tecnologias digitais em Tibau do Sul - RN” a qual busca evidenciar práticas pedagógicas inclusivas no ambiente escolar que possam fortalecer o desenvolvimento educacional dos alunos com e sem deficiência de forma autônoma e participativa. Ao integrar gamificação ao processo de alfabetização, busca-se construir ambientes mais acessíveis, equitativos e sensíveis à diversidade presente na sala de aula.

A pesquisa se desenvolve na turma 1º de uma escola da rede municipal de ensino, em uma instituição localizada em uma comunidade rural. A proposta da pesquisa é contribuir positivamente para o desenvolvimento dos alunos com e sem deficiência. Segundo relatos da própria instituição, ainda existem lacunas educativas que dificultam o alcance das metas de educação especial e inclusiva, o que torna necessário propor práticas pedagógicas direcionadas a todos os alunos, com ênfase nos alunos público-alvo da Educação Especial - APAEE. Atualmente a escola conta com seis alunos que efetuaram a matrícula na condição de aluno especial e para esse público a rede de ensino disponibiliza cuidadores que também desempenham o papel de professor auxiliar, estando próximos às crianças e colaborando com suas necessidades específicas. A turma do 1º ano, onde a pesquisa está sendo desenvolvida, conta com um aluno PAEE e quatro alunos que não tem laudo, mas que necessitam de acompanhamento individualizado e direcionado para atingir os objetivos educacionais propostos. A escola conta com um excelente espaço físico para o desenvolvimento das atividades propostas tanto em sala, como em espaços externos e um laboratório de informática equipado com 15 computadores em pleno funcionamento, inclusive com conexão estável à internet.

A proposta apresentada é o relato de uma vivência inicial da pesquisa, construída por uma atividade avaliativa, de sondagem e escuta ativa, e de preparação para as intervenções da pesquisa em andamento que busca refletir e apontar caminhos práticos para construção de espaços escolares mais acessíveis e sensíveis à diversidade presentes em todas as salas de aula, em consonância com a proposta da Base Nacional Comum Curricular - BNCC, Plano Nacional de Educação - PNE e a Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva.

A proposta avaliativa descrita neste relato tem como objetivo identificar práticas pedagógicas intermediadas pela gamificação; vivenciar por meio de oficinas pedagógicas, o uso da gamificação como uma proposta de acessibilidade e integração curricular e refletir sobre de que forma essa metodologia pode mediar uma aprendizagem significativa para os estudantes com e sem deficiência, considerando que o desempenho educacional da escola apresenta uma evolução positiva nos indicadores: No que se refere ao IDEB dos anos iniciais, a escola registrou 4,2 em 2017; 4,5 em 2019 e 4,7 em 2021, aproximando-se das metas projetadas (4,4, 4,6 e 4,8 respectivamente). As proficiências em português e matemática também evoluíram, indicando melhoria no desempenho acadêmico dos alunos, embora ainda aquém do ideal para assegurar a alfabetização plena.

A melhoria dos índices educacionais evidencia avanços na qualidade da aprendizagem e permanência dos estudantes, mas também reforça a necessidade de ações inovadoras que favoreçam a equidade e a inclusão. Assim, a implementação de estratégias pedagógicas como a avaliação gamificada pode contribuir para o desenvolvimento escolar e para a estruturação de uma cultura inclusiva na instituição, preenchendo lacunas ainda existentes e suprimindo a escassez de estudos empíricos com aplicação prática no município. É importante destacar que a escolha das competências gerais da BNCC mobilizadas na pesquisa não foi aleatória, mas fundamentada nas demandas específicas observadas na turma e inspirada nos princípios do Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA), que preconiza a criação de ambientes de aprendizagem flexíveis, acessíveis e responsivos à diversidade dos estudantes (Cast, 2018).

A busca é por possibilitar a vivência de práticas que priorizem a inclusão escolar e neste contexto a gamificação se apresenta como uma alternativa para a superação das dificuldades ainda presentes em sala, tornando-se potencialmente um modelo replicável para outras salas de aula ou escolas do município.

2 MÉTODO

A atividade pedagógica avaliativa foi idealizada e implementada junto à turma do 1º Ano A da Escola Municipal José Jerônimo Galvão, selecionada pois a professora-pesquisadora atua diretamente com essa turma, o que favoreceu a aplicação e acompanhamento das atividades. O objetivo foi realizar uma avaliação diagnóstica em formato gamificado. A turma é composta por 24 estudantes, com idades entre 7 e 8 anos, sendo que um aluno encontra-se matriculado na condição de público-alvo da Educação Especial - PAEE, com diagnóstico de Transtorno do Espectro Autista - TEA, associado ao Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade - TDAH.

A proposta integrou competências de leitura, escrita e raciocínio lógico-matemático, articulando-as em uma experiência lúdica e interdisciplinar, composta por desafios, recompensas, narrativa imersiva e feedback imediato, características próprias da gamificação, favorecendo o engajamento e a participação ativa dos estudantes.

No desenvolvimento da atividade, os alunos receberam a missão de ajudar a personagem “Corujita”¹ a conquistar quatro estrelas, cada uma vinculada a uma habilidade específica da Base Nacional Comum Curricular - BNCC. Os que completassem todos os desafios ganhavam como recompensa um desenho exclusivo do Boobies Goods² e a possibilidade de levar a mascote para casa por uma noite. A narrativa foi construída de forma intencional e contextualizada com o eixo temático “Animais”, previsto no componente de Ciências da Natureza, sendo a coruja o animal escolhido devido ao alto nível de engajamento e curiosidade demonstrados pela turma, incluindo o aluno PAEE.

A primeira missão “*Caça ao Nome*”, focava no reconhecimento do nome e das letras do alfabeto (EF01LP01). Em o “*Formador de Palavras*”, usavam o alfabeto móvel para formar palavras simples (EF01LP05). Na missão “*Enigma dos Números*”, resolveram operações com tampinhas de garrafa PET (EF01MA06) e registraram a sequência numérica de 0 a 15 (EF01MA03)³. Por fim, na etapa “*Desvendando a Mensagem Secreta*”, decifrar palavras com códigos gráficos, desenvolvendo a consciência fonêmica. Os alunos que decifrassem ao menos uma palavra eram considerados aptos a completar a jornada.

Os recursos utilizados — tampinhas, alfabeto móvel e códigos gráficos — foram empregados em seu formato convencional, pois o aluno PAEE participante apresentou desejo, esteve motivado ao manipular tais materiais, não havendo necessidade de acessibilidades específicas, o que garantiu sua participação em igualdade de condições com os colegas.

A atividade teve duração total de 2h30min e contou com o apoio da cuidadora escolar durante todo o processo. A concepção da atividade gamificada foi inspirada na perspectiva da gamificação educacional proposta por Fardo (2013) e Hamari et al. (2014), incorporando elementos de jogo — desafios, narrativa, recompensas e feedback — para promover engajamento e motivação intrínseca. A seleção das habilidades foi baseada na BNCC, garantindo alinhamento curricular e intencionalidade pedagógica, com foco nas competências educacionais.

Ao término, realizou-se uma roda de conversa para a escuta ativa das crianças, permitindo que elas relatassem suas experiências e percepções sobre as atividades. Esse momento possibilitou à professora-pesquisadora registrar evidências qualitativas sobre desempenho escolar, iniciativa e autonomia frente aos desafios propostos, por meio de tabelas com observações individuais sobre cada habilidade trabalhada. As observações ofereceram um olhar mais atento e sensível aos avanços e necessidades de cada estudante, subsidiando encaminhamentos pedagógicos coerentes. Como recurso final, elaborou-se um mural coletivo com registros e fotografias da turma, reforçando o sentimento de pertencimento e valorização da aprendizagem compartilhada.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nesta etapa, retomamos os objetivos propostos à luz dos dados obtidos durante o processo de avaliação gamificada do desempenho das crianças, aplicada com os alunos do 1º ano da escola da rede municipal de ensino de Tibau do Sul/RN. A proposta de intervenção teve como foco identificar e vivenciar estratégias gamificadas como instrumento pedagógico de acessibilidade e inclusão, mediando atividades desafiadoras e engajadoras e adaptadas de forma sensível às necessidades de todos os estudantes.

Participaram 24 alunos no total. Desses, 66,7% completaram as missões em sua totalidade, apresentando elevado engajamento e autonomia; 16,7% realizaram as atividades parcialmente, demonstrando interesse, mas também dificuldades

pontuais, sobretudo no reconhecimento de letras, números e na execução de processos matemáticos envolvendo adição e subtração simples; 8,3% necessitaram de apoio contínuo da professora auxiliar para concluir as tarefas; e 8,3% estiveram ausentes no dia da aplicação, apesar de a atividade ter sido previamente planejada e comunicada à turma. A ausência desses dois alunos, que corresponde a 8,3% do total, não comprometeu a análise dos resultados parciais, uma vez que a amostra manteve representatividade do grupo. Além disso, já foram definidas estratégias para incluí-los em etapas posteriores da pesquisa, garantindo que também vivenciem as atividades e que seus dados sejam incorporados às análises finais.

Um dos destaques foi o desempenho do aluno PAEE que concluiu as missões com êxito e expressou oralmente “Eu levei a corujita para casa! Fiz tudinho!”. Esse relato evidencia não apenas a participação efetiva do aluno, mas a conexão, o vínculo afetivo com a atividade e o reconhecimento do próprio desempenho. A corujita, personagem simbólica no jogo, representou um marco de conquista e valorização pessoal.

As falas dos alunos foram marcadas por entusiasmo e identificação com as tarefas. registros de vídeo captaram reações espontâneas que identificaram o envolvimento emocional e cognitivo com a proposta. Alguns exemplos de expressões das crianças: “Tia, foi muito bom! Eu consegui ler e fazer conta”, “Achei difícil, mas eu fiz! Depois vou fazer mais”; “Queria ter feito mais ponto, mas foi bom”. As falas mostraram que os alunos reconhecem que a missão foi uma atividade de aprendizagem divertida e significativa e que a gamificação impactou a autoestima e autoconfiança dos alunos. A estrutura dos feedbacks e recompensas reforçou a motivação e mesmo diante dos desafios, os alunos que apresentaram dificuldades persistiram e valorizaram o próprio percurso.

As atividades foram planejadas para contemplar as necessidades específicas de aprendizagem, com definição de tempos adequados para execução, uso de recursos visuais facilitadores e adaptação de desafios à realidade de cada aluno. Além dos objetos de conhecimento, as ações foram alinhadas às dez competências gerais da BNCC, com ênfase nas competências socioemocionais. É importante destacar que a escolha dessas competências foram selecionadas com base nas demandas observadas no contexto da turma e fundamentadas nos princípios do Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA), promovendo a implementação de estratégias flexíveis, acessíveis e que contemplam a diversidade presente.

De forma vivencial, trabalharam-se o autoconhecimento e o autocontrole emocional, a empatia e a cooperação, a responsabilidade e o protagonismo, a abertura ao novo e a criatividade, bem como a resiliência e a autonomia. Embora mobilizadas de maneira transversal, tais competências foram intencionalmente integradas ao percurso avaliativo, evidenciando que a gamificação, além de potencializar a aprendizagem cognitiva, atua no campo relacional e afetivo.

Os resultados parciais indicam que a avaliação gamificada contribuiu diretamente para aumentar o comprometimento dos alunos, ampliar a autonomia e a participação ativa, estimular a percepção sobre o próprio aprendizado, promover processos inclusivos e humanos para alunos com e sem deficiência e fornecer indicadores claros para o planejamento de intervenções pedagógicas direcionadas. Essas evidências convergem com os objetivos da pesquisa e reforçam o potencial da gamificação como estratégia didático-avaliativa inclusiva, permitindo refletir sobre diferentes formas de aprender. Além disso, dialogam com os resultados da escola no Índice de Desenvolvimento da Educação Básica - IDEB, que têm se mantido próximos às metas projetadas.

Contudo, reconhece-se que, apesar dos avanços, persistem desafios para assegurar que todos os estudantes sejam alfabetizados na idade certa, especialmente aqueles em situação de maior vulnerabilidade social. Nesse contexto, a pesquisa demonstra que práticas gamificadas estruturadas de forma sensível e direcionada podem consolidar a cultura de inclusão escolar, oferecendo dados quantitativos e qualitativos para subsidiar a ação pedagógica, ultrapassando a função meramente classificatória e assumindo um papel formador e orientador.

4 CONCLUSÕES

A atividade mostrou que a gamificação é uma estratégia viável e eficaz nos anos iniciais, sobretudo para tornar a avaliação mais acolhedora. Ao integrar ludicidade, narrativa e desafios personalizados que respeitam o ritmo de cada aluno, favoreceu práticas inclusivas alinhadas à BNCC e ressignificou a avaliação como aprendizagem e valorização dos saberes infantis.

As evidências de que os alunos se sentiram mais à vontade e motivados durante a avaliação gamificada ficaram claras nas falas espontâneas e nos comportamentos observados ao longo da atividade. Durante a realização das

missões, houve um envolvimento constante e genuíno, mesmo daqueles que, em avaliações mais tradicionais, costumam demonstrar insegurança ou menor participação. O clima em sala foi marcado por entusiasmo, colaboração e interesse verdadeiro em concluir as tarefas. Os registros em vídeo mostram expressões de alegria, comentários positivos e satisfação com as próprias conquistas, revelando que o formato gamificado criou um ambiente seguro, motivador e acolhedor. Ao final, construímos um mural coletivo com os registros das missões cumpridas. Esse momento foi muito mais que um simples encerramento da atividade: foi um espaço de celebração e de reconhecimento. Os alunos se perceberam como parte ativa do processo, reforçando o sentimento de pertencimento e valorização dos seus saberes. Ao verem suas produções expostas junto às dos colegas, compreenderam que cada contribuição tinha importância e que o esforço individual também compõe o resultado coletivo. Eles expressaram no microfone, na gravação em vídeo e na roda de conversa a satisfação, o engajamento com a atividade realizada.

Ainda que o objetivo central desta etapa fosse avaliar, o processo assumiu também um papel formativo. A prática possibilitou identificar avanços, dificuldades e potencialidades individuais, permitindo orientar ações pedagógicas futuras de forma mais precisa. O impacto foi significativo para todos, incluindo os alunos público-alvo da Educação Especial - PAEE e aqueles sem laudo formal, mas que apresentam necessidades específicas. Isso se deve ao planejamento estratégico baseado nas competências individuais, que oportunizou para cada estudante condições de participar de forma efetiva e engajada.

Esta proposta dialoga diretamente com as competências gerais da BNCC, sobretudo no desenvolvimento da autoconfiança e da proatividade, que foram as mais evidentes ao longo da experiência. Os alunos assumiram o protagonismo, buscaram soluções, persistiram diante dos desafios e orgulharam-se do próprio desempenho. O planejamento fundamentou-se nos princípios do Desenho Universal para a Aprendizagem - DUA, destacando-se: a flexibilidade, as múltiplas formas de participação e a acessibilidade nos recursos. Foram considerados o tempo necessário para cada aluno, o uso de materiais visuais facilitadores, a comunicação funcional, a proximidade professora-aluno e o uso de materiais manipuláveis acessíveis à realidade da turma.

Essa experiência reforça que a avaliação gamificada, quando planejada de forma sensível, vai além de mensurar resultados: ela se torna um instrumento

inclusivo e formativo, capaz de mobilizar competências cognitivas e socioemocionais, fortalecer o sentimento de pertencimento e consolidar uma cultura escolar pautada na participação, na equidade e no reconhecimento do potencial de cada criança.

REFERÊNCIAS

[Brasil. \(2008\). Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva. Ministério da Educação, Secretaria de Educação Especial. \(link externo\)](#)

[Brasil. \(2014\). Plano Nacional de Educação – PNE: Lei nº 13.005, de 25 de junho de 2014. Diário Oficial da União. \(link externo\)](#)

[Brasil. \(2017\). Base Nacional Comum Curricular. Ministério da Educação. \(link externo\)](#)

[CAST. \(2018\). Universal design for learning guidelines version 2.2. Wakefield, MA: Author. \(link externo\)](#)

[Fardo, M. L. \(2013\). A gamificação aplicada na educação: um mapeamento sistemático. Revista Novas Tecnologias na Educação, 11\(1\), 1–12. \(link externo\)](#)

Moran, José Manuel. *Metodologias ativas para uma educação inovadora*. São Paulo: Editora Papirus, 2015.

[Oliveira, I. F. L. \(2025\). Alfabetização, letramento e tecnologias digitais: reflexões a partir de uma formação continuada para professoras \(Tese de doutorado, Universidade Estadual do Oeste do Paraná\). UNIOESTE. \(link externo\)](#)

[QEdu. \(2023\). Indicadores educacionais da Escola Municipal José Jerônimo Galvão. \(link externo\)](#)

Notas da Autoria

Nota 01. A Corujita é uma personagem fictícia inserida na narrativa da proposta. Ela surgiu neste momento, pois em outro componente curricular a turma realizou o estudo sobre os animais e a coruja foi um animal que despertou um vínculo afetivo com a turma.

Nota 02. Ilustração copiada, utilizado como elemento visual de recompensa na atividade gamificada, com finalidade exclusivamente pedagógica e sem fins comerciais.

Nota 03. Explicação sobre os códigos presentes na BNCC, correspondente as habilidades avaliadas. EF01LP01: Reconhecer o próprio nome, o nome dos colegas e outras palavras estáveis do cotidiano, de forma global ou por algumas de suas letras. EF01LP05: Segmentar oralmente palavras em sílabas e reconhecer, em palavras significativas, as letras do alfabeto e sua ordem. EF01MA06: Resolver e elaborar problemas de adição e subtração envolvendo números naturais e utilizar diferentes estratégias e registros pessoais, com compreensão do significado das operações. EF01MA03 Contar de maneira exata ou aproximada, utilizando estratégias pessoais e diferentes agrupamentos, com compreensão do valor posicional dos números e registrando a sequência numérica até pelo menos 100.