

23 a 25 de Março de 2026 | Evento 100% Online

CONGRESSO INTERNACIONAL IDEA 2026

Inovação, Diálogo e Experiências na Aprendizagem

Educação e Humanidade: Conectando
Inteligências, Cultura e Propósito Global.



GAMIFICAÇÃO COM LEARNINGAPPS.ORG NA APRENDIZAGEM INCLUSIVA DE ARTE NO ENSINO FUNDAMENTAL II

Adriano Duarte Cardoso: adrianoduartecardoso25@gmail.com ; Universidade Federal do Amapá (UNIFAP)

Karilane Maria Silvino Rodrigues; karilane.rodrigues@unifap.br ; Universidade Federal do Amapá

Resumo

O processo de inclusão de estudantes com Transtorno do Espectro Autista (TEA) no Ensino Fundamental II, especificamente na disciplina de Arte, demanda uma reestruturação da prática pedagógica fundamentada nos princípios da educação inclusiva que estejam amparados por metodologias ativas e recursos de novas tecnologias. O presente trabalho tem como objetivo analisar os resultados obtidos por meio da aplicação de uma proposta pedagógica que explora a gamificação como metodologia ativa para o ensino inclusivo de Arte, utilizando a plataforma [LearningApps.org](https://learningapps.org), com base no Desenho Universal da Aprendizagem (DUA). Trata-se de um relato de experiência, de abordagem qualitativa, que descreve a implementação da proposta em uma turma de 30 estudantes do 6º ano do Ensino Fundamental II. A base teórica fundamentou-se na aplicação de elementos de jogos em ambientes educacionais, conforme descrito por Yanaze e Corregio (2022), sob a ótica da educação inclusiva. Nesse contexto, a plataforma é relevante por apresentar elementos visuais que fomentam a criatividade, uma interface intuitiva e por contribuir para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional de alunos com TEA, segundo Moura Neves e Barroso (2025). A abordagem se alinha aos princípios do Desenho Universal da Aprendizagem, que propõe múltiplos meios de engajamento para garantir o acesso ao currículo conforme sistematizado por Sebastián-Heredero (2020). A intervenção consistiu na utilização de missões gamificadas, organizando

23 a 25 de Março de 2026 | Evento 100% Online

CONGRESSO INTERNACIONAL IDEA 2026

Inovação, Diálogo e Experiências na Aprendizagem

Educação e Humanidade: Conectando
Inteligências, Cultura e Propósito Global.



os alunos em duplas. O tema da aula foi Arte Moderna. Na etapa de planejamento, o professor preparou diversos jogos na plataforma com base no conteúdo estudado em sala de aula, jogos editáveis. Na sala de informática, as duplas de alunos completaram cerca de cinco jogos. À medida que as missões foram concluídas, as duplas acumularão pontos de conclusão. O processo de registro e análise envolveu a observação participativa, focada na participação dos alunos, envolvimento e desenvolvimento da autonomia digital dos estudantes. A gamificação, conforme evidenciado por esta investigação, revela-se uma abordagem pedagógica altamente promissora no contexto da educação inclusiva e do atendimento à diversidade em sala de aula. Ao incorporar elementos e mecânicas de jogos, como pontuações, desafios, rankings e recompensas. Assim, o processo de ensino-aprendizagem é transformado em uma experiência mais motivadora e significativa para os estudantes envolvidos, além de contribuir para a criação de um ambiente escolar mais acessível e inclusivo para os alunos com TEA ao tornar os alunos protagonistas de sua aprendizagem. A natureza interativa e lúdica presente nessa abordagem tende a diminuir barreiras emocionais e cognitivas entre os estudantes, ao promover a colaboração. A implementação dessa abordagem não está isenta de desafios substanciais. O principal obstáculo identificado reside na limitação do acesso à internet de qualidade e a equipamentos tecnológicos adequados, como computadores, tablets ou sala de informática nas escolas. Essa disparidade digital pode exacerbar as desigualdades educacionais existentes, limitando o alcance e a eficácia da gamificação para o público que mais se beneficiaria dela. Superar esses desafios requer investimentos em infraestrutura tecnológica, formação continuada de professores e o desenvolvimento de estratégias de gamificação que possam ser adaptadas a contextos com recursos limitados.

Palavras-chave: Ensino de Arte. Tecnologias Digitais. Metodologias Ativas. Gamificação