



**GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO INCLUSIVA:
PRÁTICAS COM JOGOS E RECURSOS ACESSÍVEIS
PARA O ENGAJAMENTO DE ALUNOS COM
SÍNDROME DE DOWN, TDAH E TEA**

Alexsandra dos Santos Martinez

RESUMO

Este trabalho discute a gamificação como estratégia para promover uma educação inclusiva nas aulas de Língua Inglesa do Ensino Fundamental I, com foco no engajamento de alunos com e sem laudos, incluindo estudantes com Síndrome de Down, TDAH e Transtorno do Espectro Autista (TEA). O objetivo é relatar experiências pedagógicas que aliam jogos analógicos e digitais, vídeos educativos e músicas a técnicas como *Total Physical Response* (TPR) e Comunicação Alternativa e Aumentativa (CAA/AAC). A proposta organiza-se em dois eixos: a rotina da aula e as atividades gamificadas. A rotina contempla práticas como elicitar a data do dia e cantar músicas de saudação (*Hello e Goodbye songs*), que funcionam como elementos de acolhimento, previsibilidade e participação. Já as atividades incluem jogos online e físicos, além da rotação por estações de aprendizagem, sempre adaptadas para contemplar diferentes estilos e necessidades educacionais. Os resultados observados indicam que a combinação entre rotina estruturada, recursos lúdicos e tecnologias acessíveis favorece o engajamento, amplia as possibilidades de comunicação e fortalece a interação entre os pares. Além disso, destaca-se a contribuição do ensino de Língua Inglesa para o desenvolvimento de habilidades em outros componentes curriculares, como a ampliação do vocabulário, a valorização da diversidade cultural e o estímulo à comunicação em diferentes linguagens. Mais do que uma estratégia motivacional, a gamificação, quando articulada à acessibilidade e às metodologias ativas, tem se mostrado um caminho potente para que a inclusão deixe de ser apenas uma proposta teórica e se concretize como prática pedagógica significativa no cotidiano escolar.

Palavras-Chave: Educação Inclusiva; Gamificação; Acessibilidade.

ABSTRACT

This paper discusses gamification as a strategy to promote inclusive education in English language classes in Elementary School I, focusing on the engagement of students with and without diagnoses, including those with Down syndrome, ADHD, and Autism Spectrum Disorder (ASD). The objective is to present pedagogical experiences that combine analog and digital games, educational videos, and songs with techniques such as *Total Physical Response* (TPR) and *Augmentative and Alternative Communication* (AAC). The proposal is structured around two axes: classroom routines and gamified activities. The routine includes practices such as announcing the date and singing greeting songs (Hello and Goodbye songs), which serve as elements of welcome, predictability, and participation. The activities involve online and physical games, as well as station rotation, all adapted to meet different learning styles and educational needs. The observed results indicate that the combination of structured routines, playful resources, and accessible technologies fosters engagement, broadens communication possibilities, and strengthens peer interaction. Furthermore, the contribution of English language teaching to other curricular components is highlighted, such as vocabulary expansion, appreciation of cultural diversity, and the stimulation of communication in different languages. More than a motivational strategy, gamification, when linked to accessibility and active methodologies, has proven to be a powerful path for inclusion to move beyond theory and become a meaningful pedagogical practice in everyday school life.

Keywords: Inclusive Education, Gamification; Accessibility.

INTRODUÇÃO, JUSTIFICATIVA E OBJETIVOS

A inclusão escolar é um princípio amplamente defendido em documentos oficiais e em pesquisas da área da educação (UNESCO, 2020; FREIRE, 1996; VYGOTSKY, 1998). Mais do que um direito garantido, ela representa um desafio real no cotidiano da sala de aula, que precisa acolher a diversidade de ritmos, formas de comunicação e necessidades dos estudantes. Nesse cenário, metodologias inovadoras ganham espaço, pois contribuem para tornar o aprendizado mais acessível, participativo e significativo. Entre essas possibilidades, a gamificação tem se destacado como estratégia capaz de mobilizar engajamento e interação, ao aplicar elementos característicos dos jogos em contextos educacionais (FARDO, 2013; SHELDON, 2012).

No ensino de Língua Inglesa, essa abordagem dialoga diretamente com princípios já consolidados. A perspectiva comunicativa, por exemplo, valoriza o uso real da língua e a interação como base para a aprendizagem (TROUCHE, 2002), em sintonia com os estudos que defendem a importância do insumo compreensível (KRASHEN, 1981) e do caráter processual da aquisição de uma segunda língua (PASSEL, 1983). Ao mesmo tempo, o inglês, enquanto componente curricular, amplia sua contribuição para além do aprendizado da língua estrangeira: favorece o desenvolvimento cognitivo, a ampliação do vocabulário, o contato com diferentes culturas e o estímulo à comunicação em múltiplas linguagens, estabelecendo pontes com os demais componentes curriculares.

A experiência que fundamenta este trabalho foi desenvolvida no Ensino Fundamental I e envolve alunos com e sem laudos, incluindo estudantes com Síndrome de Down, TDAH e Transtorno do Espectro Autista (TEA). A proposta articula diferentes recursos: jogos analógicos e digitais, vídeos educativos, músicas e técnicas como *Total Physical Response (TPR)* e Comunicação Alternativa e Aumentativa (CAA/AAC). Além da rotação por estações, destaca-se a adoção de uma rotina estruturada, que inclui práticas de acolhimento, como anunciar a data do dia e cantar músicas de saudação, favorecendo a previsibilidade e a participação de todos.

Ao relatar essa experiência, busca-se refletir sobre como a gamificação, aliada a metodologias ativas e recursos acessíveis, pode contribuir para a construção de ambientes de aprendizagem inclusivos. Mais do que um recurso lúdico, trata-se de uma estratégia que fortalece a autonomia, amplia as possibilidades de interação e ajuda a transformar a inclusão em prática pedagógica efetiva, em consonância com a proposta do eixo temático “Salas de aulas inclusivas e tecnológicas: conhecimentos para um mundo em movimento”. Este trabalho justifica-se pela necessidade de apresentar práticas inclusivas que funcionem no cotidiano escolar, envolvendo alunos laudados e não laudados, entre eles estudantes com Síndrome de Down, TDAH e Transtorno do Espectro Autista (TEA). O relato de experiência aqui descrito busca mostrar que a gamificação, integrada a rotinas pedagógicas estruturadas e a recursos acessíveis, pode tornar o ensino de inglês não apenas mais envolvente, mas também mais inclusivo.

Objetivo geral:

- Relatar práticas pedagógicas baseadas na gamificação e em recursos acessíveis para promover inclusão e engajamento em aulas de Língua Inglesa no Ensino Fundamental I.

Objetivos específicos:

- Analisar como a rotina estruturada (data, músicas de saudação) contribui para a previsibilidade e acolhimento dos alunos.

- Descrever o uso de jogos analógicos, jogos online, músicas, vídeos, *TPR* e *CAA/AAC* como estratégias de inclusão.
- Refletir sobre os impactos dessas práticas no engajamento, interação social e autonomia dos estudantes com e sem laudos.

REFERENCIAIS TEÓRICO-METODOLÓGICO

Para fundamentar teoricamente este trabalho de educação inclusiva com alunos do Ensino Fundamental I, com e sem laudos, apoiamos-nos em autores e documentos que destacam a importância da interação, da ludicidade e da intencionalidade pedagógica para promover a participação de todos.

1. Paulo Freire – Pedagogia da Autonomia

Freire (1996) defende que a educação deve ser entendida como um ato de amor e respeito à diversidade, em que cada estudante é reconhecido como sujeito ativo na construção do conhecimento. Para o autor, o diálogo entre professor e aluno é essencial, e cabe ao educador criar condições para que todos participem do processo de aprendizagem, independentemente de suas limitações. Essa visão reforça a necessidade de metodologias que valorizem as potencialidades individuais e assegurem a inclusão como prática concreta.

2. Vygotsky – Teoria Sociocultural

Vygotsky (1998) afirma que o desenvolvimento cognitivo acontece por meio da interação social e que o aprendizado é potencializado quando ocorre dentro da Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), ou seja, quando o aluno é desafiado com apoio adequado. A mediação do professor e a colaboração com os colegas tornam-se fundamentais nesse processo, permitindo que estudantes com necessidades específicas, como aqueles com Síndrome de Down, TDAH e TEA, participem de forma ativa. A teoria sociocultural de Vygotsky sustenta a importância de práticas inclusivas que criem ambientes de cooperação, troca e desenvolvimento conjunto.

3. Lee Sheldon – *The Multiplayer Classroom*

Sheldon (2012) propõe a organização da sala de aula como se fosse um jogo, em que os estudantes assumem papéis ativos e colaborativos. A abordagem gamificada, inspirada no design de jogos, valoriza elementos como desafios, recompensas, narrativas e trabalho em grupo, transformando a aprendizagem em uma experiência envolvente. Essa perspectiva dialoga com o ensino inclusivo ao favorecer a motivação, a cooperação e a participação de todos, incluindo alunos com diferentes perfis e necessidades.

4. Currículo do SESI-SP

O Currículo do SESI-SP (2023) valoriza a implementação de metodologias ativas, a integração de tecnologias e a construção de ambientes inclusivos que respeitem a diversidade dos estudantes. O documento reforça a importância de práticas pedagógicas flexíveis e adaptadas, que assegurem equidade e participação significativa. Nesse sentido, estratégias como a Comunicação Alternativa e Aumentativa (CAA/AAC), o Total Physical Response (*TPR*), o uso de músicas, vídeos educativos e jogos online e analógicos, alinhadas à gamificação, constituem caminhos potentes para engajar todos os estudantes e garantir que a inclusão aconteça na prática.

METODOLOGIA

O presente relato de experiência foi desenvolvido em turmas do Ensino Fundamental I, no componente de língua inglesa, com o objetivo de investigar estratégias que favorecem a aprendizagem e a inclusão. A rotina das aulas contemplava práticas de acolhimento e previsibilidade, como o registro diário da data e a utilização de músicas de saudação (*hello songs*), que funcionavam como ritual de abertura. Esse ritual não apenas promovia a socialização e o engajamento, mas também contribuía para preparar os alunos para o aprendizado do novo idioma, funcionando como um sinal de que estavam prestes a iniciar uma aula de inglês, ajudando-os a se concentrar e a se situar no contexto de aprendizagem.

As atividades foram planejadas de maneira a integrar recursos digitais e analógicos, promovendo diferentes formas de interação e engajamento dos estudantes. Entre elas, destacam-se:

- Jogos analógicos: utilização de cartas, tabuleiros e dinâmicas com objetos, que estimulam o raciocínio, a cooperação e a aprendizagem lúdica;
- Jogos online e vídeos educativos: recursos visuais e auditivos que apoiam a compreensão, reforçam o vocabulário e auxiliam na retenção de conteúdos;
- Músicas: empregadas como ferramenta de memorização, ritmo e interação, facilitando a pronúncia e a familiarização com estruturas linguísticas;
- *Total Physical Response (TPR)*: associação de comandos em inglês a movimentos corporais, favorecendo a aprendizagem cinestésica e o engajamento ativo;
- Comunicação Alternativa e Aumentativa (CAA/AAC): uso de pranchas e símbolos visuais para apoiar estudantes não verbais, garantindo participação plena e inclusão no processo de aprendizagem.

Outra estratégia recorrente foi a rotação por estações de aprendizagem, em que pequenos grupos realizavam diferentes atividades adaptadas às suas necessidades e interesses. Esse modelo favorecia a cooperação, a troca de experiências e o engajamento de todos, promovendo um aprendizado mais dinâmico e personalizado. Nesse contexto, o professor assumiu o papel de mediador, ajustando os desafios de acordo com o nível de cada estudante, oferecendo suporte individualizado e assegurando que todos pudessem participar de forma efetiva e significativa.

Além disso, a combinação de recursos analógicos e digitais, aliada a estratégias de acolhimento e previsibilidade, reforça princípios apontados por autores como Freire (1996), Krashen (1981) e Vygotsky (1998), evidenciando que ambientes de aprendizagem bem estruturados, lúdicos e inclusivos favorecem o engajamento, a autonomia e o desenvolvimento cognitivo e socioemocional dos alunos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados observados ao longo das aulas de Língua Inglesa no Ensino Fundamental I evidenciam ganhos significativos em engajamento, interação e autonomia dos alunos. A rotina estruturada, que incluía o registro diário da data e a utilização de músicas de saudação (*hello songs*), mostrou-se especialmente eficaz para criar previsibilidade e sensação de segurança, sobretudo para estudantes com Transtorno do Espectro Autista (TEA), que responderam positivamente à repetição organizada. Esse ritual de abertura não apenas promoveu acolhimento, mas também sinalizou o início de uma nova aula de inglês, preparando os alunos para o aprendizado e favorecendo concentração, atenção e prontidão para participar das atividades propostas.

O uso de jogos analógicos, como cartas, tabuleiros e dinâmicas com objetos, estimulou a cooperação, o raciocínio lógico e a resolução de problemas, ao mesmo tempo em que reforçou vocabulário e estruturas linguísticas. Adaptações simples, como a inclusão de imagens ou cores, permitiram que alunos com dificuldades de leitura participassem plenamente, promovendo equidade e inclusão.

Os jogos online e vídeos educativos ofereceram suporte multimodal, combinando estímulos visuais e auditivos que reforçaram a compreensão oral, a pronúncia e a retenção de vocabulário, além de proporcionar acesso a diferentes contextos culturais. Essa abordagem favoreceu a aprendizagem significativa, conectando o idioma estudado a situações reais e motivadoras.

As técnicas de *Total Physical Response (TPR)* e Comunicação Alternativa e Aumentativa (CAA/AAC) foram fundamentais para alunos não verbais, permitindo que compreendessem comandos, respondessem por gestos ou símbolos e se engajassem ativamente nas atividades. Além de garantir inclusão efetiva, essas estratégias ampliaram a compreensão da turma sobre diferentes formas de comunicação, promovendo empatia e respeito à diversidade.

A rotação por estações de aprendizagem, em que pequenos grupos participavam de atividades variadas e adaptadas, incentivou a colaboração, a troca de experiências e a autonomia, permitindo que cada aluno explorasse o conteúdo de maneira ativa e personalizada. Essa dinâmica possibilitou o desenvolvimento de habilidades sociais, cognitivas e comunicativas, fortalecendo tanto o aprendizado do idioma quanto competências transversais.

O componente de Língua Inglesa, ao trabalhar leitura, compreensão auditiva, expressão oral e interação, contribui de forma direta para o desenvolvimento de competências previstas na BNCC, incluindo:

- Alfabetização e letramento: ao explorar vocabulário, textos e comandos em inglês;
- Matemática e raciocínio lógico: por meio de jogos e desafios estruturados;
- Artes e expressão cultural: com músicas, vídeos e dramatizações;
- Socioemocionais: promovendo cooperação, empatia, autonomia e participação ativa.

Nesse contexto, a gamificação transformou as aulas de inglês em momentos de engajamento coletivo, nos quais cada aluno se reconheceu como parte do grupo e sentiu-se motivado a participar. As teorias de Vygotsky (1998), que ressaltam a importância da interação social para a aprendizagem, e de Freire (1996), que valorizam o diálogo e a participação ativa, se concretizaram nas práticas pedagógicas, evidenciando que a inclusão, o desenvolvimento do idioma e a integração de competências transversais ocorrem de maneira articulada na ação cotidiana em sala de aula.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência relatada evidencia que a gamificação, quando planejada de forma intencional e articulada com estratégias inclusivas, constitui um caminho potente para o ensino de Língua Inglesa no Ensino Fundamental I. Mais do que um simples recurso motivacional, trata-se de uma abordagem que acolhe a diversidade, amplia os canais de comunicação e garante a participação efetiva de todos os alunos, incluindo aqueles com necessidades educacionais especiais. Como destaca **Sheldon (2012, p. 16)**, “*Aprender brincando não é um conceito novo. É a maneira fundamental como os jovens mamíferos adquirem conhecimento do mundo ao seu redor.*”, o que reforça que o brincar e o engajamento lúdico são formas naturais e essenciais

de aprendizagem — especialmente nas fases iniciais do desenvolvimento. Nesse sentido, o aprendizado do idioma não ocorre de maneira isolada, mas em constante interação com o contexto social e cultural da turma, evidenciando a dimensão social da aprendizagem defendida por **Vygotsky (1998)**.

Além disso, o relato reforça que o componente curricular de Língua Inglesa contribui de forma significativa para o desenvolvimento de habilidades em outras áreas, como ampliação do vocabulário, valorização da diversidade cultural e expressão em múltiplas linguagens. Ao mesmo tempo, promove a construção de competências socioemocionais, como empatia, cooperação e autonomia, em sintonia com a perspectiva de **Freire (1996)**, que valoriza o diálogo, a participação ativa e o reconhecimento das experiências individuais no processo educativo.

Dessa forma, a proposta se mostra coerente com o eixo do Congresso — “*Salas de aulas inclusivas e tecnológicas: conhecimentos para um mundo em movimento*” — ao demonstrar como práticas pedagógicas inovadoras, acessíveis e intencionalmente planejadas podem transformar a sala de aula em um espaço de inclusão real, aprendizado significativo e desenvolvimento integral, articulando conteúdos, habilidades e valores de maneira integrada e concreta.

REFERÊNCIAS

FARDO, Marcelo Luis. **A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem**. *RENOTE*, Porto Alegre, v. 11, n. 1, p. 1-9, 2013. DOI: 10.22456/1679-1916.41629. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/41629>. Acesso em: 13 set. 2025.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 1996. (Coleção Leitura).

KRASHEN, Stephen D. *Second language acquisition and second language learning*. Oxford: Pergamon, 1981.

PASSEL, Jeffrey S. Second language learning: A developmental perspective. In: BURT, M. K.; DULAY, H. C.; FINOCCHIARO, M. (Eds.). *Viewpoints on English as a second language*. Regents/Prentice Hall, 1983.

SHELDON, Lee. *The Multiplayer Classroom: Designing Coursework as a Game*. Boston: Cengage Learning, 2012.

SIMÕES, J.; REDONDO, R. D.; VILAS, A. F. A social gamification framework for a K-6 learning platform. *Computers in Human Behavior*, 2012. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2012.06.007>. Acesso em: 15 mar. 2013.

TROUCHE, L. A abordagem comunicativa no ensino de línguas estrangeiras. In: CELANI, M. A. A. (Org.). *PCN e a formação de professores de línguas estrangeiras*. Campinas: Mercado de Letras, 2002.

UNESCO. *Education for inclusion: guidelines*. Paris: UNESCO, 2020. Disponível em: <https://www.unesco.org/en/inclusion-education/need-know?hub=70285>. Acesso em: 08 set. 2025.

VYGOTSKY, L. S. *Mind in society: the development of higher psychological processes*.

Cambridge: Harvard University Press, 1998.

DICIONÁRIO DO DESENVOLVIMENTO. Inclusão social. 2020. Disponível em: <https://ddesenvolvimento.com/portfolio/inclusao-social>. Acesso em: 08 set. 2025.

SESI-SP. *Currículo do SESI-SP*. 2023. Disponível em: curriculo.educacao@sesisp.org.br. Acesso em: 07 set. 2025.