RESUMO
Este estudo mostra como jogos educativos podem ajudar a incluir todos os alunos. O objetivo foi descobrir de que forma esses jogos aumentam a participação, o interesse e a aprendizagem de crianças com e sem deficiência. Buscamos artigos em bases como Scopus, Web of Science e SciELO com termos ligados a jogos e inclusão. Após selecionar e ler os textos, percebemos que jogos de tabuleiro, digitais ou cooperativos elevam a motivação, fortalecem a convivência entre colegas e melhoram o desempenho escolar, desde que ofereçam recursos acessíveis (por exemplo, legendas ou cores bem contrastantes) e sejam bem planejados pelo professor. Os principais ganhos apontados foram mais interação social, avanço no conteúdo e maior confiança dos estudantes. As maiores dificuldades estão na falta de formação dos docentes e na carência de equipamentos. Concluímos que, quando escolhidos e adaptados com cuidado, os jogos são um caminho promissor para tornar a sala de aula mais acolhedora e garantir que todos aprendam juntos.

PALAVRAS-CHAVES: Jogos Pedagógicos. Inclusão Escolar. Acessibilidade

INTRODUÇÃO

A inclusão escolar busca garantir que todos os estudantes tenham acesso, participação e aprendizagem no ambiente educacional, respeitando suas diferenças e necessidades. Nesse cenário, o uso de jogos pedagógicos tem ganhado destaque como uma estratégia que favorece o envolvimento dos alunos, estimula a interação social e contribui para a construção do conhecimento de forma mais dinâmica e acessível. Em vez de uma prática centrada apenas na exposição de conteúdos, os jogos permitem que a aprendizagem aconteça por meio da participação ativa, da cooperação, da experimentação e do desenvolvimento de habilidades cognitivas, motoras, emocionais e sociais.

A relevância desse tema está no fato de que a escola inclusiva precisa adotar recursos e metodologias que atendam à diversidade presente em sala de aula. Muitos alunos com deficiência, transtornos do desenvolvimento ou dificuldades de aprendizagem encontram barreiras no ensino tradicional, o que pode comprometer seu desempenho e sua participação. Os jogos pedagógicos, quando bem planejados e adequados aos objetivos educacionais, podem contribuir para reduzir essas barreiras, tornando o processo de ensino mais atraente, significativo e compatível com diferentes ritmos e formas de aprender. Assim, discutir essa ferramenta é importante para compreender de que maneira ela pode colaborar com práticas mais inclusivas e humanizadas.

Diante dessa realidade, surge o seguinte problema de pesquisa: de que forma o uso de jogos pedagógicos pode contribuir para o processo de inclusão escolar e para a aprendizagem de alunos com diferentes necessidades educacionais? A partir dessa questão, o trabalho tem como objetivo geral analisar a importância dos jogos pedagógicos no contexto da inclusão escolar. Como objetivos específicos, busca compreender o papel dos jogos no desenvolvimento da aprendizagem, identificar suas contribuições para a participação dos alunos no ambiente escolar e refletir sobre sua utilização como recurso pedagógico no atendimento à diversidade.

Para alcançar esses objetivos, o artigo será desenvolvido por meio de pesquisa bibliográfica, com base na análise de livros, artigos científicos, documentos educacionais e estudos já publicados sobre inclusão escolar, práticas pedagógicas e uso de jogos na educação.

DEFINIÇÃO DE JOGOS PEDAGÓGICOS E DISTINÇÕES ENTRE JOGO, BRINCADEIRA E GAMIFICAÇÃO

A vida escolar convida crianças e adolescentes a experimentar diferentes formas de aprender. Entre essas formas, o jogo ocupa lugar de destaque por reunir regras claras, objetivos definidos e desafios que instigam

o pensamento, nutrindo a curiosidade e a motivação dos estudantes. Já nas interações livres do recreio ou do quintal aparecem as brincadeiras, marcadas pela espontaneidade e pela imaginação, onde as regras podem surgir, mudar ou até sumir a qualquer momento, dependendo apenas do acordo entre participantes.

Autores que pesquisam a ludicidade apontam que o jogo, mesmo podendo carregar diversão, mantém sempre uma estrutura de regras que delimita início, percurso e fim (BROUGÈRE, 2017). Essa organização gera um espaço simbólico no qual os jogadores se comprometem a seguir desafios e metas, exercitando planejamento, tomada de decisão e colaboração.

A brincadeira, por sua vez, prioriza a liberdade expressiva. Nela prevalece o faz-de-conta, a criação coletiva de enredos e a possibilidade de mudança continua do cenário imaginado. Quando uma criança afirma que o chão virou lava ou que a vassoura é um cavalo, todos entram no pacto fictício sem a rigidez competitiva presente nos jogos estruturados (KISHIMOTO, 2019). Por isso, a brincadeira costuma ser mais moldável às emoções do grupo.

O jogo pedagógico surge quando a intencionalidade educativa é incorporada ao jogo, conectando desafios lúdicos a objetivos de aprendizagem previamente estabelecidos. Nesse formato, o professor seleciona conteúdos, define critérios de sucesso e ajusta a complexidade das tarefas para incluir todos os alunos, inclusive aqueles com deficiência ou dificuldades de aprendizagem (DIAS; GOMES, 2022). A mediação docente transforma o tempo de jogo em oportunidade de desenvolver habilidades cognitivas, sociais e afetivas de forma articulada ao currículo.

Já a gamificação não cria um jogo completo, mas transfere elementos típicos dele, como pontos, medalhas ou níveis, para atividades que originalmente não são lúdicas. O propósito é aumentar engajamento e oferecer feedback constante, sem que a tarefa em si precise virar um jogo fechado (HAMARI; KOIVISTO, 2019). Um exemplo frequente é o uso de painéis de progresso que mostram conquistas alcançadas por cada aluno ao longo de um projeto.

Percebe-se, então, que jogo e brincadeira pertencem ao universo da ludicidade, mas cumprem papéis distintos: o jogo depende de regras estáveis, enquanto a brincadeira se reinventa a cada momento. Os jogos pedagógicos acrescentam a esses dois conceitos uma finalidade didática bem definida, e a gamificação atua como estratégia de gestão do engajamento em atividades que podem nem incluir tabuleiros ou avatares. Saber diferenciar esses termos ajuda o professor a planejar intervenções adequadas ao perfil da turma, escolhendo quando estimular a livre criação, quando propor desafios estruturados e quando aplicar mecânicas de recompensas para sustentar a motivação.

Ao compreender as particularidades de cada forma lúdica, a escola amplia seu repertório metodológico e fortalece o compromisso com uma educação inclusiva, capaz de dialogar com múltiplas necessidades e estilos de aprendizagem.

O PAPEL DOS JOGOS NO DESENVOLVIMENTO DA APRENDIZAGEM

O jogo envolve os estudantes em desafios que exigem atenção, memória e solução de problemas. Enquanto exploram regras e metas claras, as crianças precisam planejar ações, testar hipóteses e ajustar estratégias, o que estimula funções executivas como controle inibitório e flexibilidade cognitiva. Esse exercício mental favorece a construção de novos esquemas de conhecimento e amplia a retenção de conteúdos escolares.

Estudos recentes mostram que abordagens baseadas em jogos produzem ganhos consistentes nesses domínios. Uma revisão de 2024 constatou efeitos de média a grande magnitude sobre resultados cognitivos, sociais e motivacionais em turmas da Educação Infantil (ALOTAIBI, 2024).

Além da esfera cognitiva, a vivência lúdica fortalece habilidades socioemocionais. Durante as partidas, os alunos ensaiam papéis, negociam regras e vivenciam vitórias ou frustrações em ambiente seguro. Essa interação contribui para empatia, cooperação e autorregulação, elementos indispensáveis para a convivência na escola inclusiva.

Quando se analisam turmas que contam com estudantes com deficiência, aparecem

benefícios adicionais. Pesquisas em classes de Educação Especial identificaram correlação positiva entre o uso de jogos digitais e a evolução em noção de número e autonomia nas tarefas. Docentes brasileiros também relatam que os jogos reduzem barreiras atitudinais e elevam a participação de alunos com necessidades complexas, pois oferecem múltiplos caminhos para chegar à resposta correta (MONTEIRO, 2025).

A versatilidade lúdica permite ajustar ritmo, nível de desafio e modalidade de resposta, respeitando estilos de aprendizagem variados. Um mesmo jogo pode incluir pistas visuais para quem precisa de apoio na leitura, comandos sonoros para alunos com baixa visão e feedback tátil em controles adaptados, favorecendo o desenho universal da aprendizagem sem segregar a turma.

Revisões de literatura apontam ainda que a combinação de metas claras, feedback imediato e recompensas simbólicas mantém a motivação por mais tempo do que tarefas convencionais (TLILI et al., 2022). O sentimento de progresso, reforçado por pontuações ou novos níveis, favorece a persistência mesmo diante de desafios mais complexos.

Experiências nacionais indicam impacto semelhante. Autores analisaram jogos digitais criados para valorizar a neurodiversidade e observaram melhorias na participação de estudantes que antes se mostravam retraídos em atividades expositivas (ROCHA, 2021). Esses resultados reforçam que o componente lúdico não é mero entretenimento, mas um recurso pedagógico capaz de conectar conteúdo, emoção e engajamento.

Portanto, os jogos pedagógicos potencializam a aprendizagem ao integrar estímulos cognitivos, motores e afetivos em situações significativas. Quando planejados com intencionalidade e adaptados às necessidades da turma, eles promovem prática inclusiva, elevam o interesse pelo estudo e favorecem o desenvolvimento integral dos alunos.

CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS PARA A PARTICIPAÇÃO DOS ALUNOS NO AMBIENTE ESCOLAR

Os jogos criam um ambiente em que todos os estudantes podem experimentar, errar e tentar de novo sem medo de julgamentos. Esse espaço favorece a participação dos que costumam se retrair em atividades expositivas, pois o desafio lúdico convida à ação imediata e oferece feedback claro sobre cada tentativa. Ao perceberem que suas escolhas influenciam o resultado da partida, os alunos sentem-se parte ativa do processo de aprendizagem.

Quando a proposta envolve trabalho em duplas ou em pequenos grupos, as regras dos jogos ajudam a organizar turnos de fala, distribuir tarefas e incentivar o respeito à vez do colega. Pesquisas mostram aumento da colaboração e da comunicação entre pares, inclusive em turmas que reúnem estudantes com e sem deficiência (HAMARI; KOIVISTO, 2019). Nessas situações, observar alguém vencer um obstáculo inspira outras pessoas a tentar estratégias semelhantes, promovendo apoio mútuo.

Os jogos também funcionam como ponte entre diferentes estilos de aprendizagem. Elementos visuais, sonoros e táteis podem ser combinados para acomodar necessidades específicas sem isolar a turma. Alunos que se comunicam por Libras, por exemplo, podem acessar pistas visuais no tabuleiro ou na tela, enquanto colegas que preferem instruções orais escutam a mesma orientação do professor. Essa possibilidade de múltiplos caminhos fortalece o sentimento de pertencimento.

Outro ponto importante é que a narrativa lúdica permite que cada estudante atribua significado pessoal às tarefas. Ao vestir o papel de explorador, detetive ou engenheiro, o aluno conecta o conteúdo à própria imaginação, o que aumenta o engajamento e sustenta o foco por períodos maiores (TLILI et al., 2022). Nessa perspectiva, aprender deixa de ser obrigação externa e passa a ser descoberta interna.

A mediação docente continua essencial para garantir que todos participem. Ajustar a dificuldade das missões, oferecer apoio extra quando necessário e valorizar progressos individuais são atitudes que evitam frustrações e mantêm o grupo unido. Relatos de professores brasileiros indicam queda nos episódios de isolamento de alunos com necessidades complexas depois da adoção contínua de jogos pedagógicos (MONTEIRO,

2025).
Por fim, a celebração das conquistas dentro do jogo transborda para a rotina escolar. Pontos, medalhas simbólicas ou simples aplausos coletivos reforçam que o avanço de um estudante beneficia o grupo inteiro. Essa dinâmica fortalece vínculos, gera confiança e convida cada participante a contribuir com suas habilidades singulares, consolidando um ambiente escolar mais inclusivo e participativo.

OS JOGOS COMO RECURSO PEDAGÓGICO NO ATENDIMENTO À DIVERSIDADE

A sala de aula contemporânea reúne perfis variados de estudantes, com trajetórias, ritmos e necessidades que exigem estratégias flexíveis. Dentro desse cenário, o jogo pedagógico destaca-se pela capacidade de oferecer diferentes portas de entrada para o mesmo conteúdo, permitindo que cada aluno encontre um caminho de participação compatível com suas habilidades e preferências. Um conjunto de princípios que ajuda a planejar essa flexibilidade é o Desenho Universal para a Aprendizagem, que recomenda múltiplas formas de apresentar informações, de estimular o engajamento e de colher evidências de aprendizagem (CAST, 2018). Quando o professor aplica esses princípios a um jogo de tabuleiro ou digital, pode incluir pistas visuais para quem precisa de apoio na leitura, narrações em áudio para estudantes com baixa visão e opções de resposta por arraste ou toque para quem encontra barreiras na escrita manual. O resultado é um recurso único que serve a muitos, sem a necessidade de criar materiais paralelos.
O potencial inclusivo dos jogos também aparece quando se ajusta o nível de desafio. Regras modulares, como cartas extras ou tempo ampliado de jogada, permitem que cada participante atue dentro da própria zona de desenvolvimento, evitando frustrações ou desinteresse. Essa adaptação não fragmenta o grupo; ao contrário, favorece a cooperação, pois os alunos percebem que todos contribuem para o andamento da partida, mesmo com tarefas em níveis variados de complexidade.
Outro aspecto importante envolve a diversidade cultural e linguística. Jogos que trazem personagens, cenários ou problemas inspirados em diferentes realidades aproximam o currículo do cotidiano dos estudantes, valorizando identidades e saberes locais (UNESCO, 2020). Esse vínculo cultural aumenta o sentido da atividade e fortalece o sentimento de pertencimento, um passo essencial para manter o engajamento de quem historicamente se sente à margem da escola.
Para assegurar que o recurso lúdico atenda de fato à diversidade, é necessário avaliar continuamente a resposta da turma. Observações sistemáticas, escuta ativa e registros de progresso ajudam o docente a decidir quando introduzir novas mecânicas, quais materiais de apoio são mais úteis e que ajustes de tempo ou regras mantêm o jogo acessível a todos. Esse olhar analítico transforma o momento lúdico em parte estruturante do planejamento pedagógico, em vez de um evento isolado.
Estudos realizados em escolas públicas brasileiras apontam que professores que recebem formação em metodologias ativas e acessibilidade sentem-se mais confiantes para criar ou adaptar jogos e relatam aumento significativo da participação de alunos com deficiência nas aulas (COSTA; SILVA, 2021). Esses dados reforçam que o investimento em desenvolvimento profissional é condição para que a proposta inclusiva alcance impacto duradouro.
Portanto, quando fundamentados em princípios de flexibilidade, pertinência cultural e avaliação constante, os jogos pedagógicos tornam-se aliados poderosos na construção de práticas que acolhem a diversidade presente na escola, promovendo envolvimento, aprendizagem significativa e respeito às singularidades de cada estudante.

ALINHAMENTO DOS JOGOS PEDAGÓGICOS COM AS COMPETÊNCIAS DA BNCC

A Base Nacional Comum Curricular estabelece dez competências gerais que orientam o trabalho de todas as áreas do conhecimento. Ao planejar jogos pedagógicos, o professor pode articular essas competências de modo integrado, uma vez que a dinâmica lúdica favorece aprendizado ativo, colaboração e uso de diferentes linguagens. Quando a tur-

ma resolve desafios em grupo, por exemplo, exercita-se a competência de Argumentação, pois cada aluno justifica suas escolhas para avançar na partida.

A competência de Cultura Digital também se fortalece quando o recurso inclui plataformas interativas ou aplicativos de realidade aumentada. Os estudantes navegam em ambientes virtuais, analisam informações e tomam decisões, desenvolvendo pensamento crítico sobre tecnologia conforme prevê a BNCC (BRASIL, 2017). Esse contato orientado contribui para o uso responsável de meios digitais dentro e fora da escola.

Jogos baseados em narrativas colaborativas podem ainda estimular Empatia e Cooperação, uma vez que exigem escuta ativa e respeito às contribuições de colegas. Pesquisas em turmas do Ensino Fundamental demonstram aumento do engajamento social quando os desafios lúdicos exigem que cada participante desempenhe papéis complementares (SILVA; COSTA, 2021). Tais resultados dialogam com a competência geral que valoriza o trabalho coletivo e a resolução pacífica de conflitos.

No campo das áreas específicas, um jogo de tabuleiro que envolve cálculo de pontos e análise de probabilidades conversa com as habilidades de Matemática referentes a resolução de problemas e uso de estratégias heurísticas. Já um jogo de construção de textos multimodais por meio de cartas ou blocos digitais apoia as habilidades de Lingua Portuguesa ligadas a produção de gêneros textuais e domínio da coesão.

Quando o conteúdo aborda fenômenos naturais, desafios que pedem hipóteses, coleta de dados e comparação de resultados contribuem para as práticas de Ciências da Natureza, reforçando a investigação e o pensamento científico previstos na matriz curricular do documento oficial. Jogos de role play ambientados em debates sobre temas sociais, por sua vez, aproximam-se da área de Ciências Humanas ao promover análise de pontos de vista e tomada de decisões éticas.

O alinhamento se consolida na avaliação. Ao registrar evidências de participação e aprendizagem durante a partida, o professor verifica se as habilidades específicas foram mobilizadas. Isso permite ajustar regras, apoio e feedback, garantindo que o jogo continue sendo um recurso efetivo para atender à diversidade da turma e às metas da BNCC.

Integrar jogos pedagógicos ao planejamento curricular oferece uma via prática para concretizar as competências gerais de formação integral e as habilidades específicas de cada área, tornando a aprendizagem mais significativa e participativa para todos.

ESTRATÉGIAS DE CAPACITAÇÃO CONTINUADA PARA PROFESSORES NO USO DE JOGOS

Formar se uma única vez não basta para acompanhar a velocidade das mudanças tecnológicas e metodológicas que atravessam a escola. O desenvolvimento profissional precisa ser permanente e dialogar com os desafios diários de quem ensina. Quando o tema é jogo pedagógico, esse cuidado ganha ainda mais importância, pois a escolha do recurso, seu alinhamento ao currículo e sua adaptação à diversidade requerem conhecimento específico.

Uma ação de partida eficaz são oficinas práticas em que o docente vivencia o jogo como aluno, analisa regras, identifica objetivos de aprendizagem e testa formas de adaptação. Esse formato estimula o uso criativo dos materiais e dá segurança para experimentar em sala. Ao fechar cada oficina, o grupo constrói um plano de aula piloto que será aplicado nas semanas seguintes.

Outro caminho envolve comunidades de prática que se reúnem de maneira presencial ou on-line. Nessas rodas de conversa, os docentes relatam experiências, trocam jogos que funcionaram bem e sugerem ajustes para dificuldades encontradas. Pesquisadores apontam que vínculos horizontais sustentam a inovação didática e fortalecem o senso de pertencimento profissional (FANTIN; GIRARDELLO, 2020).

Módulos de aprendizagem hospedados em plataformas abertas oferecem apoio adicional. Cada vídeo ou infográfico aborda um aspecto pontual, como criação de narrativas, uso de feedback imediato ou estratégias de avaliação durante a partida. Por serem curtos, podem ser explorados entre uma aula e outra, sem sobrecarregar a rotina.

A reflexão sistemática após cada aplicação

de jogo completa o ciclo de aprendizagem docente. Registros breves sobre engajamento, participação de alunos com deficiência e evidências de avanço cognitivo ajudam a aprimorar decisões futuras. Estudos mostram que professores que revisitam esses registros tendem a ajustar regras com rapidez e a manter níveis altos de motivação na turma (HAMARI; KOIVISTO, 2019).

Parcerias com universidades e centros de pesquisa ampliam o repertório. Programas de extensão oferecem mentoria, empréstimo de kits lúdicos e acompanhamento de campo, favorecendo a integração entre teoria e prática. Documentos internacionais indicam que colaborações desse tipo elevam a qualidade do ensino inclusivo ao apoiar o desenho universal da aprendizagem (UNESCO, 2020).

Métodos de pesquisa-ação podem ser incorporados ao cotidiano escolar. O docente identifica um problema, planeja o uso de determinado jogo, aplica, observa resultados e, por fim, compartilha conclusões com a equipe. Esse ciclo contínuo cria cultura investigativa dentro da escola e transforma cada professor em multiplicador de conhecimento.

Investir em capacitação continuada, portanto, significa oferecer múltiplas oportunidades de estudo, prática e reflexão. Quando o professor se sente preparado para escolher, adaptar e avaliar jogos, a sala de aula torna-se espaço mais acessível, participativo e alinhado às necessidades de todos os estudantes.

DESAFIOS RECORRENTES E SOLUÇÕES PROPOSTAS

Aplicar jogos pedagógicos em contextos inclusivos traz benefícios comprovados, porém não ocorre sem obstáculos. Mapear esses desafios e analisar saídas viáveis ajuda as escolas a planejar intervenções de longo prazo que respeitem a diversidade e mantêm a qualidade acadêmica.

O primeiro entrave costuma ser a formação inicial limitada. Muitos docentes relatam dificuldade para escolher jogos adequados aos objetivos de aprendizagem, regular a dificuldade e avaliar os resultados (FANTIN; GIRARDELLO, 2020). Programas de desenvolvimento profissional contínuo, estruturados em oficinas práticas e comunidades de partilha, reduzem essa lacuna. Quando o professor vivencia o jogo como aprendiz, reflete sobre suas decisões e recebe feedback imediato, ele ganha segurança para adaptar o recurso à realidade da turma.

A escassez de materiais e de infraestrutura tecnológica aparece em grande parte das redes públicas. Tablets, internet estável e licenças de softwares podem faltar, o que limita a adoção de jogos digitais (Costa e Silva, 2021). Uma resposta é combinar soluções off-line de baixo custo baralhos feitos em cartolina, tabuleiros impressos, dados confeccionados pelos próprios alunos com momentos pontuais em laboratórios ou bibliotecas equipadas. Essas estratégias asseguram o acesso ao lúdico mesmo em ambientes com restrições orçamentárias.

A acessibilidade é outro ponto sensível. Alunos com deficiência visual, auditiva ou motora encontram barreiras quando o material não contempla recursos multissensoriais. As Diretrizes do Desenho Universal para a Aprendizagem (CAST, 2018) sugerem oferecer múltiplas formas de apresentação, de engajamento e de expressão. Aplicar esses princípios significa incluir contrastes fortes, descrições em áudio, comandos por toque e peças de diferentes texturas, garantindo que todos participem com autonomia.

Pressões de tempo e de currículo também dificultam a implementação. Muitos docentes temem não cumprir o planejamento anual se dedicarem parte das aulas a jogos. No entanto, quando o recurso está alinhado às habilidades descritas na Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2017), o tempo de jogo converte-se em tempo de ensino. Uma prática eficiente é explicitar, no quadro de objetivos da aula, quais competências gerais e específicas serão trabalhadas durante a partida. Essa transparência reforça a legitimação do método perante gestores e famílias.

Avaliar a aprendizagem dentro de um ambiente lúdico pode parecer complexo. Situações de jogo nem sempre produzem testagens tradicionais. Rubricas observacionais, autoavaliações guiadas e registros em vídeo são alternativas que capturam progresso de

forma holística (Tlili et al., 2022). Softwares de análise de dados incorporados a alguns jogos digitais oferecem relatórios de uso, permitindo que o professor acompanhe tentativas, acertos e estratégias adotadas por cada aluno.

O aspecto motivacional requer equilíbrio. Competição excessiva pode gerar ansiedade ou excluir quem se sente menos habilidoso. Jogos cooperativos ou modos de pontuação por equipe distribuem responsabilidades e promovem empatia, sem eliminar o desafio (HAMARI; KOIVISTO, 2019). A rotação de papéis capitão, anotador, árbitro fortalece a autonomia e evita rótulos de vitória ou derrota permanentes.

Apoio institucional é indispensável. Lideranças escolares que reservam horários para planejamento conjunto, destinam verbas específicas e reconhecem o esforço docente criam ambiente favorável à inovação. Estudos de campo indicam que a presença de parcerias com universidades ou com a UNESCO abre caminhos para formação, pesquisa aplicada e captação de recursos (UNESCO, 2020).

Por fim, limitações de conectividade ainda afetam zonas rurais. Jogos híbridos que mesclam impressos e etapas on-line síncronas só quando necessário reduzem o impacto desses gargalos. Pacotes de instalação local, que funcionam sem acesso contínuo à internet, mantêm as funcionalidades essenciais até que a conexão seja restabelecida.

Enfrentar esses desafios exige visão sistêmica. Cada escola precisa combinar capacitação constante, adaptação de materiais, avaliação formativa e diálogo com a comunidade. Com planejamento colaborativo e uso criativo de recursos, os jogos pedagógicos deixam de ser atividade ocasional e tornam-se estratégia consistente para garantir participação, aprendizagem significativa e inclusão real.

CONCLUSÃO

A análise apresentada confirma que os jogos pedagógicos representam um caminho promissor para tornar a escola realmente inclusiva. Quando planejados com intencionalidade, eles integram conteúdo curricular, desafio intelectual e cooperação, criando condições em que estudantes com ritmos e necessidades diversos participam de forma ativa, constroem conhecimento significativo e fortalecem habilidades socioemocionais. A flexibilidade de regras, a possibilidade de múltiplas representações e o feedback imediato convergem com as competências gerais da BNCC, ampliando o leque de experiências de aprendizagem para toda a turma.

Ao longo do trabalho ficou evidente que a eficácia dessa abordagem depende de mediação docente qualificada. Oficinas práticas, comunidades de troca entre professores e parcerias com universidades favorecem a criação e a adaptação de jogos capazes de respeitar diferenças sensoriais, cognitivas e culturais dos estudantes. Investir em formação continuada, portanto, não é um complemento, mas condição para que o recurso lúdico se transforme em prática pedagógica consistente e alinhada às diretrizes de acessibilidade e desenho universal.

Enfim, recomenda-se que as escolas incorporem momentos regulares de avaliação dos jogos utilizados, registrando avanços na participação dos alunos e ajustes necessários. Pesquisas futuras podem explorar métricas de impacto a longo prazo sobre desempenho acadêmico e convivência, além de aprofundar o uso de tecnologias emergentes, como realidade aumentada, em contextos inclusivos. Com planejamento, colaboração e reflexão constante, os jogos pedagógicos têm potencial para reduzir barreiras, promover engajamento e contribuir para uma educação que acolhe todas as formas de aprender.

REFERÊNCIAS

ALOTAIBI, Manar S. Game-based learning in early childhood education: a systematic review and meta-analysis. Early Childhood Education Journal, 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2017.

BROUGÈRE, Gilles. Jogo e educação: ludicidade, cultura e aprendizagem. Porto Alegre: Penso, 2017.

CAST. Center for Applied Special Technology. Universal Design for Learning Guidelines v. 2.2. Wakefield, 2018.

FANTIN, Monica; GIRARDELLO, Gilka; PEREIRA, Rebeca S. Crianças e mídias: três polêmicas e desafios contemporâneos. Cadernos CEDES, v. 41, n. 113, p. 33-43, 2021.

HAMARI, Juho; KOIVISTO, Jonna. The rise of motivational information systems: a review of gamification research. Information & Management, v. 56, n. 4, 2019.

JAMES, McKenzi. The impact of game-based learning in a special education classroom. 2020. Dissertação (Mestrado em Educação) – Northwestern College, 2020.

KISHIMOTO, Tizuko M. (org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2019.

MONTEIRO, Danielly E. F.; CUNHA, Danielly Gomes da; ARAÚJO, Luziane Alves de. Jogos educativos e inclusão escolar. Revista Cultura e Fronteiras, v. 9, n. 1, p. 1-15, 2025.

UNESCO. Global Education Monitoring Report 2020: Inclusion and education – All means all. Paris: UNESCO, 2020.

ZAINUDDIN, Zamzami; CHU, Samuel Kai-Wah; SHUJAHAT, Muhammad; PERERA, Corinne Jacqueline. The impact of gamification on learning and instruction: a systematic review of empirical evidence. Educational Research Review, v. 30, 100326, 2020.