



ENSINO LÚDICO E INCLUSÃO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA COM O USO DE JOGOS DIGITAIS

Maria Rita Bezerra de Souza¹

Karla Aparecida Ferreira²

Maria Eduarda da Silva Rodrigues³

Thifany Vitoria Araujo de Oliveira⁴

Tícia Cassiany Ferro Cavalcante⁵

RESUMO: Este relato apresenta uma experiência desenvolvida no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), cujo objetivo foi analisar as contribuições do uso de jogos digitais para a promoção da aprendizagem e da inclusão no 3º ano do Ensino Fundamental. O relato está inserido numa abordagem qualitativa, de natureza descritiva, fundamentada na observação participante em uma sala de aula do 3º ano em uma escola pública da cidade do Recife, Pernambuco. Semanalmente, foi utilizado Chromebooks, onde a professora da sala reuniu jogos didáticos adaptados na plataforma Padlet, conforme os conteúdos das disciplinas para os alunos jogarem. O uso desses jogos digitais possibilitou a integração dos estudantes com e sem deficiência em atividades lúdicas e interativas, favorecendo a socialização, a autoestima e a motivação para aprender; além disso, os resultados evidenciaram que a proximidade das crianças com a tecnologia potencializou esses pontos, permitindo que alunos com diferentes estilos e ritmos de aprendizagem participassem ativamente dos jogos. As observações revelaram como os recursos digitais despertaram o entusiasmo da turma, promovendo a inclusão e o fortalecimento das relações sociais em sala de aula, consolidando um ambiente, onde a ludicidade se uniu ao conteúdo escolar, ampliando as oportunidades educativas. Por último, essa experiência contribuiu para a formação inicial das bolsistas, ao proporcionar reflexões

¹ Autora, graduanda em pedagogia. E-mail: rita.bezerra@ufpe.br.

² Supervisora do subprojeto “Currículo e aprendizagens dos estudantes com deficiência e transtornos: perspectiva do Desenho Universal para Aprendizagem (DUÁ)”. Professora da Prefeitura Municipal da cidade do Recife. E-mail: Karla.1246666@prof.educ.rec.br.

³ Co-autora, graduanda em pedagogia. E-mail: mariasilva.rodrigues@ufpe.br.

⁴ Co-autora, graduanda em pedagogia. E-mail: thifany.oliveira@ufpe.br.

⁵ Coordenadora do subprojeto “Currículo e aprendizagens dos estudantes com deficiência e transtornos: perspectiva do Desenho Universal para Aprendizagem (DUÁ)”. Docente da Universidade Federal de Pernambuco. E-mail: ticia.cavalcante@ufpe.br.



sobre a importância de metodologias inovadoras para a efetivação do direito à aprendizagem de todos.

Palavras-chave: Educação inclusiva, Jogos didáticos, Ensino fundamental.

INTRODUÇÃO

A inclusão de crianças com deficiência no ambiente escolar tem sido um grande desafio contemporâneo, devido a busca por práticas pedagógicas mais significativas, diversas e que promovam a aprendizagem de todos de maneira ativa. Diante desse cenário, os jogos digitais ganham destaque para promover aprendizagem e inclusão de uma forma lúdica, respeitando o ritmo e as necessidades dos alunos, em especial, os alunos atípicos.

Durante as observações, foi perceptível o engajamento nos jogos devido à grande familiaridade com esses recursos tecnológicos, o que facilita o processo de aprendizagem, autonomia e socialização, considerando essa análise, o objetivo deste relato é refletir sobre o potencial dos jogos didáticos onlines como ferramentas inclusivas no contexto da educação básica pública. A experiência mostrou que o uso de jogos digitais como recurso inclusivo potencializa a aprendizagem ao valorizar diferentes estilos cognitivos, a interação dos alunos durante os jogos fortaleceu vínculos sociais e práticas colaborativas, além disso garantiu acessibilidade e envolvimento com o que estava sendo trabalhado em sala de aula.

A construção de práticas pedagógicas inclusivas constitui um dos maiores desafios da educação contemporânea. Embora a legislação brasileira, como a Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva (BRASIL, 2020), e documentos orientadores, como a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2017), enfatizem o direito de todos à aprendizagem, ainda persistem barreiras metodológicas, atitudinais e tecnológicas que dificultam o pleno acesso ao currículo por estudantes com deficiência, transtornos do desenvolvimento ou altas habilidades/superdotação. Nesse cenário, torna-se essencial que docentes e futuros professores investiguem e implementem estratégias que valorizem a diversidade, respeitem os ritmos individuais e promovam a participação ativa de todos.



Os jogos digitais, por aliarem ludicidade, interatividade e acessibilidade, configuram-se como recurso pedagógico inovador capaz de favorecer a aprendizagem, a socialização e o desenvolvimento socioemocional (OLIVEIRA; MOREIRA, 2015; CARNEIRO; COSTA, 2017). O relato aqui apresentado justifica-se pela necessidade de documentar e analisar experiências significativas que envolvem o uso planejado de jogos digitais no ensino fundamental, evidenciando seu potencial para ampliar as oportunidades de aprendizagem e fortalecer a autoestima dos educandos. Além disso, destaca o papel do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência – PIBID (CAPES, 2023) como espaço de formação e experimentação pedagógica, possibilitando que bolsistas e professores atuem de maneira colaborativa na construção de práticas que conciliam tecnologia, ludicidade e inclusão. Dessa forma, este trabalho contribui para o debate acadêmico sobre metodologias inovadoras e reforça a importância de integrar recursos digitais às políticas e práticas educacionais voltadas à equidade e qualidade no processo de escolarização.

O trabalho tem como objetivo analisar as contribuições do uso de jogos digitais para a promoção da inclusão e da aprendizagem no 3º ano do ensino fundamental, no contexto do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID). Para alcançar esse objetivo, foram estabelecidos os seguintes objetivos específicos: descrever o planejamento e a aplicação da intervenção com jogos digitais na turma observada; identificar o engajamento, as dificuldades e as estratégias de apoio utilizadas com os estudantes; e refletir sobre os efeitos dessa experiência para a prática pedagógica e para a formação inicial de professores voltada à educação inclusiva.

A tecnologia tem transformado a maneira como estudantes aprendem e se envolvem com o conhecimento, criando novas possibilidades de participação e engajamento no ambiente escolar. Entre essas inovações, os jogos digitais destacam-se como recursos capazes de integrar ludicidade, interatividade e acessibilidade, oferecendo oportunidades para que



todos os estudantes participem ativamente, respeitando seus diferentes ritmos e estilos de aprendizagem.

Carneiro e Costa (2017, p. 710) destacam que “a tecnologia pode ser aliada da inclusão escolar, possibilitando a adaptação de atividades e conteúdos conforme as necessidades específicas dos estudantes”. Quando mediada pedagogicamente, a utilização de recursos digitais contribui para a participação ativa, socialização e desenvolvimento socioemocional dos alunos. O contexto educacional brasileiro, respaldado pela Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2017) e pela Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva (BRASIL, 2020), reforça a necessidade de estratégias pedagógicas inovadoras e inclusivas. Segundo BRASIL (2020, p. 34), “a escola deve organizar práticas pedagógicas que considerem as diferentes formas de aprender e que promovam o direito à aprendizagem de todos”.

Além disso, programas de formação docente, como o Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), promovem experiências práticas que capacitam futuros professores para enfrentar os desafios da inclusão. CAPES (2023, p. 12) destaca que “o PIBID possibilita que bolsistas e professores atuem de maneira colaborativa na construção de práticas pedagógicas que conciliam teoria e experiência, favorecendo o desenvolvimento de competências docentes”.

Dessa forma, os jogos digitais configuram-se como ferramenta pedagógica estratégica, capaz de promover aprendizagens significativas, engajamento, autoestima e interação social, fortalecendo a participação de todos os estudantes no processo educacional.

METODOLOGIA.

O relato de experiência teve como campo uma escola pública localizada no bairro de Casa Forte, em Pernambuco, com uma turma do 3º ano do Ensino Fundamental - Anos Iniciais, as idas aconteceram semanalmente, nas sextas-feiras, durante os meses de abril a



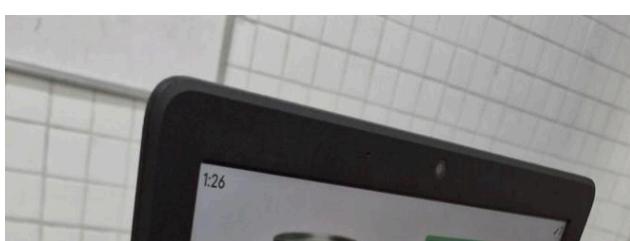
agosto de 2025, no turno da manhã. Os dados apresentados foram conduzidos por meio de uma abordagem qualitativa, com caráter descritivo e técnica de observação participante.

Durante as aulas, foram utilizados *Chromebooks* fornecidos pela prefeitura, por meio do programa “EducaRecife”, que permite acesso gratuito à internet para professores e estudantes, além da distribuição de dispositivos eletrônicos para as escolas da cidade. Com isso, a professora e os alunos podem usufruir para ter acesso aos jogos didáticos organizados por meio da plataforma *Padlet*, que é uma plataforma colaborativa que funciona como um mural virtual interativo. Nela, os docentes podem postar textos, imagens, sites e nesse caso, sites para acessar aos jogos, a docente também compartilha atividades, materiais e recursos didáticos com a turma. Na plataforma, a professora adiciona jogos com templates prontos do site “wordwall.net”, onde ela modifica conforme o tema da aula, e como ela quer o jogo, nesse site tem modelos como: labirinto, questionário, baús de tesouro, encontrar combinações, anagramas, cartas e flashcards.

RESULTADOS E DISCUSSÃO.



Todas as sextas-feiras, a supervisora separa o último momento da semana para os estudantes se apropriarem ainda mais do ensino por meio da plataforma *Padlet*, onde o nome do espaço foi apelidado carinhosamente de “Cantinho Virtual”, que se tornou um ambiente tecnológico para o compartilhamento de jogos digitais voltados a revisão das disciplinas estudadas da semana, ou do dia. Os jogos de Língua Portuguesa abordam a construção de sílabas, o alfabeto e a formação de palavras; os de Ciências envolvem o estudo dos animais, diferenciando-os entre vertebrados e invertebrados; em História, os conteúdos tratam das modificações ao longo do tempo; e, em Matemática, encontram-se os jogos mais utilizados pela professora, com ênfase em sequência numérica, geometria, adição e subtração.





Anexo 1: Aluno “H” jogando no chromebook um jogo de geometria.

Esse momento se mostra significativo para o aluno H, que tem síndrome de down. Em uma ocasião, após o intervalo, ele resistiu a retornar para a sala de aula, mas ao ser informado de que seria o momento de acesso ao Chromebook, prontamente se juntou ao grupo, demonstrando que a familiaridade com tecnologias digitais atua como fator motivador e engajador. H demonstra grande interesse por tecnologias: gosta de digitar, de ler as alternativas na tela e interagir com os jogos, diferente do que ocorre quando recebe atividades escritas. Além disso, ao concluir as propostas no Padlet, costuma pesquisar espontaneamente outras atividades educativas na plataforma *Wordwall.net*. O uso desses recursos digitais tem favorecido sua integração e socialização, permitindo-lhe retornar à sala e participar ativamente do grande grupo.

A familiaridade com a tecnologia mostra-se bastante positiva para os estudantes, um exemplo é o aluno “C”, que aproveita bastante esse momento, refazendo os jogos diversas vezes. Em um determinado dia, durante a realização de um jogo da memória, a cada acerto ele comemorava com pequenos saltos de alegria e chegou a afirmar, entusiasmado: “Eu sou muito bom nesse jogo”. Carneiro e Costa (2017, p. 710) afirmam que a utilização de recursos digitais, quando mediada pedagogicamente, fortalece a socialização, autoestima e engajamento de estudantes em turmas heterogêneas. Além disso, Kishimoto (2011, p. 45) ressalta que “o caráter lúdico dos jogos favorece a motivação intrínseca e a aprendizagem significativa”, corroborando a importância do uso de jogos digitais na promoção do engajamento e da aprendizagem dos alunos.



Anexo 2: Aluno “C” utilizando o chromebook.

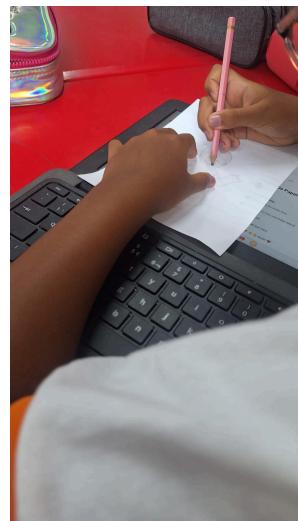
Esse envolvimento de “C” revela como os recursos digitais despertam a motivação e estimulam a autoconfiança devido a participação ativa. Diferente dos momentos expositivos de aula, em que ele costuma se mostrar mais reservado, nas atividades tecnológicas ele demonstra um engajamento de forma espontânea, feliz com suas conquistas. Nesse dia, ele estava próximo a nós, mas em dias em que está com seus amigos, ele joga junto a eles e competem de forma amistosa e divertida, como, quem vai terminar primeiro ou acertar mais vezes, o que auxilia na comunicação, trabalho em equipe e aprendizagem socioemocional.

Durante as aplicações dos jogos digitais foi possível perceber o engajamento positivo da turma. Os estudantes, tanto as crianças típicas quanto as atípicas, demonstraram maior desejo e motivação em realizar as atividades por meio dos jogos e uma melhor concentração e participação. Para os estudantes com deficiência, a principal dificuldade esteve relacionada com a leitura, pois alguns não encontram-se alfabetizados, em razão disso estas crianças são acompanhadas pelos apoios pedagógicos, os bolsistas do PIBID e pela própria professora a



fim de diminuir esse obstáculo, motivar e gerar segurança na criança.

Inicialmente, após a distribuição dos equipamentos e a apresentação dos jogos, a estudante “M” demonstrou resistência e desmotivação para iniciar a atividade, expressando com choro e frustração. Diante disso, foi oferecido apoio, com o objetivo de acalmá-la e introduzir o primeiro jogo, buscando despertar o interesse da aluna por meio da observação. Não demorou muito para “M” expressar sua vontade em jogar e pedir assistência para tal. Durante a sua jogatina, a estudante apresentou divertimento e conhecimento sobre o conteúdo do jogo. Essa situação ilustra a importância de estratégias mediadas e individualizadas, conforme defendem a Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva (BRASIL, 2020, p. 15), que destaca a necessidade de práticas pedagógicas que respeitem diferentes ritmos e estilos de aprendizagem.



Anexo 3: Aluna “M” utilizando o chromebook para decalque.

Após a finalização de todos os jogos, é permitido pela professora que os alunos tenham um momento de uso livre dos dispositivos para se divertirem. “M” decidiu empregar o dispositivo para realizar atividade de decalque e desenho, prática que demonstra gosto e apreço,



praticando com frequência nos momentos de intervalo e brincadeiras em sala de aula. A observação da aluna “M” durante sua interação com o chromebook revelou um aumento significativo de sua motivação e concentração em aprender. Adicionalmente, o uso do objeto permitiu que a aluna integrasse o objetivo educacional com seu interesse em atividades manuais, otimizando, assim, a experiência de seu aprendizado. O momento de uso livre dos dispositivos permitiu ainda que os estudantes explorassem interesses individuais, como atividades de decalque e desenho, integrando aprendizagem e prazer. Kenski (2012, p. 88) enfatiza que “ambientes digitais colaborativos promovem autonomia, criatividade e interação social”, corroborando as observações realizadas nesta experiência.

Durante o momento dos jogos, todos os estudantes colaboraram entre si, ajudando uns aos outros tanto nas respostas quanto no acesso à plataforma, na escolha das atividades e até mesmo na superação de dificuldades que possam vir a aparecer. Muitas vezes, também se divertem ao revisitar jogos trabalhados em sextas anteriores.



Anexo 4: Alunos agrupados utilizando chromebook.

Assim, o “Cantinho Virtual” configura-se como um espaço de aprendizagem lúdica e colaborativa, no qual cada aluno é respeitado em seu tempo, enquanto aprende brincando, dessa forma, o uso da tecnologia não apenas favorece a aprendizagem, mas também potencializa sua autoestima, promove maior interação social e amplia sua disposição para aprender.

REFERÊNCIAS.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2017.



BRASIL. Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva. Brasília: MEC, 2020.

CAPES. Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID). Brasília: CAPES, 2023.

CARNEIRO, R. U. C.; COSTA, M. C. B. Tecnologia e deficiência intelectual: práticas pedagógicas para inclusão digital. **Revista online de Política e Gestão Educacional**, Araraquara, p. 706–719, 2017. DOI: 10.22633/rpge. v21.n.esp1. out.2017.10449. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/rpge/article/view/10449>. Acesso em: 2 ago. 2025.

OLIVEIRA, V. A.; MOREIRA, H. As tecnologias da informação e comunicação como mediação pedagógica no curso de pedagogia. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**. Araraquara, v. 10, n. 2, p. 371-389, 2015. Disponível em: <http://seer.fclar.unesp.br/iberoamericana>

KENSKI, V. M. Tecnologias e ensino presencial e a distância. Campinas: Papirus, 2012.

KISHIMOTO, T. M. Jogos e aprendizagem. 6. ed. São Paulo: Cortez, 2011.