

O USO DE JOGOS EDUCATIVOS NA EDUCAÇÃO INCLUSIVA: CONSTRUÇÃO DE UM ESTADO DA ARTE

THE USE OF EDUCATIONAL GAMES IN INCLUSIVE EDUCATION: BUILDING A STATE OF THE AR

Rusiane da Silva Torres¹

Cristiano Cesar dos Santos Andrade (Orientador)²

RESUMO: A educação especial é uma modalidade de ensino voltada para o atendimento educacional de alunos com necessidades específicas, incluindo aqueles com deficiências físicas, sensoriais, intelectuais ou transtornos globais do desenvolvimento. Ela busca garantir que todos os estudantes tenham acesso a uma educação de qualidade, promovendo a inclusão escolar por meio de práticas pedagógicas adaptadas às diversas demandas. A educação especial valoriza a individualidade dos alunos e utiliza estratégias diversificadas para facilitar o aprendizado. Esta pesquisa do tipo estado da arte foi realizada com a finalidade de mapear estudos acadêmicos que discutem acerca dos jogos como estratégia didática na educação especial. Deste modo, a proposta deste trabalho é questionar: como as dissertações de mestrado, teses de doutorado e os artigos científicos abordam a importância dos jogos educativos na perspectiva da educação especial? A metodologia adotada no artigo consistiu na análise qualitativa, por meio de uma pesquisa de revisão bibliográfica sobre o tema de estudo. O estado da arte foi desenvolvido com dados primários obtidos através do Banco de Teses e Dissertações da CAPES e no indexador SciELO Brasil. Na ocasião, foi inserido como descritores os termos: Educação inclusiva, jogos e ensino. Após o estabelecimento de critérios e inclusão e exclusão, obteve-se 20 sendo uma tese de doutorado, 13 dissertações de mestrado, e seis artigos científicos. Como resultado, foi possível constatar que a inserção de jogos, sobretudo os digitais, apresenta resultados favoráveis no processo de promoção de uma educação inclusiva. Os trabalhos analisados evidenciaram a necessidade de cursos de formação continuada para os professores atuarem na Educação Inclusiva.

Palavras-chave: Jogos. Educação especial. Estado da arte.

ABSTRACT: Special education is a teaching modality focused on providing educational support to students with specific needs, including those with physical, sensory, intellectual disabilities, or global developmental disorders. Its goal is to ensure that all students have access to quality

¹ Doutoranda do Programa de Pós-graduação em Ensino da Rede Nordeste de Ensino (RENOEN), polo do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN). Mestre em Ensino pelo Programa de Pós-graduação em Ensino (POSENSINO), da associação UERN/UFERSA/IFRN. Graduada em Licenciatura em História pela Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN). Graduada em Pedagogia (FAVENI). Aluna do curso de Especialização em Atendimento Educacional Especializado pela Universidade Federal do Semi-árido (UFERSA). E-mail: rusianehistoria@gmail.com

² O Prof. M. Cristiano César Andrade é Tecnólogo em Processamento de Dados, possui Mestrado Profissional em Diversidade e Inclusão pela Universidade Federal Fluminense, Especialização em Planejamento, Implementação e Gestão da EaD, também pela Universidade Federal Fluminense e Especialização em Educação Digital pela Universidade do Estado da Bahia.

education, promoting school inclusion through pedagogical practices adapted to various needs. Special education values the individuality of students and employs diverse strategies to facilitate learning. This state-of-the-art research was conducted to map academic studies discussing the use of games as a didactic strategy in special education. Thus, the aim of this work is to question: how do master's theses, doctoral dissertations, and scientific articles address the importance of educational games from the perspective of special education? The methodology adopted in the article involved qualitative analysis through a bibliographic review of the study topic. The state of the art was developed using primary data obtained from the CAPES Theses and Dissertations Database and the SciELO Brasil indexer. The following terms were used as descriptors: inclusive education, games, and teaching. After establishing inclusion and exclusion criteria, 20 works were selected, consisting of one doctoral dissertation, 13 master's theses, and six scientific articles. As a result, it was found that the inclusion of games, especially digital ones, shows favorable outcomes in promoting inclusive education. The analyzed works highlighted the need for continuous training courses for teachers working in inclusive education.

Keywords: Games. Special Education. State of the Art.

1 INTRODUÇÃO

A Constituição Federal brasileira, do ano de 1988, estabelece que ninguém deve ser privado do direito à educação, sendo ela um dever do Estado e da Família. Baseado nesse princípio, pode-se pensar a educação como uma prática inclusiva capaz de abranger sujeitos distintos. O percurso histórico da educação inclusiva no Brasil é marcado por conquistas, avanços e desafios.

Segundo a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB), lei nº 9394 do ano de 1996, a educação especial é a “modalidade de educação escolar oferecida preferencialmente na rede regular de ensino, para educandos com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades ou superdotação” (BRASIL, 1996). O documento ainda estabelece que “o atendimento educacional será feito em classes, escolas ou serviços especializados, sempre que, em função das condições específicas dos alunos, não for possível a sua integração nas classes comuns do ensino regular” (BRASIL, 1996).

Na educação inclusiva, os jogos educativos, juntamente com a mediação do professor, podem criar espaços e situações de aprendizagem que integrem os recursos e capacidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas de cada criança aos seus conhecimentos prévios e aos conteúdos dos diversos campos de conhecimento (PINTO *et al.*, 2023).

Para Barros, Jesus e Barbosa (2012) é através dos jogos que acontecem os primeiros contatos da criança com os objetos, com as pessoas e com o mundo ao seu redor. Os autores ressaltam os jogos desenvolvem funções sociais e refletem a percepção que a sociedade tem da criança, bem como os conceitos que possui acerca da infância. A criança evolui com o jogo, e o jogo, por sua vez, evolui com o desenvolvimento da criança. Portanto, os jogos devem ser incorporados no processo de inclusão de crianças com deficiência, tanto na sala de aula regular quanto no Atendimento Educacional Especializado (AEE).

Romanowski e Ens (2006) destacam que, nos últimos quinze anos, a produção acadêmica no Brasil cresceu significativamente, impulsionada, entre outros fatores, pelo aumento dos cursos de graduação e pós-graduação. Como resultado, algumas áreas de estudo estão se tornando saturadas ou repetitivas. Portanto, é essencial que, no início de uma pesquisa acadêmica, seja realizado um diagnóstico sobre o tema, identificando as áreas mais ou menos exploradas. Para isso, utiliza-se a pesquisas bibliográficas do tipo estado da arte.

Sendo assim, a proposta deste trabalho é questionar: Como as dissertações de mestrado, teses de doutorado e os artigos científicos abordam a importância dos jogos educativos na perspectiva da educação especial?

Com a finalidade de responder a esta questão, o presente estudo tem por objetivo geral analisar como os estudos acadêmicos que discutem acerca da importância do uso de jogos educativos dentro da sala de aula regular e na sala do Atendimento Educacional Especializado.

Para nortear o objetivo geral proposto, foram elencados os seguintes específicos: caracterizar pesquisas do tipo estado da arte; discorrer acerca da efetivação da educação especial no Brasil e apresentar como as pesquisas acadêmicas discutem a atuação dos jogos no contexto da educação especial.

Trata-se de uma pesquisa de natureza aplicada, com a abordagem metodológica obedecendo ao caráter qualitativo, que em relação aos objetivos propostos, faz opção pelos métodos descritivos e exploratórios. Inicialmente, foram consultados documentos normativos referentes a educação especial no Brasil, como a LDB, do ano de 1996. Em seguida, foram analisadas dissertações, teses e artigos científicos que tinham como objeto de estudo os jogos e sua atuação na educação especial.

O texto está estruturado em 5 seções que, de forma articulada, buscam alcançar o objetivo proposto. A primeira seção é a introdução, com informações gerais da pesquisa como

objetivos, problemática. A segunda seção apresenta a fundamentação teórica com um balanço histórico da educação inclusiva no Brasil, enfatizando, sobretudo, as leis e decretos que regem essa modalidade nas escolas. A terceira seção "Estado da Arte: Caminhos e Pressupostos para sua Construção", destaca os procedimentos metodológicos do estudo, detalhando o caminho percorrido na construção desse levantamento bibliográfico. Por fim, na última seção, são analisadas as pesquisas selecionadas para compor o estado da arte. O artigo conta ainda com considerações finais acerca do objeto de pesquisa.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Quando se fala na inclusão das pessoas com deficiência nos ambientes escolares, a Declaração de Salamanca, do ano de 1994, é considerada um marco fundamental. Adotada durante a Conferência Mundial sobre Necessidades Educativas Especiais³, organizada pela UNESCO, ela enfatiza o direito de todas as crianças, independentemente de suas condições físicas, intelectuais, sociais, de terem acesso a uma educação de qualidade dentro do sistema regular de ensino (UNESCO, 1994).

A Declaração de Salamanca promove uma discussão acerca das especificidades do educando e como as escolas devem se adaptar perante essas diferenças, nessa perspectiva, “o currículo deveria ser adaptado às necessidades das crianças, e não vice-versa. Escolas deveriam, portanto, prover oportunidades curriculares que sejam apropriadas a criança com habilidades e interesses diferentes” (UNESCO, 1994, p. 8).

A partir da Declaração de Salamanca (1994), foram efetivadas, no Brasil, políticas públicas pautadas na inclusão. Das quais se pode mencionar a LDB do ano de 1996 que classifica a Educação especial como uma modalidade de ensino; o Decreto nº 3.298/1999 que dispõe sobre a Política Nacional para a Integração da Pessoa Portadora de Deficiência na sociedade e a Lei nº 10.436, que reconhece a Língua Brasileira de Sinais (Libras) como forma de comunicação e expressão das pessoas surdas do Brasil.

³ O termo Necessidades Educativas Especiais foi substituído por necessidades educacionais especiais. Uma vez que a palavra “educativo” significa “algo que educa”. Ora, necessidades não educam; elas são educacionais, ou seja, concernentes à educação”. O termo “necessidades educacionais especiais” foi adotado pelo Conselho Nacional de Educação / Câmara de Educação Básica (Resolução nº 2, de 11-9-01, com base no Parecer CNE/CEB nº 17/2001, homologado pelo MEC em 15/8/01). Ver mais em: <https://www2.camara.leg.br/a-camara/estruturaadm/gestao-na-camara-dos-deputados/responsabilidade-social-e-ambiental/acessibilidade/glossarios/terminologia-sobre-deficiencia-na-era-da-inclusao> Acesso em 27 de jul. 2024.

Em 2015, foi aprovada a lei nº 13.146, Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). O referido documento normativo busca “assegurar e a promover, em condições de igualdade, o exercício dos direitos e das liberdades fundamentais por pessoa com deficiência, visando à sua inclusão social e cidadania” (BRASIL, 2015).

No campo educacional, o Estatuto da Pessoa com Deficiência seu capítulo IV para tratar da inclusão do deficiente na sala de aula regular e nas salas do AEE. Aqui, a educação é considerada um direito das pessoas com deficiência, devendo ser garantido ao longo de toda a vida. A escola passa a ser considerada um espaço para o desenvolvimento das múltiplas habilidades (BRASIL, 2015). Acerca do uso de jogos, a Lei 13.146/2015 faz a seguinte menção:

Incumbe ao poder público assegurar, criar, desenvolver, implementar, incentivar, acompanhar e avaliar:

VI: Pesquisas voltadas para o desenvolvimento de novos métodos e técnicas pedagógicas, de materiais didáticos, de equipamentos e de recursos de tecnologia assistiva

XV: acesso da pessoa com deficiência, em igualdade de condições, a jogos e a atividades recreativas, esportivas e de lazer, no sistema escola (BRASIL, 2015).

As ponderações sobre a educação inclusiva no Brasil revelam avanços significativos e desafios persistentes na implementação de um sistema inclusivo. Embora políticas e leis, como a Declaração de Salamanca e a Lei 13.146/2015, tenham estabelecido diretrizes essenciais para a inclusão, a prática ainda enfrenta obstáculos relacionados à infraestrutura, formação de professores e recursos pedagógicos adequados (BARROS, JESUS, BARBOSA, 2012).

O interesse em pesquisar a temática surgiu diante do processo de inclusão de vivenciado pelas escolas nos últimos anos. Este estudo parte do pressuposto que além de incluir é necessário oferecer subsídios para a efetivação do ensino e aprendizagem dessa criança com deficiência.

3 METODOLOGIA

Este estudo adota uma abordagem qualitativa. Conforme Bogdan e Biklen (2010), a abordagem qualitativa amplia as técnicas de pesquisa, expandindo os objetos de estudo e as

possibilidades investigativas. Nesse contexto, esta metodologia permite a exploração de novas temáticas, como é o caso da educação inclusiva.

Como método de obtenção de dados, foi produzido um estado da arte. O estado da arte é um tipo de pesquisa bibliográfica, realizada, principalmente, em base de dados que contém teses, dissertações e artigos científicos pois neste grupo de pesquisas é possível conhecer o que está sendo pesquisado nos cursos de pós-graduação *stricto sensu* sobre determinada temática (ROMANOWSKI; ENS, 2006).

De acordo com Morosini e Fernandes (2014, p. 102), o estado da arte se refere a “identificação, registro, categorização que levem à reflexão e síntese sobre a produção científica de uma determinada área, em um determinado espaço de tempo”. Para os autores, este modelo de pesquisa possibilita ao pesquisador conhecer as principais abordagens utilizadas por cada área acerca do seu objeto de busca, ampliando dessa forma, seus horizontes, percebendo quais perspectivas que ainda não foram abordadas, pontos de vista que ainda não foram explorados e que podem ser inovadores para a realização de uma nova pesquisa. Por isso, sugere-se que sua elaboração ocorra no início da pesquisa científica.

Para tanto, foram realizadas, no período de 01 de junho a 15 de julho, buscas no Banco de Teses e Dissertações da Capes e no SciELO Press Release (SciELO Brasil), acerca do uso de jogos e outras atividades lúdicas no processo de inclusão de alunos com deficiência sala de aula regular, e na sala do AEE. Para tanto, utilizamos os seguintes descritores: *Educação especial, jogos e ensino*.

Para Romanowski e Ens (2006), descritores funcionam como palavras-chave que servem para indicar o direcionamento da pesquisa, logo, a escolha dessas palavras ou termos se constitui o primeiro passo da busca, e estas devem apresentar estreita relação com o objeto de pesquisa.

A primeira busca realizada na plataforma Capes, obtivemos 231 resultados. Utilizando os mesmos descritores na base SciELO, encontramos 27 artigos. Os dados obtidos na primeira busca foram organizados e apresentados no quadro 1.

Quadro 01 – Quantidade de trabalhos obtidos na primeira busca

Dissertações		Teses	Artigos
Mestrado Acadêmico	171	45	57
Mestrado Profissional	7		

Os critérios de exclusão adotados durante a construção deste estado da arte foram cuidadosamente selecionados para garantir a relevância e a qualidade das fontes analisadas. Dentre os critérios estabelecidos, excluimos:

- Trabalhos que não tiveram a versão final publicada na Plataforma Capes;
- Publicações de campo de estudo, lugar diferente do espaço escolar, e não estar relacionado à Educação Especial;
- Trabalhos publicados em idioma estrangeiro;
- Trabalhos publicado antes de 2012.

Aplicados os critérios de exclusão, foi realizada a leitura dos resumos de 25 trabalhos. Ferreira (2002) nos ensina que nos resumos devem conter o objetivo principal, a metodologia, os resultados e as conclusões. Sendo assim, após a leitura dos resumos, foram selecionadas 20 produções, sendo uma tese de doutorado, 13 dissertações de mestrado, e seis artigos científicos, apresentados no quadro abaixo:

Quadro 02 – Relação dos trabalhos selecionados por base de dados e autor

Trabalhos	Tipo	Base de dados	Autor
Jogo para o auxílio ao aprendizado de Matemática na educação especial	Dissertação Mestrado Acadêmico	Plataforma Capes	Rocha, 2016
O uso do jogo eletrônico e do RPG como recurso de avaliação da criatividade de estudantes precoces e superdotados	Dissertação Mestrado Acadêmico	Plataforma Capes	Moraes, 2018
A utilização dos jogos digitais como recurso pedagógico no desenvolvimento de crianças com transtorno do espectro do autismo	Dissertação Mestrado Acadêmico	Plataforma Capes	Pereira, 2018
Jogos educacionais no desenvolvimento das funções psicológicas superiores em crianças com deficiência intelectual	Dissertação Mestrado Acadêmico	Plataforma Capes	Santos, 2018
Jogo assistivo para auxiliar no processo de alfabetização de crianças com Transtornos do Espectro do Autismo	Dissertação Mestrado Acadêmico	Plataforma Capes	Fernandes, 2019
O fazer cênico do Centro de Ensino Especial: possibilidades de criação com os jogos teatrais	Dissertação Mestrado Profissional	Plataforma Capes	Silva, 2020
As possibilidades do uso dos jogos para o trabalho didático pedagógico com crianças com deficiência na Educação Infantil	Dissertação Mestrado Profissional	Plataforma Capes	Costa, 2021

Jogo Tetris de forma analógica como possibilidade para o desenvolvimento do tempo de atenção de estudantes entre sete e onze anos com autismo	Dissertação Mestrado Profissional	Plataforma Capes	Pinheiro, 2021
Strong e Herde: Jogos em 2D e 3D com Características para Estimular o Processo Cognitivo das Crianças com Autismo	Dissertação Mestrado Acadêmico	Plataforma Capes	Horonato, 2022
Cenários inclusivos para alfabetização matemática de alunos diferentemente eficientes mediados por ambiente musical e jogos	Tese	Plataforma Capes	Morais, 2022
Jogo de tabuleiro adaptado a estudantes com baixa visão: aprimoramento de habilidade perceptomotoras no contexto da imaginação	Dissertação Mestrado Acadêmico	Plataforma Capes	Pacitti, 2022
Ludicidade no ensino da matemática para alunos com deficiência intelectual atendidos em sala de recursos: trabalhando as quatro operações	Dissertação Mestrado Profissional	Plataforma Capes	Romão, 2022
Desempenho de habilidades manipulativas de uma estudante com paralisia cerebral em face do uso de jogos digitais	Dissertação Mestrado Acadêmico	Plataforma Capes	Santos, 2022
Jogos digitais como recurso de tecnologia assistiva com foco no controle inibitório de estudantes com Paralisia Cerebral	Dissertação Mestrado Acadêmico	Plataforma Capes	Ferreira, 2023
Elaboração Conceitual por meio da Criação Colaborativa e Coletiva de Jogos Digitais na Perspectiva da Educação Inclusiva	Artigo	SciELO	Alves; Hostins, 2019a
Desenvolvimento da Imaginação e da Criatividade por meio de Design de Games por Crianças na Escola Inclusiva	Artigo	SciELO	Alves; Hostins, 2019b
Jogo de Carbonos: uma Estratégia Didática para o Ensino de Química Orgânica para Propiciar a Inclusão de Estudantes do Ensino Médio Com Deficiências Diversas	Artigo	SciELO	Moreno; Murilo, 2019b
Jogos Digitais e Aprimoramento do Controle Inibitório: um Estudo com Crianças do Atendimento Educacional Especializado	Artigo	SciELO	Ramos; Garcia, 2019
Autoria de Jogos Digitais por crianças com e sem Deficiências na Sala de Aula Regular	Artigo	SciELO	Alves <i>et al.</i> , 2021
Desenvolvimento e Avaliação da Usabilidade e Acessibilidade de um Protótipo de Jogo Educacional Digital para Pessoas com Deficiência Visual	Artigo	SciELO	Oliveira <i>et al.</i> , 2021

Os termos usados como descritores de busca para construção do estado da arte – Educação especial e jogos, estiveram presentes nas palavras-chave das dissertações, teses e artigos analisados. Dos 20 resultados analisados, o termo jogos esteve presente em 18 deles, já a

expressão Educação especial esteve em 17 deles. No quadro abaixo, estão organizadas as principais palavras-chaves das pesquisas e o número de vezes em que foram mencionados.

Quadro 03 – Principais palavras-chaves das pesquisas analisadas

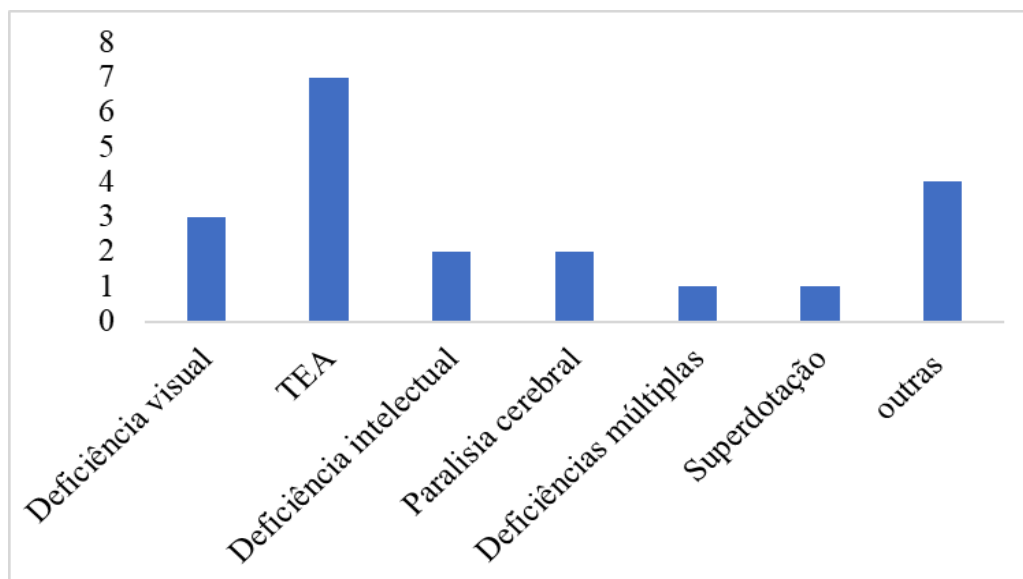
Palavras-chaves	Número de pesquisas
Jogos	18
Educação Especial	17
Tecnologia/tecnologia assistiva	9
Deficiência	7
Aprendizagem	4
Transtornos do Espectro do Autismo	4
Ensino	3
Ludicidade	1

A busca realizada no catálogo da CAPES e no indexador SciELO possibilitou conhecer os principais enfoques acadêmicos estabelecidos para o uso da ludicidade e dos jogos para a efetivação de uma educação inclusiva.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

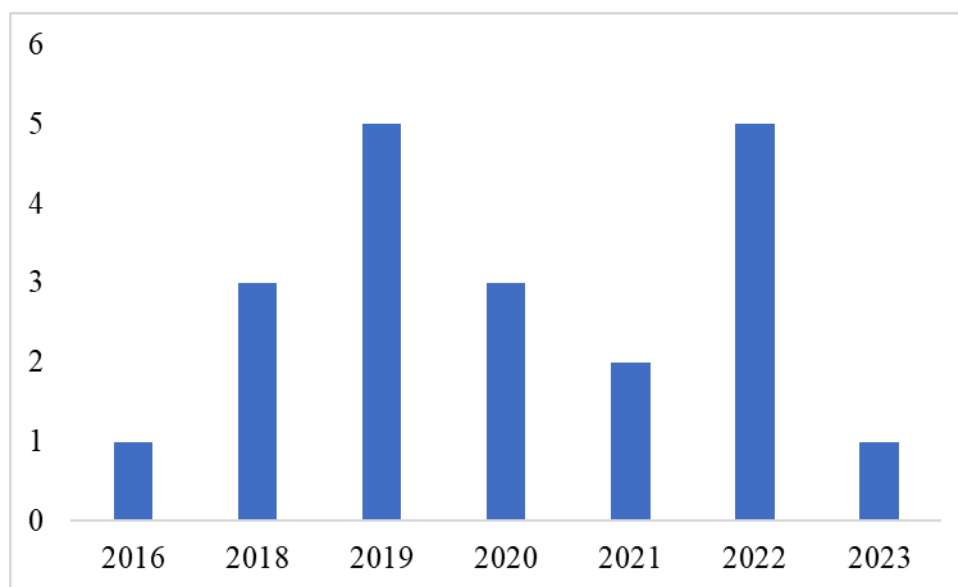
As pesquisas foram desenvolvidas em diversas áreas do conhecimento e abrangendo múltiplas deficiências, no entanto, é possível notar um maior número de estudos acerca dos jogos digitais no contexto na educação especial (10 pesquisas). No que se refere as deficiências, o Transtorno do Espectro Autista (TEA) está presente em sete dos estudos analisados. No Gráfico nº 1 é possível observar as deficiências abordadas nas pesquisas analisadas neste estado da arte.

Gráfico nº 1 – Deficiências abordadas nas pesquisas analisadas



No que concerne ao recorte temporal, as pesquisas foram produzidas entre os anos de 2016 a 2023. No gráfico abaixo é possível observar o ano em que os estudos foram publicados.

Gráfico 02 – Ano de publicações das pesquisas



Diante do apresentado, é possível observar um maior número de pesquisas nos anos de 2019 e 2022. Em 2019, foi publicada a dissertação de mestrado (mestrado em Tecnologia em Saúde) de Fernandes, e os dois artigos dos pesquisadores Alves e Hostins, e artigos de Moreno e Murilo e Ramos e Garcia.

O uso de jogos no ensino de matemática no contexto da educação especial foi o objeto das pesquisas de Rocha (2016), Moraes (2022) e Romão (2022). Os autores fizeram uso de jogos distintos como jogo de regras, jogos de tabuleiros e jogos digitais para observar sua aplicabilidade no ensino de matemática. A metodologia adotada nas pesquisas foi semelhante: pesquisa de campo e revisão integrativa. Rocha (2016) propôs um jogo digital, baseado em perguntas e respostas para atender alunos da educação especial, não especificando a deficiência do público alvo. Moraes (2022) realizou uma revisão integrativa, buscando entender como a temática dos jogos no ensino de matemática no contexto da educação especial está sendo realizada nos cursos de pós-graduação, em seguida, realizou uma pesquisa de campo buscando ouvir a percepção dos professores acerca do uso de jogos de tabuleiro no ensino de matemática e seu uso enquanto recurso didático para o ensino de pessoas com deficiência. Romão (2022) discorreu sobre os jogos de regras sendo um aliado no ensino de matemática para pessoas com deficiência intelectual. Como resultados, evidenciaram que a utilização dos jogos com ludicidade favoreceu o processo de aprendizagem de conteúdos matemáticos, no entanto, é necessário que sua aplicabilidade seja realizada de forma estruturada e planejada pelo docente, além disso, é preciso compreender e conhecer as especificidades dos educandos. As pesquisas apresentam contribuições significativas para o ensino de matemática, uma vez discorrem sobre práticas docentes significativas para a inclusão na sala de aula regular.

A deficiência visual foi o objeto de estudo de Oliveira e Pacitti. Oliveira et al., (2021) buscou em seu artigo relatar o planejamento e o desenvolvimento de um protótipo de jogo educacional digital para o ensino interdisciplinar de Ciências, Matemática e Educação Científica, bem como a execução da avaliação da acessibilidade com três pessoas com deficiência visual, para garantir um design colaborativo desde os passos iniciais de elaboração do jogo. Pacitti (2022), por sua vez, propôs um jogo de tabuleiro como recurso didático, deste modo, sua dissertação teve como objetivo analisar o uso de um jogo de tabuleiro adaptado, no contexto da imaginação, que estimule as habilidades perceptomotoras dos estudantes com baixa visão. As pesquisas destacaram os desafios para a implementação de uma educação inclusiva, haja vista as especificidades de cada estudante. A falta de materiais didáticos adaptados para atender as especificidades dos educandos e a ausência de professores especializados se constituíram os principais desafios mencionados nas pesquisas.

Pereira (2018), Fernandes (2019), Pinheiro (2021) e Horonato (2022) discutiram acerca dos jogos como recurso pedagógico no desenvolvimento de crianças com transtorno do espectro do autismo. Questões como: Como os jogos podem melhorar o processo de ensino e aprendizagem de estudantes com Transtorno do Espectro Autista (TEA)? Qual é a percepção dos docentes sobre a eficácia do uso de jogos no ensino de crianças com TEA?) nortearam estas pesquisas. Os autores concluíram que, a ludicidade presente nos jogos, amplia o tempo de atenção dos autistas, e por consequente auxilia no desenvolvimento, na habilidade de identificação de cores e formas, de coordenação motora, habilidades dos aspectos lúdicos e funcionais, no raciocínio lógico, na percepção tátil, na lateralidade, no posicionamento, no movimento, entre outros aspectos. Além disso, os autores ressaltaram que os jogos são ferramentas assistivas potencialmente úteis para o auxílio no processo de alfabetização de crianças com TEA.

A inserção de jogos digitais dentro da educação especial foi o interesse das pesquisas de Moraes (2018), Pereira (2018), Alves e Hostins (2019a) e Alves e Hostins (2019b), Fernandes (2019), Ramos e Garcia (2019), Alves et al. (2021) e Oliveira et al. (2021), Horonato (2022), Santos (2022) e Ferreira (2023). Os autores buscaram sobretudo investigar os jogos digitais como um instrumento para o desenvolvimento das habilidades dos estudantes com deficiência. Pereira (2018), Fernandes (2019), Horonato (2022) realizaram seus estudos com foco nos alunos com autismo. Moraes (2018) por sua vez analisou os jogos digitais como aliados no ensino estudantes precoces e superdotados. As múltiplas deficiências foram estudadas no artigo de Alves e Hostins (2019 a). A paralisia cerebral foi o objeto de estudo de Santos (2022) e Ferreira (2023). Oliveira et al (2021) estudou os jogos digitais como auxiliar no processo de ensino e aprendizagem de pessoas com deficiência visual. Os estudos de Alves e Hostins (2019b), Ramos e Garcia (2019), e Alves et al., (2021) não especificaram as deficiências em seus estudos. Ao término das pesquisas constataram que a utilização dos jogos na sala de aula contribuiu para desenvolver a autonomia dos educandos envolvidos nas pesquisas. Essas pesquisas reforçam a importância de explorar e integrar tecnologias educacionais inovadoras, como os jogos digitais, em práticas pedagógicas voltadas para a inclusão e o desenvolvimento integral dos estudantes com deficiência.

Santos (2018) e Costa (2021) discutem sobre os jogos como auxílio no ensino de crianças com deficiência intelectual nas salas da educação infantil. Na dissertação de Santos (2018) os sujeitos de pesquisa foram oito crianças, matriculadas em uma turma de Educação

Infantil, com idades entre três e quatro anos, autorizados pelos responsáveis a participarem do estudo. Os sujeitos possuíam avaliações clínica, social e psicopedagógica, validando o diagnóstico de deficiência intelectual. Assim, o autor realizou intervenções na sala de aula desses alunos, desenvolvendo atividades por meio de jogos educativos. Já na dissertação de Costa (2021), os sujeitos foram cinco professoras, que tem em suas salas crianças com deficiência – não foi mencionado no estudo a deficiência dos estudantes - por esse motivo, utilizam os jogos pedagógicos em seus fazeres diários. Como resultados, evidenciaram o desenvolvimento de habilidades, sobretudo as cognitivas. Os professores por sua vez, entendem que os jogos contribuem trazendo aprendizagem, ludicidade, interação e socialização, prazer às crianças e compreensão das regras.

A dissertação de Silva (2020) teve como objetivo realizar uma análise de três anos de experimentações com a linguagem cênica e de jogos educativos, junto com alunos deficientes intelectuais das Oficinas Pedagógicas. Desse modo, buscou-se identificar o impacto do ensino de teatro e dos jogos na educação especial, com experimentação de jogos dramáticos, jogos teatrais, contações de histórias e a criação de montagens cênicas com alunos matriculados na Unidade de Ensino (UE). Foram realizadas entrevistas com os professores e demais envolvidos no processo pedagógico, e estas apontam possibilidades às questões centrais da pesquisa, como autonomia, cooperação e colaboração no processo de criação cênica. A pesquisa evidenciou o potencial transformador do teatro e dos jogos educativos na promoção de uma educação especial mais inclusiva e significativa.

O artigo de Moreno e Murilo (2018) buscou responder a seguinte inquietação: Como favorecer uma educação inclusiva e, ao mesmo tempo, promover a aprendizagem da química em jovens no Ensino Médio? Para isso, apresentaram uma estratégia didática composta por dois componentes: um jogo social *online* junto a uma narrativa baseada em uma série de televisão popular. A validação dessa estratégia foi realizada em uma instituição de ensino da Colômbia com 69 alunos com idade média de 16 anos, dos quais 22 tinham algum tipo de deficiência. As deficiências não foram citadas. Os resultados obtidos mostraram um desempenho acadêmico superior nos alunos que usaram o jogo em comparação com aqueles que não o fizeram. Foi possível observar ainda uma atitude mais positiva em relação à metodologia da sala de aula, a interação com seus colegas de classe, como também uma maior confiança em seu processo de aprendizagem.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A escola deve se constituir um espaço inclusivo, capaz de garantir o direito a educação a todos, independentemente de alguma deficiência, assim, as práticas docentes precisam de modificações, uma vez que não basta incluir o aluno deficiente na sala de aula, mas garantir possibilidade de ensino e aprendizagem.

Ao longo deste estudo, procurou-se sistematizar um estado da arte sobre o uso de jogos educativos na educação inclusiva, abordando elementos como potencialidades, desafios e impactos no processo de ensino-aprendizagem do aluno com deficiência. A busca foi realizada em dois bancos de dados: SciELO e o banco de teses e dissertações da Capes.

Após a leitura e análise das 20 pesquisas selecionadas para o estudo, evidenciou-se que os jogos desempenham um papel fundamental na promoção de uma educação mais inclusiva, uma vez que possibilitam estratégias pedagógicas que atendem às diversas necessidades dos alunos sejam estas cognitivas, motoras ou emocionais. O estudo também revelou a existência de desafios significativos no que concerne ao uso dos jogos na perspectiva da educação inclusiva, sendo a falta de formação adequada para os professores a principal delas. A formação de professores é crucial para que eles possam explorar todo o potencial dos jogos educativos e elaborar estratégias que possibilitem uma educação com cunho inclusivo.

É importante mencionar o caráter interdisciplinar das pesquisas acerca dos jogos na educação inclusiva. Isso enriquece a compreensão e a discussão sobre o uso de jogos como ferramenta pedagógica na perspectiva da educação especial. Por fim, é importante frisar que a inserção de jogos na sala de aula deve ser pensando como um recurso pedagógico e inserido dentro do planejamento docente.

A pesquisa foi baseada em uma revisão bibliográfica de trabalhos disponíveis em banco de dados específicos (CAPES e SciELO). Isso significa que a análise pode não ter considerado estudos relevantes que estejam publicados em outras bases de dados, livros, ou conferências não indexadas nessas plataformas.

REFERÊNCIAS

ALVES, Adriana Gomes; HOSTINS, Regina Célia Linhares. Elaboração Conceitual por meio da Criação Colaborativa e Coletiva de Jogos Digitais na Perspectiva da Educação Inclusiva. **Revista Brasileira de Educação Especial** [online]. v. 25, n. 4, pp. 709-728, 2019a. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/s1413-65382519000400011> Acesso em: 08 jul. 2024.

ALVES, Adriana Gomes; HOSTINS, Regina Célia Linhares. Desenvolvimento da Imaginação e da Criatividade por meio de Design de Games por Crianças na Escola Inclusiva. **Revista Brasileira de Educação Especial** [online]. v. 25, n. 1, pp. 17-36. 2019b. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1413-65382519000100002> Acesso em 08 de jul. 2024.

ALVES, Adriana Gomes; HOSTINS, Regina Célia Linhares; MAGAGNIN, Nicole Migliorini. Autoria de Jogos Digitais por Crianças com e sem Deficiências na Sala de Aula Regular. **Revista Brasileira de Educação Especial** [online]. 2021, v. 27 [Acessado 8 agosto 2024]. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/1980-54702021v27e0079>>. Epub 08 Out 2021. ISSN 1980-5470. <https://doi.org/10.1590/1980-54702021v27e0079>.

BARROS, Alessandra; JESUS, Adriana Santos; BARBOSA, Aurenívea Garcia. O uso de jogos pedagógicos e recreativos com pacientes pediátricos do Hospital Universitário Professor Edgard Santos. In: MIRANDA, Theresinha Guimarães; GALVÃO FILHO, Teófilo Alves (org.). **O professor e a educação inclusiva formação, práticas e lugares**. EDUFBA, Salvador, 2012

BOGDAN, Robert; BIKLEN, Sari. **Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos**. Portugal: Porto Editora, 1994

BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília, DF: Presidência da República, 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm. Acesso em: 5 dez. 2023.

BRASIL. **Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015**. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, ano 152, nº 127, p. 2, 7 jul. 2015.

COSTA, Franciele dos Santos. **As possibilidades do uso dos jogos para o trabalho didático pedagógico com crianças com deficiência na educação infantil**. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação) - Universidade Estadual De Mato Grosso Do Sul. Campo Grande, 135f, 2021.

FERNANDES, Maicris. **Jogo assistivo para auxiliar no processo de alfabetização de crianças com Transtornos do Espectro do Autismo**. Dissertação (Mestrado em Tecnologia e Saúde) - Pontifícia Universidade Católica do Paraná. Paraná, 112f, 2019.

FERREIRA, Norma Sandra de Almeida. As pesquisas denominadas “estado da arte”. **Educação & Sociedade**, São Paulo, ano 23, n. 79, p. 257-272, ago. 2002.

FERREIRA, Simone Pinto. **Jogos digitais como recurso de Tecnologia Assistiva com foco no controle inibitório de estudantes com Paralisia Cerebral**. Dissertação (Mestrado em

Educação) - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho. Presidente Prudente, 128f, 2023.

HONORATO, Noemi da Silva. **Strong e Herde: Jogos em 2D e 3D com Características para Estimular o Processo Cognitivo das Crianças com Autismo.** Dissertação (Mestrado em Ciência da Computação) - Universidade Federal de Ouro Preto. Ouro Preto, 2022.

MORAES, Lucas Almeida Prado de. **O uso do jogo eletrônico e do RPG como recurso de avaliação da criatividade de estudantes precoces e superdotados.** Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho. Marília, SP, 154f, 2018.

MORAIS, Tula Maria Rocha. **Cenários inclusivos para alfabetização matemática de alunos diferentemente eficientes mediados por ambiente musical e jogos.** Tese (Doutorado em Educação Matemática) - Centro Universitário Anhanguera de São Paulo. São Paulo, 219f, 2022.

MORENO, Julián; MURILLO, Wilmar de Jesús. Jogo de Carbonos: uma Estratégia Didática para o Ensino de Química Orgânica para Propiciar a Inclusão de Estudantes do Ensino Médio Com Deficiências Diversas. **Revista Brasileira de Educação Especial** [online]. v. 24, n. 4 pp. 567-582, 2018. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S1413-65382418000500007>>. Acesso em 06 de jul. 2024

MOROSINI, Marília Costa; FERNANDES, Cleoni Maria Barboza. Estado do Conhecimento: conceitos, finalidades e interlocuções. **Educação Por Escrito**, Porto Alegre, v. 5, n. 2, p. 154-164, jul.-dez. 2014.

OLIVEIRA, Rháleff Nascimento Rodrigues de et al. Desenvolvimento e Avaliação da Usabilidade e Acessibilidade de um Protótipo de Jogo Educacional Digital para Pessoas com Deficiência Visual. **Revista Brasileira de Educação Especial** [online]. 2021, v. 27 [Acessado 8 agosto 2024], e0190. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/1980-54702021v27e0190>>. Epub 30 Jul 2021. ISSN 1980-5470. <https://doi.org/10.1590/1980-54702021v27e0190>

PACITTI, Mirella Horvate. **Jogo de tabuleiro adaptado a estudantes com baixa visão: aprimoramento de habilidade perceptomotoras no contexto da imaginação,** Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho. Presidente Prudente, 90f, 2022.

PEREIRA, Raquel Alves. **A utilização dos jogos digitais como recurso pedagógico no desenvolvimento de crianças com transtorno do espectro do autismo.** Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 167f. 2018.

PINHEIRO, Alexandre Vieira. **Jogo tetris de forma analógica como possibilidade para o desenvolvimento do tempo de atenção de estudantes entre sete e onze anos com autismo.** Dissertação (Mestrado Profissional em Educação e Novas Tecnologias) - Centro Universitário Internacional. Curitiba, 219f, 2021.

PINTO, Jacyguara Costa. *et al.*; A Importância da Atividade Lúdica na Educação Inclusiva. **Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem**, v.7, 2023.

RAMOS, Daniela Karine; GARCIA, Fernanda, Albertina. Jogos Digitais e Aprimoramento do Controle Inibitório: um Estudo com Crianças do Atendimento Educacional Especializado. **Revista Brasileira de Educação Especial** [online]. Pp. 37-54, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1413-65382519000100003> Acesso em 08 de jul. 2024.

ROCHA, Murilo Rodrigues da. **Jogo para o auxílio ao aprendizado de matemática na educação especial**. Dissertação (Mestrado em Engenharia Elétrica e Informática Industrial) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 133f, 2016.

ROMANOWSKI, Joana Paulin; ENS, Romilda Teodora. As pesquisas denominadas do tipo “Estado da Arte”. **Diálogos Educacionais**, Paraná, v. 6, n. 6, p. 37-50, 2006. Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=189116275004>. Acesso em: 30 jun. 2024.

ROMAO, Antonia Alves de Oliveira. **Ludicidade no ensino da matemática para alunos com deficiência intelectual atendidos em sala de recursos: trabalhando as quatro operações**. Dissertação (Mestrado Profissional em Projetos Educacionais de Ciências) - Escola de Engenharia de Lorena. Lorena, SP, 109f, 2022.

SANTOS, Joao Paulo dos Passos. **Jogos educacionais no desenvolvimento das funções psicológicas superiores em crianças com Deficiência Intelectual**. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Maringá. Maringá, 205f, 2018.

SANTOS, Talita Maria Souza. **Desempenho de habilidades manipulativas de uma estudante com paralisia cerebral em face do uso de jogos digitais**. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho. Presidente Prudente, 37f, p. 2022.

SILVA, Pedro Henrique Ferreira da. **O fazer cênico do Centro de Ensino Especial: possibilidades de criação com os jogos teatrais**. Dissertação (Mestrado Profissional em Artes) – Universidade de Brasília. Uberlândia, 86f, 2020.

UNESCO, **Declaração Mundial de Educação para Todos e Plano de Ação para Satisfazer as Necessidades Básicas de Aprendizagem**. Conferência Mundial sobre Educação para Necessidades Especiais, 1994, Salamanca (Espanha). Genebra: UNESCO, 1994.