

USO DA GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA COMO ESTRATÉGIA DE INCLUSÃO PARA ALUNOS COM TEA NO ENSINO FUNDAMENTAL II

Tiago Oliveira de Moura¹
Jaíse Maria Santana da Silva²
Rita de Cassia da Costa Pereira e Silva³
Sabrina Campos Moura⁴
Stephanne Silva Lima⁵
Raimunda Sousa dos Santos⁶

INTRODUÇÃO

A inclusão de alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA) no ambiente escolar, principalmente no ensino fundamental II, é um desafio para professores e coordenadores da educação. Algumas características do TEA de acordo com Resende e Campos (2024), o Transtorno do Espectro Autista é caracterizado por dificuldades persistentes na comunicação e na interação social, acompanhadas de comportamentos e interesses restritos ou repetitivos. As autoras ressaltam que esses aspectos afetam significativamente o desenvolvimento e a adaptação do indivíduo que favoreçam a comunicação e a socialização.

Para tanto, não se pode parar nas dificuldades e permanecer nelas. Segundo Gentilin (2021, parág. 30) o “[...] estudante com TEA, é um sujeito limitado no seu ato de aprender tem induzido a escola, muitas vezes, a reduzir as possibilidades do estudante de alcançar novos horizontes [...]”. Dessa forma, o professor deve procurar formas para mudar esse cenário, onde novos métodos como a Gamificação no ensino de língua portuguesa colabore com a aprendizagem do aluno a partir da convivência e da observação de suas particularidades.

¹Tiago Oliveira de Moura, Graduando do Curso de Letras da Universidade Estadual do Maranhão- UEMA, tiagomae14@gmail.com;

²Jaíse Maria Santana da Silva, Graduanda pelo Curso de Letras da Universidade Estadual do Maranhão – UEMA, jaisasantana146@gmail.com;

³Rita de Cassia da Costa Pereira e Silva, Graduanda pelo Curso de Letras da Universidade Estadual do Maranhão – UEMA, ritadecassiacassia553@gmail.com;

⁴Sabrina Campos Moura, Graduanda pelo Curso de Letras da Universidade Estadual do Maranhão – UEMA, sabrinacamposmoura74@gmail.com;

⁵Stephanne Silva Lima, Graduanda pelo Curso de Letras da Universidade Estadual do Maranhão – UEMA, stephannesilvalima@gmail.com;

⁶Raimunda Sousa dos Santos, Especialista, Universidade Estadual do Maranhão – UEMA, raisousantos@gmail.com.



Além disso, a ausência de estratégias pedagógicas adequadas para alunos com deficiência intelectual (DI) ou TEA limita o desenvolvimento de seu potencial, tornando essencial o uso de métodos de ensino na língua portuguesa que engajem os estudantes e contenham recursos apropriados para apoiar a aprendizagem. Barbosa (2024). Dessa forma, um ensino mais reflexivo e engajado com jogos é crucial para o ensino das crianças com deficiência.

Com isso, o estudo tem como objetivo, investigar o impacto dessa abordagem como estratégia de ensino-aprendizagem, tendo em vista que os desafios na comunicação, no engajamento social e a presença de comportamentos repetitivos podem dificultar a inclusão e o desempenho escolar desses alunos.

MATERIAIS E MÉTODOS

Este estudo adotou uma abordagem quantitativa e qualitativa, buscando compreender de maneira ampla e aprofundada o uso da gamificação no ensino de Língua Portuguesa como estratégia de inclusão para alunos com (TEA) no Ensino Fundamental II. A pesquisa teve caráter exploratório e descritivo, e foi dividida em duas etapas principais: pesquisa bibliográfica, aplicação de questionário e análise de dados.

A pesquisa bibliográfica constituiu a primeira etapa e teve como objetivo fundamentar teoricamente o estudo. Foram analisados artigos científicos, dissertações, teses, livros e documentos oficiais que abordam temas como: gamificação na educação, ensino de Língua Portuguesa, inclusão escolar e especificidades do TEA. As fontes como Barbosa (2024), Gentilin (2021), Liberalesso e Lacerda (2020), Sousa (2021) e Vulpini (2025) nortearam essa pesquisa com seus resultados.

A segunda etapa da pesquisa consistiu na aplicação de um questionário online, desenvolvido por meio da plataforma *Google Forms* (*Google Docs*). Essa ferramenta foi composto por oito questões, sendo elas objetiva e subjetiva, a fim de captar tanto dados estatísticos quanto percepções e experiências dos professores participantes. O público-alvo da pesquisa foram quatro professores de Língua Portuguesa (o que a escola possuía) atuantes no Ensino Fundamental II, especialmente aqueles que possuem ou já possuíram alunos com TEA em suas turmas.

O questionário foi divulgado em grupos de *Whatsapp*, onde todos os contatos dos professores estavam presentes. A coleta de dados ocorreu ao longo de cinco dias, sendo enviado dia 24/03/2025 e finalizado dia 28/03/2025.



Os dados quantitativos obtidos, possibilitaram uma análise estatística descritiva. Já os dados qualitativos foram examinados por meio da análise de conteúdo, identificando padrões e categorias emergentes.

REFERENCIAL TEÓRICO

A educação precisa estar em constante evolução, para isso, métodos inovadores podem ser uma das formas de conseguir um resultado a curto prazo misturando a interação com a aprendizagem, podendo assim, contribuir consideravelmente para o desempenho do aluno. Entretanto, quando falamos em Transtorno do Espectro Autista (TEA), deve-se ter um olhar mais profundo pelos problemas encontradas nos diagnósticos por falta de conhecimentos e a falta de experiências de alguns educadores.

Um dos principais desafios para um aprendizado concreto em meio a educação atual é o diagnóstico tardio, como enfatiza Gentilin (2021):

Em nossa realidade, os diagnósticos tardios, a demanda de estudantes com indicativos de TEA, tratada apenas as comorbidades e a parcela de estudantes que ainda os sinais não foram identificados pela carência de conhecimento científico dos profissionais da educação têm revelado um quadro caótico a ser enfrentado.

A autora salienta que os desafios presentes para um diagnóstico concreto são apresentados por uma falta de conhecimento científico por parte dos profissionais, colaborando com “um quadro caótico” mencionado pela autora.

Dessa forma, a inclusão de estudantes é essencial, e requer práticas pedagógicas que combinem fundamentação científica e estratégias inovadoras. Conforme indicado por Autismo: Legislação, Jurisprudência e Políticas Públicas (2021), as práticas baseadas em evidências para o autismo podem ser consideradas o referencial essencial do trabalho escolar. Essa abordagem ressalta a importância de metodologias de ensino que vão além das práticas tradicionais. Nesse sentido, a gamificação emerge como uma alternativa promissora, pois converte o processo de aprendizagem em experiência motivadora, lúdica e orientada por evidências

O documento Autismo: Legislação, Jurisprudência e Políticas Públicas (2021) enfatiza também, o papel de métodos de intervenção que partem da premissa de que aprendizado e comportamento são mediados por processos cognitivos, apontando que a gamificação por meio de recompensas, *feedback* imediato e metas claras, favorece o engajamento do estudante com TEA e permite o desenvolvimento de habilidade de



autocontrole e automonitoramento. Além disso, o mesmo destaca que a técnica de reforço diferencial de comportamentos, uma intervenção sistemática que visa aumentar comportamentos desejáveis por meio de consequências reforçadoras, está diretamente relacionada às dinâmicas de gamificação, uma vez que itens como medalhas, pontuações e conquistas funcionam como motivadores positivos direcionados ao aluno.

No âmbito das políticas públicas, Autismo: Legislação, Jurisprudência e Políticas Públicas (2021) coloca em evidência que a escolarização de estudantes com TEA depende não apenas de boas intenções e atitudes inclusivas, mas de práticas e condições concretas que permitam a realização plena de seu potencial. Essa perspectiva reforça a necessidade de práticas pedagógicas inovadoras que respeitem as especificidades cognitivas e sociais desse público.

Do ponto de vista teórico, Vygotsky (1991) destaca que o aprendizado ativa vários processos de desenvolvimento interno que se manifestam somente quando a criança interage com o ambiente e coopera com colegas, fundamentando o uso de jogos educativos colaborativos que beneficiam estudantes com TEA. Piaget (1978) reforça que a finalidade da educação é preparar pessoas que façam coisas novas, não apenas repitam o passado, enquanto Skinner (1972) aponta que o comportamento é moldado e mantido pelas consequências que o seguem, dois pilares que sustentam a lógica da gamificação com pontos, medalhas e rankings. Por fim, Freire (1996) destaca que ensinar é possibilitar a construção ativa do conhecimento, e Mantoan (2003) defende que inclusão se refere à participação efetiva e à aprendizagem significativa, o que jogos pedagógicos e dinâmicas gamificadas podem viabilizar para alunos de Língua Portuguesa com TEA.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados da pesquisa evidenciam que a utilização da gamificação como ferramenta pedagógica no ensino de Língua Portuguesa para alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA) contribui significativamente para o aumento do engajamento, da motivação e da interação em sala de aula. O questionário aplicado aos professores, evidência a importância, visto que metade dos professores mencionaram em suas prespostas no questionário que os estudantes tem uma melhora na aprendizagem e que a depender do tipo de *game*, eles tem um desempenho significativo. Observou-se que atividades gamificadas, como *quizzes* digitais, desafios com pontuação e sistemas de recompensas, estimularam a participação ativa dos estudantes e favoreceram a construção de aprendizagens significativas.



Esses resultados dialogam com os pressupostos de Vygotsky (1991), segundo os quais o aprendizado ocorre por meio da interação social mediada. No ambiente gamificado, os alunos puderam interagir entre si e com o professor em situações lúdicas, ampliando oportunidades de comunicação aspecto especialmente relevante para estudantes com TEA, que frequentemente enfrentam dificuldades nessa área.

Além disso, verificou-se que a gamificação favorece a autonomia dos estudantes, pois muitos jogos exigem tomada de decisão e resolução de problemas. Essa observação confirma a visão de Piaget (1978), para quem a educação deve possibilitar a criação de novos modos de agir e pensar, e não apenas a reprodução de conteúdos.

Observou-se com o questionário aplicado que a Gamificação, segundo a resposta dos professores, colabora com a participação dos estudantes, principalmente as com deficiências, isso evidencia a importância dos métodos na sala de aula no ensino de língua portuguesa.

Com a prática gamificada na sala de aula também se aproxima da concepção freireana de ensino, pois não se limita à transmissão de conteúdos, mas cria condições para que os estudantes construam o conhecimento de forma ativa e significativa. Freire (1996) ressalta que ensinar é criar possibilidades para a construção do saber, e não simplesmente transferi-lo.

As teorias estão de acordo às reflexões de Mantoan (2003) e Lacerda (2020), que argumentam que a inclusão não se restringe à presença física do aluno na escola, mas implica assegurar sua participação efetiva e oferecer condições adequadas para o desenvolvimento de seu potencial. A gamificação, ao permitir motivação, personalização e individualização, mostra-se coerente com tais princípios de inclusão.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A gamificação se mostra uma alternativa promissora para a inclusão de alunos com TEA no contexto escolar. Seu uso pode contribuir para a motivação, interação social e desenvolvimento cognitivo dos estudantes, criando um ambiente de aprendizado mais acessível e envolvente.

Os estudos analisados demonstram que a gamificação possibilita que alunos autistas desenvolvam suas habilidades de maneira mais eficaz, reduzindo dificuldades na comunicação e interação social. No entanto, para que essa estratégia seja bem aplicada, é essencial que os educadores sejam capacitados e que as escolas disponham de recursos tecnológicos adequados. Dessa forma, conclui-se que a implementação da gamificação



na educação inclusiva requer planejamento e investimento, mas pode representar um avanço significativo na aprendizagem de alunos com TEA.

Palavras-chave: Gamificação, Educação Inclusiva, Transtorno do Espectro Autista, Aprendizagem, Estratégia.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Amanda Ferreira. **Inclusão e letramento de alunos com deficiência intelectual: possibilidades com base na gamificação de um jogo de letramento.** 2024. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Inclusiva em Rede Nacional – PROFEI) Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande, 2024. Disponível em: <https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/972588/2/DISSERTA%C3%87%C3%83O%20%20-%20%20AMANDA%20FERREIRA%20BARBOSA.pdf>. Acesso em: 23 set. 2025.

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

GENTILIN, Ana Floripes Berbert. Da exclusão à inclusão de estudantes com transtorno do espectro do autismo: estudo sobre as mediações educacionais que promovem o desenvolvimento. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**, v. 6, n. 7, p. 19–39, jul. 2021. ISSN 2448-0959. Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/mediacoes-educacionais>. Acesso em: 15 jun. 2025.

LIBERALESSO, Paulo; LACERDA, Lucelmo. **Autismo: compreensão e práticas baseadas em evidências.** Organização: Maria Alice Mendes. Curitiba: Capricha na Inclusão, 2020.

MANTOAN, Maria Teresa Eglér. **Inclusão escolar: o que é? Por quê? Como fazer?** São Paulo: Moderna, 2003.

PIAGET, Jean. **Para onde vai a educação?** Rio de Janeiro: José Olympio, 1978.

RESENDE, Samilly Danielly de; CAMPOS, Sonia Maria de. **Transtorno do Espectro Autista: diagnóstico e intervenção psicopedagógica clínica.** Revista da Associação Brasileira de Psicopedagogia, v. 41, n. 125, p. 350–365, 2024. DOI: 10.51207/2179-4057.20240034.

SKINNER, Burrhus Frederic. **Sobre o behaviorismo.** São Paulo: Cultrix, 1972. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/114901841/SKINNER-B-F-Sobre-o-Behaviorismo>. Acesso em: 15 jul. 2025.

SOUSA, Marlla Mendes de (coord.). **Autismo: legislação, jurisprudência e políticas públicas.** Brasília, DF: OAB Editora, 2021.



VULPINI, Amanda Nadia. **Gamificação no ensino de crianças com TEA: estratégias e resultados.** International Integralize Scientific, v. 5, n. 46, abr. 2025. ISSN 3085-654X. Disponível em: https://iiscientific.com/artigos/0fb66c/?utm_source. Acesso em: 13 jul. 2025.

VYGOTSKY, L. Semenoviche. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1991.

