



## Uso de jogos como ferramenta de inclusão nas escolas

Use of games as an inclusion tool in schools

Uso de juegos como herramienta de inclusión en las escuelas

Taís de Fátima Marques<sup>1</sup>, Sirlenia Geralda Miranda<sup>1</sup>, Ana Carolina Oliveira Duarte<sup>1</sup>.

### RESUMO

**Objetivo:** Explorar como jogos podem ser adaptados para promover a inclusão de alunos com deficiências. **Métodos:** Foi realizada uma revisão integrativa da literatura, de caráter exploratório e qualitativo, que sintetizou trabalhos dos últimos cinco anos sobre os jogos como ferramentas de inclusão. **Resultados:** Os resultados e discussões acerca do assunto mostraram que jogos digitais, pela sua flexibilidade, e jogos de tabuleiro, por promoverem habilidades sociais, são eficazes na inclusão escolar. **Considerações finais:** Além disso, o estudo mostra o potencial significativo para transformar a experiência educacional de alunos com deficiências, especialmente com autismo, promovendo ambientes de aprendizagem mais inclusivos e equitativos, o que é essencial para garantir oportunidades iguais e fomentar o desenvolvimento pleno de todas as crianças.

**Palavras-chave:** Jogos didáticos, Educação básica, Metodologias ativas.

### ABSTRACT

**Objective:** To explore how games can be adapted to promote the inclusion of students with disabilities. **Methods:** An integrative literature review was conducted, of an exploratory and qualitative nature, which summarized studies from the last five years on games as tools for inclusion. **Results:** The results and discussions on the subject showed that digital games, due to their flexibility, and board games, because they promote social skills, are effective in school inclusion. **Final considerations:** In addition, the study shows the significant potential to transform the educational experience of students with disabilities, especially those with autism, by promoting more inclusive and equitable learning environments, which is essential to guarantee equal opportunities and foster the full development of all children.

**Keywords:** Educational games, Basic education, Active methodologies.

### RESUMEN

**Objetivo:** Explorar cómo se pueden adaptar los juegos para promover la inclusión de estudiantes con discapacidad. **Métodos:** Se realizó una revisión integrativa de la literatura, de carácter exploratorio y cualitativo, que sintetizó trabajos de los últimos cinco años sobre los juegos como herramientas de inclusión. **Resultados:** Los resultados y discusiones sobre el tema mostraron que los juegos digitales, por su flexibilidad, y los juegos de mesa, por promover habilidades sociales, son efectivos en la inclusión escolar. **Consideraciones finales:** Además, el estudio muestra el importante potencial para transformar la experiencia educativa de los estudiantes con discapacidad, especialmente aquellos con autismo, mediante la promoción de entornos de aprendizaje más inclusivos y equitativos, lo cual es esencial para garantizar la igualdad de oportunidades y fomentar el pleno desarrollo de todos los niños.

**Palabras clave:** Juegos didáticos, Educación básica, Metodologías activas.

<sup>1</sup> IFMG - Campus Avançado. Piumhi - MG.

## INTRODUÇÃO

A educação se apresenta como um espelho da sociedade em que está inserida, refletindo suas mudanças e seus desafios. No contexto social, o acesso à educação tem sido um ponto crucial para o desenvolvimento individual e coletivo (VLIEGER GP, 2017). No entanto, a trajetória da educação básica foi permeada por desafios relacionados à inclusão e à garantia de oportunidades iguais para todos os estudantes, independentemente de suas características individuais. Ao longo dos séculos, a educação básica no Brasil tem sido moldada por questões históricas complexas, que refletem não apenas as demandas educacionais, mas também as políticas sociais e culturais de cada época. No contexto de inclusão, aponta para essas questões assumindo um papel central, uma vez que a busca por uma educação acessível e igualitária para todos os alunos tem sido um objetivo central das políticas educacionais.

A história da inclusão na educação básica é marcada por avanços significativos, mas também por desafios persistentes (PARGAS C, et al., 2022). No entanto, foi só a partir do século XX, com o advento de movimentos sociais e legislações específicas, que houve uma crescente conscientização sobre a importância de garantir o acesso à educação para indivíduos com necessidades especiais. De acordo com o Ministério da Educação (MEC, 2008), uma política escolar inclusiva permite que a preocupação com a inclusão esteja presente em todo o planejamento escolar, seja na gestão, em sala de aula, ou atividades externas (BRASIL, 2008). Esse pressuposto leva a reflexão de que a Inclusão depende da atuação de todos os agentes envolvidos na educação. Contudo, a implementação efetiva dessa política nem sempre foi alcançada, e muitos estudantes continuaram enfrentando barreiras para participar plenamente do processo educacional.

As políticas de inclusão na educação básica variam significativamente de acordo com o contexto cultural, social e político de cada país. Apesar disso, em geral, elas buscam promover a participação ativa e igualitária de todos os alunos, independentemente de suas características individuais. Isso inclui não apenas estudantes com deficiências físicas ou intelectuais, mas também aqueles que enfrentam desafios relacionados à linguagem, à cultura, à raça, à etnia, entre outros (BRASIL, 2015). No âmbito da inclusão na educação básica, é fundamental reconhecer a diversidade de necessidades especiais que podem ser encontradas entre os alunos. Essas necessidades podem variar desde deficiências físicas e intelectuais até dificuldades de aprendizagem, transtornos do espectro autista, déficit de atenção, dislexia, entre outras condições (BRASIL, 2008). Cada uma dessas necessidades requer abordagens pedagógicas específicas e adaptadas, a fim de garantir que todos os alunos possam alcançar seu pleno potencial educacional.

Para atender às demandas diversificadas dos alunos com necessidades especiais, torna-se essencial o uso de metodologias de ensino eficientes e inclusivas. Isso inclui estratégias que valorizem a diversidade, promovam a participação ativa dos alunos e forneçam suporte individualizado, quando necessário (VLIEGER GP, 2017).

Além disso, é fundamental reconhecer a importância do ambiente escolar em sua totalidade. Como por exemplo, a qualidade da infraestrutura que abrange a adequação e manutenção dos prédios, salas de aula, laboratórios e áreas de convivência. Também são essenciais os recursos pedagógicos, como livros, materiais didáticos, tecnologias educacionais, jogos lúdicos e interativos, dentre outros instrumentos que facilitam o aprendizado (BARROS MGFB, et al., 2019).

É nesse contexto, que os jogos emergem como uma ferramenta impactante de inclusão nas escolas, conforme destacado por Lima DS, et al. (2019): o infante ao estabelecer uma relação de amor pelas regras, torna-a desejo para ele, assim como as variáveis que os jogos podem proporcionar, desta maneira aparecem novas contribuições, autodeterminação e autocontrole, dirigindo-os ao seu desenvolvimento moral. Consequentemente, se confirma que as habilidades de motivação, autocontrole, planejamento de ação, controle de impulsividade e capacidade de procrastinar ou entre desejo e satisfação é percebido como subdesenvolvido nessas crianças.

A partir disso, as regras inerentes às situações de jogo podem ser importantes para o desenvolvimento dessas habilidades, bem como seu desenvolvimento moral, social e cognitivo. Dentre os tipos de jogos que podem ser utilizados como ferramentas de inclusão nas escolas, este trabalho destaca os jogos educativos,

os jogos de tabuleiro, os jogos digitais, os jogos de simulação e os jogos de interpretação de papéis. Sendo que estes ocorrem de modo sistematizado, priorizando metodologias que envolve o infante de modo integral (COSTA KG, et al., 2022). Cada um desses tipos de jogo possui características únicas que podem ser exploradas para promover a inclusão e a participação de todos os alunos.

Os benefícios dos jogos como ferramentas de inclusão nas escolas são amplos e abrangentes. Além de promover a participação ativa dos alunos, os jogos podem contribuir para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais, emocionais e motoras. Ainda segundo Lima DS, et al. (2019), a valia de jogos como recurso para auxiliar a prática pedagógica, é por sua vez uma ferramenta de impacto positivo. Para uma aprendizagem efetiva e de sucesso, o uso de jogos instiga no infante por meio da criação de desafios e competências necessárias de acordo com cada etapa, estimulando-o por meio de recompensas e que favorecem o desenvolvimento pessoal.

Isto posto, a utilização dos jogos como ferramenta de inclusão nas escolas representa uma abordagem inovadora e eficaz para promover a participação e o sucesso de todos os alunos, considerando também, suas necessidades especiais. Como afirma Vlieger GP (2017) *“(...) é perceptível, a partir dos estudos, que brincar pode ser trabalhado como um instrumento eficiente para o desenvolvimento dessa população.”* Ao reconhecer a diversidade dos alunos e adotar estratégias pedagógicas inclusivas, as escolas podem proporcionar ambientes de aprendizagem mais acessíveis, igualitários e estimulantes, no qual, todos educandos tem a oportunidade de alcançar aprendizagem significativa.

Assim sendo, o estudo aqui apresentado, se faz relevante diante da necessidade de inclusão de todos os indivíduos no ambiente escolar, e levando em consideração as peculiaridades de cada sujeito nas relações de ensino-aprendizagem, faz-se necessário conhecer como os jogos podem contribuir neste processo. No contexto da inclusão, o presente trabalho aponta para essas questões assumindo um papel central, uma vez que a busca por uma educação acessível e igualitária para todos os alunos tem sido um objetivo central das políticas educacionais em todo o mundo. À vista disso, o objetivo do estudo foi realizar uma revisão integrativa da literatura com o intuito de reunir informações acerca de como os jogos podem auxiliar na inclusão no ambiente escolar.

## MÉTODOS

O presente trabalho trata de um estudo realizado através de uma revisão integrativa da literatura, de caráter exploratório e qualitativo, com o propósito de sintetizar trabalhos sobre os jogos como ferramentas de inclusão, nos últimos cinco anos.

O levantamento bibliográfico foi realizado no primeiro semestre de 2024 e a busca foi conduzida na base de dados SCIELO, Google Scholar e Periódicos Capes. A escolha destas bases foi atribuída a critérios como prestígio, confiabilidade, influência e relevância. A revisão sistemática foi realizada de acordo com as diretrizes dos Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (PRISMA, 2015).

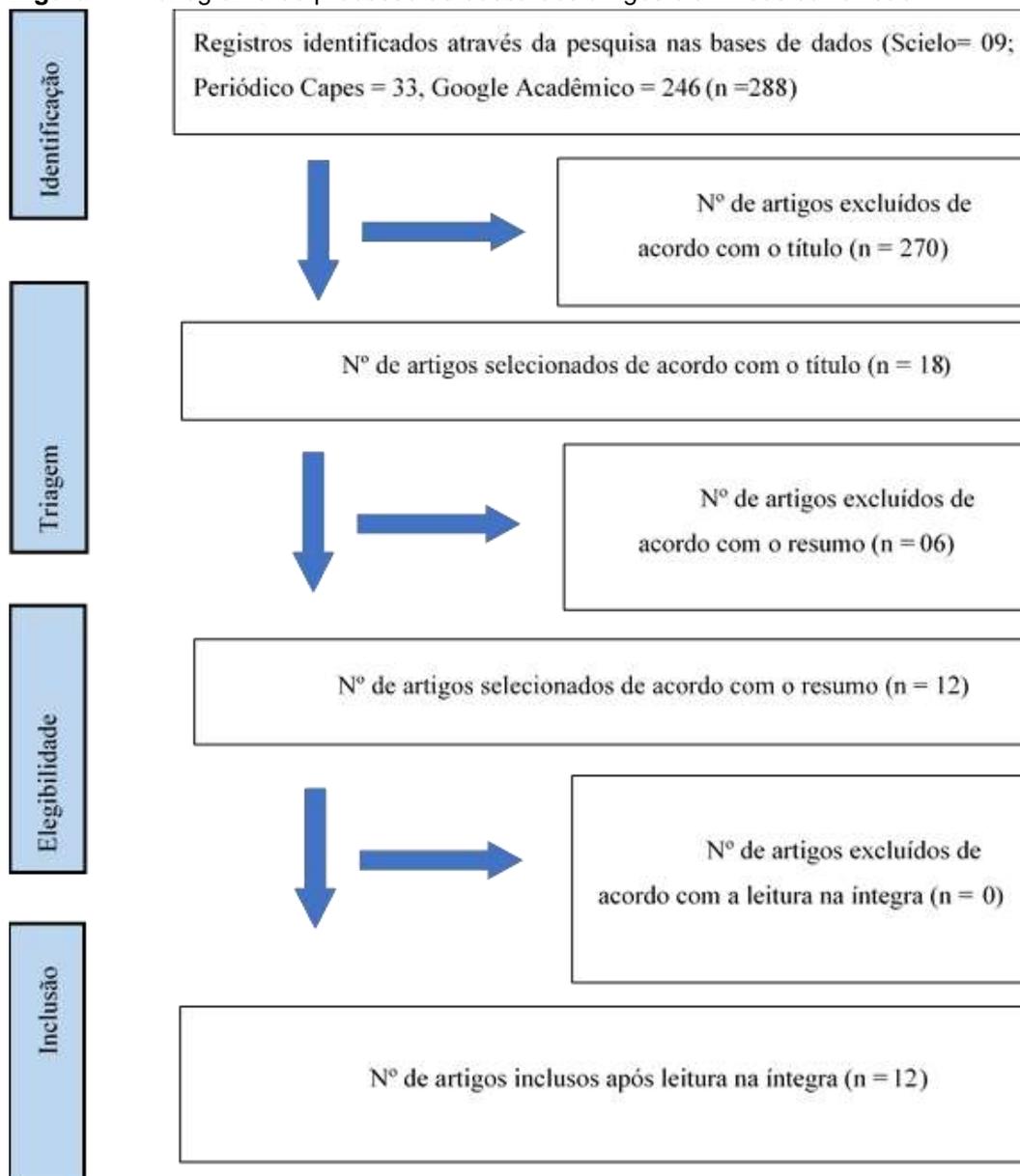
Como estratégia de procura, foram utilizados Operadores Booleano “AND” para a combinação dos termos: “INCLUSÃO” AND “JOGOS” AND “ESCOLA”. O uso de mais termos nesse trabalho não foi favorável por filtrar excessivamente os resultados. Os artigos cujos títulos trouxeram informações condizentes com os objetivos desta pesquisa e continham os dois descritores; posteriormente, os artigos foram selecionados e realizou-se a leitura dos resumos, excluindo-se aqueles que não possuíam relações com este estudo.

Os trabalhos selecionados na segunda etapa, foram lidos na íntegra, para que os autores pudessem entender todas as suas particularidades e assim discuti-los. Assim, os critérios de seleção foram: data, título, resumo e texto completo. Finalizada a coleta dos dados, os estudos que estivessem dentro dos parâmetros pré-estabelecidos foram selecionados e, por fim, analisados e discutidos. Neste estudo foram inclusos os artigos publicados no período compreendido entre 2019 a 2022, principalmente em língua portuguesa, com textos completos disponíveis de forma gratuita e desconsiderados os trabalhos duplicados e dissertações. Os resultados foram tabulados utilizando-se os programas Microsoft Excel.

## RESULTADOS

De posse dos resultados obtidos através das bases dados nas bases Scielo, Periódico Capes e Google Acadêmico, foram obtidos 288 artigos. Em seguida, foram aplicados os critérios de exclusão (por título) totalizando, assim, 270 estudos eliminados. Foram excluídos seis após a leitura de seus resumos e, por último, após a leitura na íntegra, nenhum artigo foi excluído por não apresentar informações condizentes com o objetivo deste estudo, como mostrado na **Figura 1**. Assim, 12 foram os trabalhos analisados na revisão integrativa (**Quadro 1**).

**Figura 1** - Fluxograma do processo de busca dos artigos científicos da revisão



Fonte: Marques TF, et al., 2025.

**Quadro 1** – Artigos selecionados para estudo após aplicação de critérios de inclusão e rejeição.

Autoria e ano	Tipo de jogos	Conclusão
Vlieger GP (2017)	Jogos simbólicos Jogos cooperativos	Foi evidenciado que o lúdico é uma ótima ferramenta pedagógica para promover aprendizado e desenvolvimento de crianças em situação inclusiva. Constatou que o transtorno do espectro autista não impediu a criança de avançar em suas relações sociais, e destaca a importância da mediação do professor nas brincadeiras para que ocorressem essas interações.
Silva MD, et al. (2019)	Jogos e brincadeiras lúdicas	Utilização das atividades lúdicas seja visto como um instrumento de intervenção no mundo, de tal modo que, essa ferramenta deveria complementar o fazer pedagógico dos educadores, sobretudo, daqueles que buscam ir além da criatividade e do dinamismo para promover a inclusão no lócus escolar. O uso dos jogos e brincadeiras no viés lúdico é um fator fundamental para que se frutifique a inclusão de um aluno com TEA de forma mais efetiva.
Tives KP, et al. (2020)	Jogos de tabuleiro e de mesa	Com materiais simples, criatividade e comprometimento foi possível mostrar como a adaptação, ao se abordar jogos de tabuleiros, contribui para tornar as aulas de EF mais inclusivas e acessíveis a todos.
De Paula E, et al. (2020)	Jogos eletrônicos	Conclui-se que o uso de jogos eletrônicos nos processos formativos envolvendo a criança com deficiência contribui para o desenvolvimento de habilidades motoras e cognitivas, para novas aprendizagens e para a inclusão digital, educacional e social.
Grossio PK, et al. (2020)	Jogo digital	Estratégias como jogos e materiais gamificados se mostraram como ferramentas para um engajamento eficaz, pois se utilizam de uma linguagem similar à utilizada pelas gerações mais novas. A produção do game mostrada no texto, se apresentou muito relevante no contexto dos direitos humanos e poderá servir como instrumento didático-pedagógico e lúdico para a aprendizagem da cultura africana.
Cunha KM, et al. (2020)	Jogos digitais	A pesquisa tornou notável que o atendimento educacional especializado é um meio plausível, de grande impacto na educação inclusiva, levando também ser possível verificar que os jogos são de suma importância para o desenvolvimento dos educandos enquanto seres em constante formação.
Paula JB, et al. (2021)	Jogos de tabuleiro e de mesa; Jogos digitais	O projeto mostrou que os jogos podem ser utilizados como estratégia metodológica em crianças que apresentam dificuldades para assimilar conteúdos, uma vez que proporcionam a aprendizagem por meio de atividades práticas em que a criança cria, reflete e analisa.
Souza CRS, et al. (2021)	Jogos de tabuleiro/mesa	De forma geral, após o projeto foi observado um aumento da concentração dos alunos. Também foi notada uma melhoria na sociabilidade e no nível de paciência, bem como uma mudança na forma de encarar a atividade proposta. Foi desenvolvido o exercício da sociabilidade, com estratégias que favoreceram aspectos da formação moral e ética dos alunos contemplados, proporcionando a eles momentos de lazer ao mesmo tempo em que desenvolviam habilidades.

Autoria e ano	Tipo de jogos	Conclusão
Costa KG, et al. (2022)	Digitais	O estudo contribui para o universo científico-acadêmico e profissional, servindo como base para que novos estudos sejam realizados a respeito da questão, bem como a implementação desses recursos como metodologia de ensino e prática pedagógica. A atribuição do lúdico ao processo de ensino aprendizagem é uma das competências base da BNCC, desta maneira o recurso exposto serve como base e calca-se sobre tal princípio.
Figueiredo TC (2022)	Jogos digitais	Constatou-se que a Internet surge como um importante suporte e ferramenta motivacional para que as pessoas com deficiência ganhem alguma independência. O texto chama a atenção da comunidade escolar e das autoridades competentes para a importância da acessibilidade para pessoas com deficiência visual, concluindo que o uso da tecnologia no âmbito educacional pode contribuir de maneira efetiva para a promoção da aprendizagem e inclusão dos alunos com deficiências visuais.
Chaves MJ, Maciel LT (2022)	Jogos de raciocínio lógico (ábaco, tangram, formas geométricas, alfabeto móvel, material dourado e números de encaixe em material de E.V.A.)	A pesquisa ressaltou a importância de se trabalhar o jogo lúdico com alunos autistas como forma de aprendizagem, levando a conclusão que o jogo lúdico se apresenta como uma estratégia importante para o desenvolvimento e aprendizagem, pois contribui na aprendizagem dos conteúdos escolares, auxilia no desenvolvimento cognitivo, afetivo, social e psicomotor do aluno autista.
Pargas C, et al. (2022)	Uso de tecnologias assistivas. Recursos lúdicos	Superando barreiras impostas por limitações físicas e/ou intelectuais a educação inclusiva objetiva o pleno desenvolvimento cognitivo, afetivo e social do aluno dentro de sua singularidade. Transpassar as barreiras da educação tradicional, do modelo que se grega, apoiando-se em metodologias construtivistas que se apoiem nos recursos do lúdico e da afetividade para a construção de um ensino focado nas necessidades dos alunos em que estes configurem o protagonismo de seu aprendizado.

Fonte: Marques TF, et al., 2024.

## DISCUSSÃO

O uso dos jogos como ferramenta de inclusão nas escolas é um tema que, embora de grande relevância, ainda conta com um número relativamente baixo de publicações acadêmicas e pesquisas específicas no Brasil. Isso pode ser atribuído a diversos fatores, incluindo a novidade do campo de estudo e a necessidade de maior investimento em pesquisa multidisciplinar que envolva educação, psicologia e tecnologia (FIGUEIREDO TC, 2022).

Entre as instituições que se destacam na produção de conhecimento sobre este tema, os Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia, merece menção especial. De acordo com os trabalhos analisados, os IFs, através de suas faculdades de Educação e Psicologia, têm promovido estudos e projetos que investigam o potencial dos jogos no ambiente educacional, focando especialmente na inclusão de alunos com diferentes tipos de deficiência. Os anos de 2020 e 2022 se destacaram pelo maior número de artigos no tema.

A literatura existente, embora limitada, aponta para a importância dos jogos na promoção de uma educação mais inclusiva. As publicações se concentram em explorar como diferentes tipos de jogos podem ser adaptados para atender às necessidades específicas dos alunos, oferecendo um panorama inicial sobre as melhores práticas e estratégias de implementação. A crescente visibilidade do tema sugere um movimento ascendente na atenção dada a este campo de estudo, impulsionado por instituições de renome, como os Institutos Federais já mencionados e também universidades. Além disso, a colaboração entre universidades, escolas e desenvolvedores de jogos está se tornando mais comum permitindo a criação de soluções educacionais inovadoras que podem ser amplamente aplicadas (GROSSIO PK, et al., 2020).

Dentro do propósito dos jogos sendo utilizados para fins educacionais inclusivos, os jogos digitais/eletrônicos e os jogos de tabuleiro se destacam como os mais citados e estudados. Jogos digitais, em particular, têm ganhado destaque devido à sua flexibilidade e capacidade de personalização. Eles permitem ajustes finos para se adequar às necessidades individuais dos estudantes, o que é crucial em contextos de inclusão. Além disso, a interatividade e o apelo visual dos jogos digitais podem aumentar o engajamento dos alunos e facilitar a aprendizagem de maneira lúdica, como afirma Ribeiro ASR, et al. (2020): *“De certo modo, os jogos eletrônicos são vistos como meios de estímulo para aumento da motivação e interesse do aluno.”*

Simultaneamente, de acordo com os trabalhos analisados os jogos de tabuleiro também são amplamente reconhecidos por suas contribuições para a inclusão escolar. Como mostrado no relato de experiência do projeto de utilização de jogos como ferramentas pedagógicas em escolas públicas, eles promovem habilidades sociais através da interação direta entre os jogadores, estimulando a comunicação, a colaboração e a resolução de problemas em grupo. Além disso, os autores apontam para a simplicidade relativa dos jogos de tabuleiro que, em comparação com os jogos digitais, também os torna acessíveis a uma ampla gama de estudantes, incluindo aqueles com dificuldades de acesso a tecnologias digitais ou que se beneficiam de um ambiente de aprendizagem menos tecnológico (DE PAULA E, et al., 2021).

Os jogos digitais podem ser projetados com diversos níveis de dificuldade, permitindo que os alunos progredam no seu próprio ritmo. Isso é particularmente importante para alunos com necessidades especiais, que podem precisar de mais tempo e prática para dominar certos conceitos. Além disso, muitos jogos digitais educativos incluem componentes visuais e auditivos que podem ser ajustados para ajudar alunos com deficiências sensoriais (FIGUEIREDO TC, 2022). Já os jogos de tabuleiro, apesar de sua simplicidade, oferecem uma rica experiência de aprendizado colaborativo. Eles incentivam os alunos a trabalhar juntos para alcançar um objetivo comum, o que é vital para desenvolver habilidades sociais e de comunicação. Jogos de tabuleiro que envolvem estratégia e planejamento também podem ajudar a melhorar habilidades cognitivas, como pensamento crítico e tomada de decisão (SOUZA CRS, et al., 2021).

Os benefícios do uso de jogos na educação inclusiva são múltiplos e bem documentados. Em primeiro lugar, os jogos, sejam eles digitais ou de tabuleiro, promovem a motivação e o engajamento dos alunos (RIBEIRO ASR, et al., 2020). A natureza lúdica dos jogos transforma a aprendizagem em uma atividade prazerosa, o que pode ser particularmente benéfico para alunos que enfrentam desafios em contextos de ensino tradicional. Além disso, os jogos incentivam a aprendizagem ativa e o desenvolvimento de habilidades cognitivas, como memória, atenção e pensamento crítico (SOUZA CRS, et al., 2021). Os jogos também desempenham um papel importante no desenvolvimento de habilidades sociais e emocionais. Os relatos de projetos realizados indicam que ao participar de jogos em grupo, os alunos aprendem a cooperar, a negociar e a resolver conflitos (DE PAULA E, et al., 2021). Essas experiências são fundamentais para o desenvolvimento de uma consciência social e emocional, que é essencial para a inclusão escolar. Para alunos com deficiências, os jogos podem oferecer uma forma segura e controlada de experimentar interações sociais e construir confiança em suas habilidades (MACIEL LT e CHAVES MJ, 2022).

Outro benefício significativo dos jogos na educação inclusiva é a capacidade de personalização e adaptação. No quesito dos jogos digitais/eletrônicos, podem ser ajustados para atender às necessidades específicas de cada aluno, permitindo que o ritmo e a dificuldade do jogo sejam adaptados ao nível de habilidade individual (RIBEIRO ASR, et al., 2020). Isso se torna especialmente importante para alunos com deficiências, que podem precisar de suporte adicional ou de um ambiente de aprendizagem diferenciado para

alcançar seu pleno potencial. Além disso, os jogos podem ajudar a desenvolver habilidades motoras finas e coordenação motora, os jogos que envolvem repetição, uso de controles, teclados ou peças de tabuleiro podem ser particularmente úteis para melhorar essas habilidades (DE PAULA E, et al., 2021). Dessa forma, para alunos com deficiências físicas, jogos adaptados podem proporcionar uma maneira segura e divertida de praticar e desenvolver habilidades motoras. Dentre as diversas deficiências, o autismo é a mais frequentemente relatada nas indicações de uso de jogos como ferramenta educacional. Crianças e jovens com Transtorno do Espectro Autista (TEA), frequentemente apresentam desafios únicos no ambiente escolar, como dificuldades de comunicação, interação social e comportamento repetitivo. Jogos educacionais podem oferecer uma abordagem alternativa e eficaz para abordar esses desafios. Na perspectiva de que a criança aprende brincando, Maciel LT e Chaves MJ (2022) trazem a compreensão do jogo como um forte aliado no desenvolvimento intelectual, social e cultural do indivíduo.

No contexto do TEA, os jogos digitais se mostram úteis. Eles podem ser usados para ensinar habilidades sociais, comunicação e comportamentos apropriados de uma maneira estruturada e visualmente atraente. Muitos jogos digitais projetados para crianças com autismo incluem elementos visuais claros, instruções explícitas e retorno imediato, que ajudam a manter o foco e a compreensão do aluno. Esses jogos também permitem que os alunos aprendam no seu próprio ritmo, o que é crucial para evitar sobrecargas sensoriais e frustrações, como é o caso relatado por Maciel LT e Chaves MJ (2022): *“Ao serem perguntados sobre as dificuldades dos alunos especiais em participar dos jogos foi nos relatados que há dias em que eles não querem participar, mas há dias de estarem super empolgados com os jogos.”*

Os jogos de tabuleiro também podem ser benéficos para alunos com autismo, embora de maneira diferente. Eles proporcionam uma oportunidade de praticar interações sociais em um ambiente controlado e previsível. Jogos que envolvem turnos, regras claras e objetivos concretos podem ajudar a ensinar habilidades de espera, partilha e cooperação habilidades (DE PAULA E, et al., 2021). Além disso, a repetição de jogos familiares pode proporcionar uma sensação de segurança e rotina, que é frequentemente reconfortante para crianças com TEA. A partir dos artigos sumarizados, é possível constatar que jogos podem ajudar a melhorar a atenção e o tempo de resposta de crianças com autismo, bem como promover a aprendizagem de habilidades acadêmicas específicas, como matemática e leitura. Jogos de tabuleiro, por sua vez, podem ser usados para ensinar habilidades de vida diária, como seguir instruções, fazer escolhas e lidar com frustrações (SOUZA CRS, et al., 2021). Deste modo, o uso de jogos como ferramenta de inclusão nas escolas oferece um potencial significativo para transformar a experiência educacional dos alunos, pois, embora ainda haja um caminho a percorrer em termos de pesquisa e implementação, as evidências até agora são promissoras e indicam que jogos, tanto digitais quanto de tabuleiro, podem desempenhar um papel crucial na criação de ambientes de aprendizagem mais inclusivos e equitativos.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A relevância e o potencial transformador do uso de jogos como ferramenta de inclusão nas escolas se tornaram evidente, especialmente para alunos com deficiências. Embora o campo de estudo ainda seja novo e careça de pesquisas mais abrangentes, as evidências atuais são promissoras. Os jogos digitais aparecem como uma ferramenta valiosa para promover a aprendizagem inclusiva ao se destacar por sua capacidade de personalização e adaptação às necessidades individuais dos estudantes. Da mesma forma, os jogos de tabuleiro surgem como uma rica experiência de interação social, crucial para o desenvolvimento de habilidades comunicativas e colaborativas em um ambiente controlado e acessível. Para maximizar os benefícios dessa abordagem inovadora, é essencial o investimento em formação docente adequada, adequação da infraestrutura escolar e fomentar a colaboração contínua entre educadores, desenvolvedores de jogos, pesquisadores e famílias. Essa parceria pode levar ao desenvolvimento de soluções educacionais mais eficazes e adaptadas, garantindo que todos os alunos, especialmente aqueles com deficiências, tenham a oportunidade de aprender e crescer em um ambiente que respeita e atende às suas necessidades individuais. Portanto, investir em pesquisas multidisciplinares e práticas colaborativas será fundamental para avançar neste campo e criar ambientes de aprendizagem mais inclusivos, onde todos os alunos possam prosperar.

## REFERÊNCIAS

1. BRASIL. Lei n. 13.146, de 6 de julho de 2015. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). Brasília: Diário Oficial da União, 2015.
2. BRASIL. Política Nacional de Educação Especial na perspectiva da educação inclusiva. Brasília: Ministério da Educação, 2008.
3. BARROS, Márcia Graminho Fonseca Braz e; MIRANDA, Jean Carlos; COSTA, Rosa Cristina. Uso de jogos didáticos no processo ensino-aprendizagem. *Revista Educação Pública*, v. 19, nº 23, 1 de outubro de 2019. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/19/23/uso-de-jogos-didaticos-no-processo-ensino-aprendizagem>
4. CHAVES MJ, MACIEL LT. Jogos que incluem alunos com autismo. Trabalho de conclusão de curso (Licenciatura em Pedagogia) - Instituto Federal do Amapá, Oiapoque, AP, 2022.
5. COSTA KG, DIAS, ME, SANTOS PB. Tecnologias e ferramentas educacionais: uso de jogos digitais com alunos diagnosticados com TDAH – revisão de literatura. *Research, Society and Development*, 2022; 11(13)
6. CUNHA KM, et al. A aplicação de jogos eletrônicos na educação inclusiva. *Gestão & Tecnologia*, 2020; 2(31): 13-27
7. DE PAULA E, et al. Utilização de jogos como ferramentas pedagógicas em escolas públicas - relato de experiência do projeto Jogos Mentais. *Extensão Tecnológica: Revista de Extensão do Instituto Federal Catarinense*, 2021; 8(15): 77–97
8. DE PAULA MVG, SOARES FK. Jogos eletrônicos e a inclusão da criança com deficiência na escola. *Polyphonia*, 2020; 31(2): 166-178
9. FIGUEIREDO, TC. O USO DE JOGOS DIGITAIS PARA A INCLUSÃO DE ALUNOS COM DEFICIÊNCIA VISUAL. Monografia (Licenciatura em Computação) - Universidade Federal Rural do Semi-Árido – UFRSA, Mossoró, 2022.
10. GROSSIO PK, MACHADO GM, MOCELIN CE. O USO DE UM GAME COMO FERRAMENTA DE PROMOÇÃO DE RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS EM ESCOLAS. *Anais III, SINESPP*, 2020; 3048 – 3060
11. LIMA DS, et al. Alunos com TDAH aprendem matemática: estratégias de ensino e recursos pedagógicos. 2019.
12. MACIEL LT, CHAVES MJ. JOGOS QUE INCLUEM ALUNOS COM AUTISMO. Monografia (Licenciatura em Pedagogia-EaD) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá, Oiapoque, 2022.
13. PARGAS C, et al. O atendimento educacional especializado para a inclusão do aluno com deficiência: revisão bibliográfica. *Revista Acadêmica Caderno de Diálogos*, 2022; 1(1): 8-26
14. PRISMA. Principais itens para relatar Revisões sistemáticas e Meta-análises: A recomendação PRISMA. *Epidemiologia e Serviços de Saúde*, 2015; 24(2): 335–342
15. RIBEIRO ASR, et al. A APLICAÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO INCLUSIVA. *Gestão & Tecnologia*, 2020; 2(31): 13-27
16. SILVA MD, et al. O lúdico dos jogos e das brincadeiras no ensino inclusivo de crianças com transtorno do espectro autista (TEA): uma revisão de literatura. *Society and Development*, 2019; 8(4): 1-18
17. SOUZA CRS, et al. Xadrez nas escolas públicas: um projeto a fim de possibilitar o desenvolvimento de habilidades cognitivas às crianças em fase escolar. *Revista Eletrônica do Programa de Educação Tutorial*, 2021; 3(3): 253 – 263
18. TIVES KP, et al. Jogos de tabuleiro e de mesa nas aulas de Educação física: construção de adaptações para Inclusão escolar do aluno com deficiência. *Rev. Assoc. Bras. Ativ. Mot. Adapt.*, 2020; 21: 105-118
19. VLIEGER GP. O papel do jogo no desenvolvimento da criança com transtorno do espectro do autismo (TEA) na educação infantil – revisão de literatura 2013-2017. Monografia (Licenciatura em Educação Física) – Faculdade de Educação Física, Universidade de Brasília. Brasília, 2017; 44 p.