

# GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO INCLUSIVA: METODOLOGIAS ATIVAS PARA UMA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

GAMIFICATION IN INCLUSIVE EDUCATION: ACTIVE METHODOLOGIES FOR  
MEANINGFUL LEARNING

Ciências Humanas • 30/03/2026

REGISTRO DOI: [10.70773/revistatopicos/774312542](https://doi.org/10.70773/revistatopicos/774312542)

Natália Maria Firmino<sup>1</sup>

Laura Paola Ferreira<sup>2</sup>

Marlon Bruno de Souza<sup>3</sup>

Thays Cristina Rodrigues Cangussu de Freitas<sup>4</sup>

Lenise Magalhães Chaves<sup>5</sup>

## RESUMO

Este artigo analisa o potencial das metodologias ativas mediadas pelas Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) no contexto da educação inclusiva, com foco na gamificação como estratégia de engajamento e aprendizagem significativa. A pesquisa, de caráter qualitativo e bibliográfico, fundamenta-se em autores como Yanaze e Corregio (2022), Hummel e Ferreira (2023), e Foltran, Silva Lima e Monte Blanco (2025), que discutem a integração entre inovação tecnológica, formação docente e práticas pedagógicas acessíveis. O estudo evidencia que a gamificação, aliada às TDIC, favorece o protagonismo do aluno, amplia o acesso ao conhecimento e promove inclusão por meio de experiências lúdicas e interativas.

**Palavras-chave:** Metodologias ativas; TDIC; Gamificação; Educação inclusiva; Aprendizagem significativa.

## ABSTRACT

This article analyzes the potential of active methodologies mediated by Digital Information and Communication Technologies (DICT) in the context of inclusive education, focusing on gamification as a strategy for engagement and meaningful learning. The research, of a qualitative and bibliographic nature, is based on authors such as Yanaze and Corregio (2022), Hummel and Ferreira (2023), and Foltran, Silva Lima and Monte Blanco (2025), who discuss the integration between technological innovation, teacher training and accessible pedagogical practices. The study shows that gamification, combined with DICT, favors student protagonism, expands access to knowledge and promotes inclusion through playful and interactive experiences.

**Keywords:** Active methodologies; DICT; Gamification; inclusive education; Meaningful learning.

# 1. INTRODUÇÃO

As transformações tecnológicas e sociais das últimas décadas têm provocado profundas mudanças nos modos de ensinar e aprender, exigindo da escola contemporânea práticas mais dinâmicas, participativas e contextualizadas. A educação atual demanda metodologias que promovam a construção ativa do conhecimento e o desenvolvimento integral do estudante, superando o modelo tradicional centrado na memorização e na transmissão unidirecional de conteúdo. Nesse cenário, as metodologias ativas, potencializadas pelas Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), emergem como alternativas pedagógicas capazes de favorecer a autonomia, o pensamento crítico e a aprendizagem significativa (Andrade, 2023; Yanaze; Corregio, 2022).

A gamificação, por sua vez, constitui uma das expressões mais eficazes das metodologias ativas, pois integra elementos dos jogos como desafios, recompensas, cooperação e feedback imediato, a situações reais de aprendizagem. Segundo Yanaze e Corregio (2022), o uso de mecânicas de jogos em ambientes educacionais estimula a curiosidade, a persistência e o senso de pertencimento, tornando o aluno protagonista de sua trajetória formativa. De acordo com Manjinski Junior e Manjinski (2025), essa prática concretiza o princípio de “aprender fazendo”, característico das metodologias ativas, ao promover experiências de aprendizagem interativas, criativas e colaborativas.

As TDIC, nesse contexto, atuam como mediadoras e amplificadoras dessas metodologias, pois permitem a criação de ambientes híbridos, inclusivos e personalizados. Como afirmam Foltran, Silva Lima e Monte Blanco (2025), a formação docente voltada à inovação

tecnológica é essencial para que os professores saibam integrar recursos digitais e práticas gamificadas de modo intencional e acessível. Essa integração é especialmente relevante na educação inclusiva, em que o uso de tecnologias assistivas e de jogos digitais pode reduzir barreiras de aprendizagem e ampliar as formas de participação dos estudantes. Hummel e Ferreira (2023) demonstram que os jogos digitais, quando empregados como recursos de tecnologia assistiva, contribuem significativamente para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e comunicativas em alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA).

Dessa forma, a articulação entre metodologias ativas, gamificação e TDIC revela-se um caminho potente para repensar a prática pedagógica e promover uma aprendizagem significativa, equitativa e colaborativa. O presente artigo tem como objetivo analisar as contribuições dessas abordagens para o fortalecimento de práticas educacionais inclusivas e inovadoras, evidenciando o papel do professor como mediador e facilitador do processo de ensino-aprendizagem em contextos diversos e digitalmente mediados.

A relevância deste estudo reside na necessidade de repensar as práticas pedagógicas à luz das demandas contemporâneas por inclusão, inovação e significado no processo de aprendizagem. Em uma sociedade digitalmente mediada, compreender como as metodologias ativas, especialmente a gamificação, podem ser potencializadas pelas TDIC torna-se fundamental para a formação de sujeitos críticos, autônomos e colaborativos. Dessa forma, o presente trabalho propõe uma reflexão teórico-prática sobre o papel transformador das metodologias ativas na educação inclusiva, cujos desdobramentos serão aprofundados nos capítulos seguintes.

## **2. METODOLOGIAS ATIVAS E TDIC: FUNDAMENTOS E POSSIBILIDADES**

As metodologias ativas partem do princípio de que o aluno deve ser protagonista do processo de aprendizagem, participando ativamente na construção do conhecimento. De acordo com Andrade (2023), elas promovem autonomia, colaboração e pensamento crítico, favorecendo a aprendizagem significativa descrita por Ausubel (2003), em que novos conhecimentos se integram aos saberes prévios do estudante. Essa abordagem rompe com o modelo tradicional de ensino centrado na transmissão de informações, ao incentivar que o aluno aprenda pela ação, pela investigação e pela interação com o outro.

As TDIC, nesse contexto, assumem papel mediador ao ampliar as possibilidades de comunicação, interação e expressão. Alves et al (2025) destacam que o trabalho colaborativo entre docentes do ensino comum e da educação especial é potencializado por ferramentas digitais que permitem personalizar as atividades e compartilhar saberes. Assim, a integração entre TDIC e metodologias ativas consolida uma abordagem pedagógica mais inclusiva, inovadora e conectada às demandas contemporâneas da educação.

Segundo Bacich e Moran (2018), as metodologias ativas não devem ser compreendidas apenas como um conjunto de técnicas, mas como uma mudança de paradigma educacional, em que o foco se desloca do ensino para a aprendizagem. Essa mudança requer uma nova postura docente: o professor deixa de ser mero transmissor de conteúdos e passa a atuar como mediador e designer de experiências de aprendizagem, promovendo o engajamento dos

estudantes por meio de desafios reais e situações-problema. Nesse cenário, as TDIC ampliam as possibilidades de autoria e protagonismo, pois permitem que o aluno seja criador de conhecimento em diferentes linguagens, como escrita, visual, sonora e digital.

Kenski (2021) reforça que o uso pedagógico das tecnologias digitais deve estar alinhado a objetivos formativos claros e socialmente relevantes. As TDIC, quando integradas a metodologias ativas, não se limitam a modernizar o ensino, mas a transformá-lo em um processo colaborativo, crítico e interativo. A presença de ambientes virtuais de aprendizagem, plataformas gamificadas e recursos de realidade aumentada, por exemplo, favorece o desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais, aproximando os conteúdos escolares da realidade dos alunos e tornando a aprendizagem mais significativa.

Valente (2019) argumenta que as metodologias ativas mediadas por tecnologias digitais possibilitam diferenciação pedagógica, atendendo à diversidade dos estudantes. Em contextos inclusivos, o uso das TDIC permite criar percursos personalizados de aprendizagem, respeitando os ritmos individuais e as necessidades específicas. Essa personalização é essencial para a efetivação da educação inclusiva, pois oferece múltiplas formas de representação, expressão e engajamento, conforme propõem os princípios do Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA).

Além disso, as metodologias ativas se relacionam diretamente à formação integral do sujeito, ao promover a integração entre o saber teórico e o saber prático. Moran (2018) destaca que aprender de forma ativa e colaborativa fortalece a capacidade de reflexão, a

autonomia intelectual e o compromisso social dos estudantes. Nesse sentido, a inserção das TDIC não se restringe ao uso de dispositivos, mas representa uma cultura digital de aprendizagem, que favorece a construção coletiva do conhecimento e a inclusão de todos os estudantes, independentemente de suas condições cognitivas, sensoriais ou sociais.

Vale ainda ressaltar que o sucesso da integração entre metodologias ativas e TDIC depende da formação docente e de políticas institucionais que valorizem a inovação pedagógica. Foltran et al (2025) apontam que a formação dos professores deve contemplar o uso ético e intencional das tecnologias, garantindo práticas acessíveis, criativas e inclusivas. Assim, a escola contemporânea se torna um espaço de experimentação e transformação, onde o aprender com tecnologia é também aprender com significado, colaboração e equidade.

### **3. GAMIFICAÇÃO E INCLUSÃO: APRENDER FAZENDO**

O termo gamificação faz referência a uma metodologia ativa que surgiu nos anos 2000, nos Estados Unidos, com o intuito de incorporar elementos dos jogos a contextos não lúdicos. O termo é atribuído ao desenvolvedor de jogos eletrônicos Nick Pelling, que, em 2002, utilizou a palavra gamification para descrever práticas de design voltadas à criação de interfaces baseadas em princípios de jogabilidade. A partir de estudos sobre a estrutura e a mecânica dos games, consolidou-se o conceito contemporâneo de gamificação, aplicado hoje em diferentes áreas, inclusive na educação (Sales et al., 2017).

A gamificação consiste em utilizar elementos de jogos, mecânicas e dinâmicas lúdicas em atividades que não são jogos, com o objetivo de motivar e engajar os participantes. Em um nível pedagógico, essa estratégia se apoia em aspectos psicológicos como competição, reconhecimento, cooperação, superação e prazer em aprender, estimulando o envolvimento emocional e cognitivo do aluno (Azawi et al., 2016). No contexto educacional, sua aplicação favorece o desenvolvimento de habilidades socioemocionais e a construção de um ambiente colaborativo, no qual o erro é parte do aprendizado e o desafio se torna uma oportunidade de evolução.

Para Alves (2019), nem toda atividade com aparência de jogo é gamificação, pois o que define essa metodologia não é o uso superficial de pontos ou avatares, mas sim a intencionalidade pedagógica. A gamificação não busca o entretenimento em si, mas a criação de experiências de aprendizagem que estimulem o protagonismo e a autonomia do estudante. Ao articular objetivos claros, feedback imediato e recompensas simbólicas, ela transforma o espaço de aprendizagem em um ambiente motivador e interativo, em que o estudante se engaja não apenas pela nota, mas pelo prazer de aprender.

Segundo Manjinski Junior e Manjinski (2025), a gamificação expressa o princípio do “aprender fazendo”, central nas metodologias ativas, ao incentivar a resolução de problemas, o trabalho em equipe e o pensamento crítico. Em ambientes inclusivos, essa metodologia assume papel ainda mais relevante, pois utiliza recursos visuais, auditivos e táteis, assegurando múltiplas formas de comunicação e expressão. Assim, contribui para a igualdade de participação, respeitando diferentes ritmos, estilos de aprendizagem e condições cognitivas ou sensoriais dos estudantes.

Foltran, Silva Lima e Monte Blanco (2025) reforçam que o uso da gamificação na educação inclusiva exige formação docente contínua e crítica, capaz de integrar tecnologias assistivas e recursos gamificados de forma ética e significativa. O professor deve compreender que o recurso tecnológico não substitui a mediação humana, mas a potencializa, permitindo novas formas de interação e de personalização do ensino.

Em consonância, Batista et al (2025) demonstram que inovações em tecnologias assistivas como softwares interativos e jogos digitais adaptados, podem favorecer o processo de alfabetização de estudantes com deficiência visual, promovendo autonomia, autoconfiança e envolvimento no processo educativo. Além de promover engajamento e inclusão, a gamificação também se revela uma estratégia formativa para o desenvolvimento de competências do século XXI, como criatividade, colaboração e pensamento computacional. Yanaze e Corregio (2022) destacam que a aplicação pedagógica da gamificação, mediada pelas TDIC, rompe as barreiras tradicionais da sala de aula, criando ecossistemas de aprendizagem híbridos, onde o aluno é produtor de conhecimento e não apenas receptor. Nessa perspectiva, a gamificação fortalece o vínculo entre tecnologia, emoção e cognição, favorecendo aprendizagens mais profundas e duradouras.

A gamificação não é apenas uma ferramenta de motivação, mas um instrumento pedagógico transformador, que articula ludicidade, tecnologia e inclusão. Quando planejada de modo acessível e interdisciplinar, ela contribui para o desenvolvimento integral dos estudantes e para a consolidação de práticas educativas equitativas e inovadoras. Assim, compreender a gamificação como um eixo estruturante das metodologias ativas permite avançar na

construção de um ensino verdadeiramente significativo, crítico e humanizado.

#### **4. PRÁTICAS PEDAGÓGICAS INOVADORAS COM TDIC**

A implementação das TDIC no contexto escolar requer práticas planejadas, reflexivas e intencionais. De acordo com Porto et al. (2025), a utilização de lousas interativas e aplicativos educacionais estimula a curiosidade e facilita o processo de aprendizagem em disciplinas como Língua Portuguesa e Matemática, promovendo maior envolvimento dos estudantes nas atividades propostas. Em ambientes inclusivos, ferramentas de comunicação alternativa, como os aplicativos apresentados por Regina Gallo e Ribeiro (2025), tornam-se recursos indispensáveis para estudantes com TEA, pois garantem diferentes formas de expressão e interação social.

Silva e Cirino (2025) destacam que a gamificação inclusiva é capaz de desenvolver habilidades sociais em crianças atípicas, promovendo empatia, cooperação e respeito à diversidade. Essa perspectiva reforça a importância de uma prática docente mediadora, sensível às diferenças e orientada por valores éticos e afetivos. A atuação do professor, nesse contexto, deve articular sensibilidade pedagógica e domínio técnico, garantindo que o uso das tecnologias não reproduza exclusões, mas contribua para a construção de uma educação mais democrática e acessível.

Para Bacich e Moran (2018), as práticas pedagógicas inovadoras com TDIC devem estar fundamentadas em metodologias ativas, em que o estudante participa ativamente da construção do conhecimento. O uso de plataformas digitais, ambientes virtuais de aprendizagem e jogos educacionais permite criar situações de aprendizagem

personalizadas e desafiadoras, nas quais os alunos aprendem pela experimentação e pela colaboração. Essa integração favorece o desenvolvimento de competências cognitivas, comunicativas e socioemocionais, alinhadas à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que preconiza a formação integral e o protagonismo estudantil (Brasil, 2018).

Kenski (2021) argumenta que o uso pedagógico das TDIC vai muito além da simples substituição de recursos analógicos por digitais. Trata-se de transformar o modo de ensinar e aprender, favorecendo práticas interdisciplinares e colaborativas. As TDIC ampliam o tempo e o espaço da aprendizagem, tornando-a contínua, participativa e conectada ao cotidiano dos alunos. Ferramentas como podcasts, blogs, simuladores virtuais e plataformas gamificadas permitem que o aluno assuma o papel de autor, produtor e coautor do próprio conhecimento, tornando o processo educacional mais autêntico e significativo.

Valente (2019) reforça que as práticas inovadoras com tecnologias digitais devem considerar a diversidade e a inclusão como princípios orientadores. O uso de softwares de acessibilidade, vídeos com legendas e audiodescrição, leitores de tela e recursos multimodais são exemplos de ferramentas que ampliam o acesso e garantem equidade de oportunidades. Além disso, o autor destaca que as TDIC possibilitam aprendizagens híbridas e flexíveis, em que os estudantes podem aprender em diferentes tempos e espaços, favorecendo a autonomia e o protagonismo.

Segundo Foltran et al (2025), para que as TDIC sejam efetivamente inovadoras, é fundamental investir na formação docente. Os professores precisam compreender as potencialidades e os limites

das tecnologias, sabendo aplicá-las de maneira crítica e significativa. Isso implica o desenvolvimento de competências digitais pedagógicas, que permitam planejar, executar e avaliar práticas alinhadas à realidade dos alunos e às demandas da educação inclusiva. Nesse sentido, as instituições escolares devem promover formações continuadas que valorizem a experimentação, o compartilhamento de experiências e o trabalho colaborativo entre docentes.

A inserção das TDIC nas práticas pedagógicas também deve dialogar com os princípios freirianos de uma educação humanizadora. Freire (1996) enfatiza que ensinar exige respeito à autonomia do educando e compromisso com a transformação social. Quando utilizadas de forma crítica e dialógica, as tecnologias tornam-se instrumentos de emancipação, não de alienação, favorecendo a reflexão, a expressão e o diálogo entre professores e estudantes. Assim, o uso ético e intencional das TDIC pode potencializar o desenvolvimento da consciência crítica e da cidadania digital.

Além de ampliar as possibilidades de acesso e expressão, as TDIC contribuem para repensar o papel do professor como mediador do conhecimento. Moran (2018) observa que o educador, no contexto digital, assume a função de mentor e orientador de trajetórias de aprendizagem, ajudando os alunos a filtrar informações, produzir sentidos e transformar dados em conhecimento. As práticas inovadoras mediadas por tecnologia devem, portanto, valorizar a afetividade, a criatividade e o diálogo, garantindo uma aprendizagem significativa e contextualizada.

A implementação de práticas pedagógicas inovadoras com TDIC representa um movimento contínuo de transformação cultural e institucional. Ela requer planejamento coletivo, investimento em infraestrutura e o reconhecimento do professor como protagonista da inovação. Mais do que modernizar a escola, trata-se de reinventar a educação, tornando-a colaborativa, inclusiva e crítica. Assim, as práticas pedagógicas baseadas em TDIC, integradas às metodologias ativas, consolidam o compromisso com uma educação que forma sujeitos autônomos, criativos e conscientes de seu papel na sociedade digital.

## **5. PLANEJAMENTO DIDÁTICO COM GAMIFICAÇÃO E TDIC**

O planejamento didático é um instrumento essencial para orientar a prática docente e garantir que o processo de ensino-aprendizagem ocorra de forma intencional, significativa e alinhada aos objetivos educacionais. No contexto das metodologias ativas e do uso das TDIC, o planejamento assume uma dimensão inovadora, pois busca promover experiências de aprendizagem que valorizem a autonomia, a colaboração e a resolução de problemas. Assim, a proposta a seguir integra os princípios da gamificação e das TDIC em uma sequência didática voltada ao desenvolvimento da consciência ambiental, fundamentada na abordagem da aprendizagem significativa (Ausubel, 2003) e nos princípios da aprendizagem ativa (Bacich; Moran, 2018).

O tema proposto para este planejamento é “Sustentabilidade e Consumo Consciente”, direcionado aos estudantes do 5º ano do Ensino Fundamental. A escolha desse tema justifica-se pela urgência das questões ambientais e pela necessidade de sensibilizar os alunos desde cedo sobre a importância da preservação dos

recursos naturais e do consumo responsável. A educação ambiental, nesse contexto, torna-se um espaço fértil para o uso de metodologias ativas, uma vez que possibilita o desenvolvimento de competências cognitivas, socioemocionais e éticas, ao mesmo tempo em que estimula a ação coletiva e a responsabilidade social (Foltran et al., 2025).

O objetivo geral do projeto consiste em promover a conscientização ambiental por meio de atividades gamificadas e colaborativas mediadas pelas TDIC, de modo a favorecer o engajamento, a cooperação e a aprendizagem significativa. Para alcançar tal objetivo, adotam-se metodologias como a sala de aula invertida, que estimula o estudo prévio e o protagonismo dos alunos; a gamificação, que introduz elementos lúdicos e desafiadores; e a aprendizagem baseada em projetos (ABP), que articula teoria e prática na resolução de problemas reais. De acordo com Moran (2018), essas metodologias são eficazes porque incentivam a participação ativa e desenvolvem a capacidade crítica e criativa dos estudantes.

A sequência didática inicia-se com uma etapa de exploração, na qual os alunos são convidados a assistir a vídeos curtos e interativos sobre consumo sustentável e descarte consciente de resíduos. Essa introdução visa despertar o interesse pelo tema e conectar os conteúdos à realidade cotidiana dos estudantes. Em seguida, a etapa das missões gamificadas propõe desafios em grupo, nos quais os alunos acumulam pontos por meio de tarefas colaborativas, como identificar práticas de sustentabilidade em sua comunidade escolar ou produzir materiais informativos sobre reciclagem. Como defendem Yanaze e Corregio (2022), o uso de mecânicas de jogo

nesse contexto estimula a motivação intrínseca e o sentimento de pertencimento.

Na terceira etapa, os estudantes aplicam os conhecimentos adquiridos na criação de um produto digital, podendo ser um infográfico interativo, um jogo educativo ou uma história digital que aborde o tema da sustentabilidade. Essa produção, mediada por recursos tecnológicos como lousas digitais, tablets e softwares educacionais, permite que os alunos expressem sua compreensão de maneira criativa e interdisciplinar. Para Kenski (2021), práticas desse tipo promovem o desenvolvimento da autoria digital e fortalecem a relação entre tecnologia e aprendizagem significativa.

A avaliação, inspirada nas proposições de Luckesi (2011), ocorre de forma processual e formativa, acompanhando todo o percurso de aprendizagem dos alunos. São considerados critérios como participação, cooperação, criatividade e capacidade reflexiva. Além da avaliação pelo professor, são incorporadas estratégias de autoavaliação e feedback entre pares, que incentivam a autonomia e o reconhecimento do próprio desenvolvimento. Tal abordagem contribui para uma prática avaliativa emancipadora, centrada no diálogo e na reflexão crítica sobre o processo de aprender (Freire, 1996).

O planejamento proposto demonstra que a integração entre gamificação, TDIC e metodologias ativas pode transformar o ambiente escolar em um espaço dinâmico, interativo e inclusivo. Ao articular ludicidade, tecnologia e propósito educativo, essa abordagem potencializa a aprendizagem e fortalece o compromisso ético com o meio ambiente. Dessa forma, o professor assume o papel de mediador e orientador de experiências significativas, e o

estudante, o de protagonista do próprio percurso formativo, construindo conhecimento com base em desafios reais e colaborativos. Essa proposta, portanto, evidencia o potencial das TDIC como catalisadoras de práticas pedagógicas inovadoras, em sintonia com os princípios de uma educação crítica, inclusiva e sustentável.

## **6. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A análise desenvolvida ao longo deste estudo evidenciou que a integração entre metodologias ativas, gamificação e TDIC representa um caminho sólido para a construção de práticas pedagógicas inovadoras, críticas e inclusivas. Ao aproximar o estudante do centro do processo educativo, essas abordagens promovem a autonomia, o engajamento e a aprendizagem significativa, características fundamentais para o desenvolvimento integral em uma sociedade em constante transformação tecnológica e social.

Verificou-se que a gamificação, enquanto metodologia ativa, amplia as possibilidades de ensino ao introduzir a ludicidade como elemento motivador, tornando o aprendizado mais participativo e interativo. Quando mediada pelas TDIC, essa estratégia possibilita experiências educacionais dinâmicas e acessíveis, especialmente em contextos que demandam atenção à diversidade e à inclusão. O uso intencional da tecnologia, aliado à criatividade docente, contribui para transformar a sala de aula em um espaço de investigação, cooperação e construção coletiva do conhecimento.

O estudo também permitiu compreender que a inovação pedagógica depende diretamente da formação docente contínua e

reflexiva. Cabe ao educador o papel de mediador de experiências, orientando o estudante na interpretação crítica das informações e na produção de saberes contextualizados. Assim, a presença das tecnologias na educação deve estar sempre subordinada à intencionalidade pedagógica, de modo a fortalecer a dimensão ética, humana e social do ensino.

Além disso, o planejamento didático baseado em metodologias ativas e gamificação mostrou-se eficaz na articulação entre teoria e prática, oferecendo caminhos para o desenvolvimento de competências cognitivas, socioemocionais e digitais. Ao promover situações desafiadoras, colaborativas e contextualizadas, o ensino se torna mais significativo, desperta a curiosidade e estimula o pensamento crítico, os quais são aspectos indispensáveis à formação de cidadãos conscientes e atuantes.

Portanto, reafirmamos que a verdadeira inovação educacional não está apenas no uso das tecnologias, mas na forma como elas são integradas às práticas pedagógicas com propósito, sensibilidade e compromisso social. Educar com metodologias ativas e TDIC é reconhecer o potencial transformador da escola e reafirmar seu papel na formação de sujeitos autônomos, criativos e capazes de aprender ao longo da vida.

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

ALVES TEIXEIRA, T.; KLIEMANN, C. F.; MACHADO, S. A. Tecnologias digitais de informação e comunicação e o trabalho colaborativo entre professores do ensino comum e educação especial. **Revista Teias de Conhecimento**, v. 1, n. 5, 2025. DOI: 10.5212/RevTeiasConhecimento.2025.24222.

ANDRADE, A. **Metodologias ativas no ensino de ciências com uso das TDIC**. São Paulo: Loyola, 2023.

AUSUBEL, D. P. **Aquisição e retenção de conhecimentos: uma perspectiva cognitiva**. Lisboa: Plátano, 2003.

BACICH, L.; MORAN, J. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.

BATISTA, R. T. S.; PITANGA, I. C. F. V.; GODOY, M. A. B. Inovação em tecnologias assistivas na alfabetização de estudantes com deficiência visual. **Revista Teias de Conhecimento**, v. 1, n. 5, 2025.

**BRASIL**. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular: versão homologada**. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: [https://basenacionalcomum.mec.gov.br/wp-content/uploads/2018/04/BNCC\\_19mar2018\\_versaofinal.pdf](https://basenacionalcomum.mec.gov.br/wp-content/uploads/2018/04/BNCC_19mar2018_versaofinal.pdf). Acesso em: 11 nov. 2025.

FOLTRAN, E.; SILVA LIMA, M. R.; MONTE BLANCO, S. F. M. **Formação Docente e Inovações Tecnológicas: desafios para a inclusão no âmbito do PROFEI**. Rio de Janeiro: Autografia, 2025.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 25. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

HUMMEL, E. I.; FERREIRA, S. Jogos digitais como recurso de tecnologia assistiva na alfabetização de alunos com transtorno do espectro autista. **Human Factors in Design**, v. 12, n. 24, p. 048–057, 2023. Disponível em:

<https://www.revistas.udesc.br/index.php/hfd/article/view/24570>.

Acesso em: 4 jul. 2025.

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. 10. ed. Campinas: Papirus, 2021.

LUCKESI, C. C. **Avaliação da aprendizagem escolar: estudos e proposições**. São Paulo: Cortez, 2011.

MANJINSKI JUNIOR, G.; MANJINSKI, E. Aprender fazendo: Gamificação, projetos e TDIC na construção de práticas inovadoras. **Revista Teias de Conhecimento**, v. 1, n. 5, 2025 Disponível em: <https://revistas.uepg.br/index.php/teias/article/view/25091>. Acesso em: 8 jun. 2025.

MORAN, J. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá**. 7. ed. Campinas: Papirus, 2018.

PORTO, M. S.; GNOATTO, G. F. S.; MANJINSKI, E.; FLORÊNCIO, R. R. O uso da lousa interativa como forma de aumentar o interesse dos alunos pela aula de Língua Portuguesa. **Revista Teias de Conhecimento**, v. 1, n. 5, 2025.

REGINA GALLO, D.; RIBEIRO, K. Comunicação alternativa: aplicativos para comunicação de pessoas com transtorno do espectro autista. **Revista Teias de Conhecimento**, v. 1, n. 5, 2025.

SILVA, A. P.; CIRINO, R. M. B. Gamificação inclusiva: crianças atípicas e o desenvolvimento de habilidades sociais. *Ensino & Pesquisa*, 2025. Disponível em: <https://periodicos.unespar.edu.br/index.php/ensinoepesquisa/article/view/9112>. Acesso em: 8 nov. 2025.

VALENTE, J. A. **Aprendizagem ativa na era digital**. São Paulo: Cortez, 2019.

YANAZE, L. K. H.; CORREGIO, S. (Org.). **Metodologias Ativas: gamificação**. Diadema: V&V Editora, 2022.

---

<sup>1</sup> Mestrando Profissional em Educação Inclusiva em Rede Nacional (PROFEI) – UEMG. E-mail: [natalia.firmino.uemg.t5@gmail.com](mailto:natalia.firmino.uemg.t5@gmail.com).  
Lattes: <https://lattes.cnpq.br/9240218542621129>

<sup>2</sup> Docente, Doutora em Artes. PROFEI-UEMG. E-mail: [laura.ferreira@uemg.br](mailto:laura.ferreira@uemg.br). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9915706776212765>

<sup>3</sup> Mestrando Profissional em Educação Inclusiva em Rede Nacional (PROFEI) – UEMG. E-mail: [marlon.souza.uemg.t5@gmail.com](mailto:marlon.souza.uemg.t5@gmail.com). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7389834607794580>

<sup>4</sup> Mestrando Profissional em Educação Inclusiva em Rede Nacional (PROFEI) – UEMG. E-mail: [thaysrcrcdefreitas@gmail.com](mailto:thaysrcrcdefreitas@gmail.com). Lattes: <https://lattes.cnpq.br/7744067487974657>

<sup>5</sup> Mestrando Profissional em Educação Inclusiva em Rede Nacional (PROFEI) – UEMG. E-mail: [lenisechaves.uemg.t5@gmail.com](mailto:lenisechaves.uemg.t5@gmail.com). Lattes: <https://lattes.cnpq.br/8196676784739072>