



ISSN 2763-6739



MESTRADO
EM EDUCAÇÃO INCLUSIVA

**Jogos e gamificação na educação inclusiva:
ensinando competências socioemocionais com jogos**

<http://doi.org/10.5212/RevTeiasConhecimento.2025.24266>



Thassiane Terre de Meira*

<https://orcid.org/0009-0002-1374-5530>



<https://lattes.cnpq.br/8678262645227384>



Milene Zanoni da Silva**

<https://orcid.org/0000-0002-1177-9668>



<http://lattes.cnpq.br/3830962653190399>



* Mestranda em Educação Inclusiva pela Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG/PROFEI)

e-Mail: thassianemeira.uepg.t4@gmail.com

** Professora da Universidade Estadual de Ponta Grossa e do Programa de Mestrado Profissional em Educação Inclusiva (UEPG/PROFEI)

thassianemeira.uepg.t4@gmail.com

Jogos e gamificação na educação inclusiva: ensinando competências socioemocionais com jogos

Thassiane Terre de Meira e Milene Zanoni da Silva

Jogos e gamificação na educação inclusiva: ensinando competências socioemocionais com jogos

RESUMO: A proposta do artigo "Jogos e Gamificação na Educação Inclusiva: Ensinando Competências Socioemocionais com Jogos" é investigar como jogos e gamificação podem auxiliar no crescimento social e emocional de estudantes com necessidades educacionais especiais. O objetivo é examinar como esses recursos podem estimular habilidades fundamentais como empatia, autocontrole e cooperação entre os estudantes. Este artigo é baseado exclusivamente em pesquisa bibliográfica, por meio de livros, artigos e estudos já realizados. Ao analisar os documentos existentes, a pesquisa busca mostrar que os jogos não são somente instrumentos de entretenimento, mas também uma forma eficaz de promover a educação inclusiva e auxiliar na superação de dificuldades emocionais e sociais. O estudo oferece dicas práticas de como os professores podem utilizar esses elementos para melhorar o ensino, tornando-o mais inclusivo e acolhedor para todos os estudantes, principalmente aqueles que têm dificuldades de aprendizagem mais significativas. Os educadores têm a capacidade de utilizar esses elementos para tornar o ensino mais acessível, inovador e envolvente para todos os estudantes, principalmente para aqueles que enfrentam os maiores obstáculos relacionados à aprendizagem e à inclusão, além de criar um ambiente escolar mais acolhedor e motivador.

Palavras-chave: Gamificação; jogos; educação inclusiva; competências.

Games and gamification in inclusive education: Teaching socioemotional skills through games

ABSTRACT: The article "Games and Gamification in Inclusive Education: Teaching Socioemotional Skills through Games" aims to investigate how games and gamification can support the social and emotional development of students with special educational needs. The objective is to examine how these resources can stimulate essential skills such as empathy, self-control, and cooperation among students. This article is based exclusively on bibliographic research, through books, articles, and existing studies. By analyzing current literature, the research seeks to demonstrate that games are not just tools for entertainment but also an effective means to promote inclusive education and assist in overcoming emotional and social challenges. The study provides practical tips for teachers on how to use these elements to enhance teaching, making it more inclusive and welcoming for all students, especially those with significant learning difficulties. Educators can leverage these elements to make learning more accessible, innovative, and engaging for all students, particularly those facing the greatest challenges related to learning and inclusion, while fostering a more welcoming and motivating school environment.

Keywords: Gamification. Games. Inclusive Education. Socioemotional Skills.

1. INTRODUÇÃO

A educação inclusiva tem ganhado crescente importância devido à necessidade de práticas educacionais que considerem a diversidade de características e necessidades dos alunos. Crianças com necessidades educacionais especiais (NEE) frequentemente enfrentam dificuldades consideráveis ao tentar participar integralmente das atividades escolares. Nesse cenário, os jogos e a gamificação surgem como estratégias inovadoras que podem criar um ambiente de aprendizado mais interativo e acessível, incentivando o crescimento cognitivo, social e emocional dos estudantes, e promovendo equidade entre os participantes.

O uso de jogos, sejam digitais ou analógicos, na educação pode individualizar o processo de aprendizagem e incentivar os alunos por meio da criação de um ambiente interativo e cativante. Jogos educacionais permitem personalizar o conteúdo de acordo com as necessidades e habilidades individuais, enquanto a gamificação torna as tarefas educacionais mais envolventes com recompensas, níveis e feedback contínuo.

Entretanto, a utilização de jogos e gamificação em ambientes escolares inclusivos também enfrenta obstáculos, como a exigência de infraestrutura tecnológica e a capacitação específica de professores para incorporar esses recursos de forma eficiente. O objetivo deste artigo é orientar táticas de utilização para a instrução de crianças com necessidades educacionais especiais, utilizando a revisão bibliográfica como metodologia de pesquisa por meio da análise de artigos científicos, livros e estudos já realizados.

2. REVISÃO DA LITERATURA

2.1. Facilidades de Implementação de Jogos e Gamificação na Educação Inclusiva

A flexibilidade e a acessibilidade inerentes às ferramentas de jogos e gamificação são fatores cruciais que facilitam sua implementação na educação inclusiva. Jogos digitais e analógicos oferecem uma gama diversificada de recursos que podem ser adaptados para atender às necessidades individuais dos estudantes com NEE (Prensky, 2001).

Uma das principais facilidades é a possibilidade de personalização do ensino. Jogos educacionais podem ser ajustados em termos de conteúdo, complexidade e ritmo, permitindo que cada aluno avance de acordo com seu próprio nível de habilidade e compreensão (Moura & Guimarães, 2018). Isso é particularmente importante na educação inclusiva, onde há uma grande diversidade de perfis de aprendizagem.

Além disso, a adaptabilidade dos jogos digitais permite a inclusão de recursos de acessibilidade, como legendas, narrações em áudio, contrastes de cores e comandos alternativos, facilitando o acesso de alunos com deficiências visuais, auditivas ou motoras (Alves et al., 2019). Cunha e Souza (2020) destacam que muitos jogos educacionais já incorporam esses recursos, o que amplia seu potencial inclusivo.

A gamificação pode ser aplicada em várias áreas do currículo, o que aumenta sua relevância pedagógica. Elementos de jogos, como pontuações, níveis, recompensas e desafios, podem ser integrados em atividades de diferentes disciplinas, tornando o aprendizado mais dinâmico e estimulante (Kapp, 2012). Isso está alinhado com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que incentiva o uso de metodologias ativas e tecnologias digitais para promover o engajamento dos alunos (Brasil, 2017).

Outra facilidade é a disponibilidade de recursos gratuitos ou de baixo custo. Muitos jogos educacionais estão disponíveis gratuitamente na internet ou em versões de código aberto, permitindo que escolas com recursos limitados também possam utilizá-los (Santos & Lima, 2020). Além disso, o crescente uso de tecnologias móveis,

como smartphones e tablets, amplia o acesso a jogos educacionais, uma vez que esses dispositivos são cada vez mais presentes no cotidiano dos estudantes (Ferreira & Almeida, 2019).

Por fim, a colaboração entre educadores e desenvolvedores tem possibilitado a criação de jogos personalizados para contextos específicos, atendendo às demandas particulares de determinadas escolas ou grupos de alunos (Gomes & Carvalho, 2019). Essa parceria contribui para a produção de recursos educacionais mais adequados e eficazes.

2.2. Dificuldades na Aplicação de Jogos e Gamificação em Contextos Inclusivos

Apesar das facilidades mencionadas, a implementação de jogos e gamificação na educação inclusiva enfrenta desafios significativos. A falta de infraestrutura tecnológica é um dos principais obstáculos. Muitas escolas públicas brasileiras não dispõem de laboratórios de informática adequados, acesso à internet de qualidade ou dispositivos suficientes para atender a todos os alunos (Ferreira & Santos, 2018). Essa realidade limita o uso de jogos digitais e requer soluções alternativas, como o uso de jogos analógicos ou atividades gamificadas sem suporte tecnológico.

A necessidade de formação continuada dos educadores é outro desafio crítico. Muitos professores não receberam, durante sua formação inicial, capacitação para utilizar tecnologias educacionais ou para integrar jogos e gamificação em suas práticas pedagógicas (Silva & Mendes, 2017). Além disso, há uma carência de programas de formação continuada que abordem essas temáticas de forma aprofundada (Gomes & Almeida, 2019). Sem o devido preparo, os educadores podem sentir-se inseguros ou despreparados para adotar essas metodologias.

Há também uma resistência à adoção de métodos pedagógicos inovadores. Essa resistência pode ser decorrente de uma cultura escolar tradicional, que privilegia métodos expositivos e avaliação quantitativa, ou do receio de que jogos e gamificação possam prejudicar a seriedade do processo educativo (Pereira & Santos, 2017). Oliveira e Mendes (2018) apontam que é necessário promover uma mudança de mentalidade, evidenciando os benefícios dessas abordagens para a aprendizagem e o desenvolvimento dos alunos.

Jogos e gamificação na educação inclusiva: ensinando competências socioemocionais com jogos

Thassiane Terre de Meira e Milene Zanoni da Silva

Além disso, desigualdades regionais e socioeconômicas agravam esses desafios. Escolas em áreas rurais ou periféricas podem enfrentar ainda mais dificuldades de acesso a recursos tecnológicos e formação docente (Ferreira & Santos, 2018). Isso cria um cenário em que a implementação de jogos e gamificação na educação inclusiva não é uniforme, podendo ampliar as disparidades educacionais existentes.

Outro aspecto a considerar é a acessibilidade dos jogos para alunos com deficiências específicas. Nem todos os jogos disponíveis possuem recursos que atendam às necessidades de alunos com deficiências visuais, auditivas ou motoras (Cunha & Souza, 2020). É fundamental que desenvolvedores e educadores trabalhem juntos para garantir que os jogos sejam realmente inclusivos e acessíveis a todos.

Por fim, a ausência de políticas públicas que incentivem o uso de tecnologias na educação inclusiva limita a disseminação dessas práticas. Embora a BNCC e outras diretrizes educacionais reconheçam a importância das tecnologias na educação, faltam iniciativas concretas e investimentos para sua efetiva implementação (Brasil, 2017).

2.3. Competências Socioemocionais e Ações Pedagógicas

As competências socioemocionais são fundamentais para o desenvolvimento integral dos estudantes e ganham destaque na educação inclusiva. A BNCC define competências gerais que incluem dimensões socioemocionais, como autoconhecimento, autocontrole, empatia, cooperação e tomada de decisões responsáveis (Brasil, 2017).

No contexto da educação inclusiva, o desenvolvimento dessas competências é ainda mais relevante, pois contribui para a integração social dos alunos com NEE e para a construção de um ambiente escolar mais acolhedor e colaborativo (Del Prette & Del Prette, 2017). Zins e Elias (2007) afirmam que competências socioemocionais promovem não apenas o bem-estar individual, mas também a qualidade das interações sociais e o clima escolar.

Jogos colaborativos e a gamificação podem ser ferramentas eficazes para promover essas competências. Por exemplo, jogos que envolvem resolução de

problemas em equipe incentivam a comunicação, a cooperação e a negociação (Johnson & Johnson, 2009). McGonigal (2011) argumenta que jogos imersivos podem estimular a empatia, ao colocar os jogadores em papéis ou situações que exigem a compreensão das perspectivas alheias.

Além disso, a gamificação pode incorporar mecânicas que recompensam comportamentos pró-sociais, como ajudar colegas ou demonstrar autocontrole em situações desafiadoras (Kapp, 2012). Isso reforça positivamente essas competências e incentiva os alunos a aplicá-las no cotidiano escolar.

Para que essas competências sejam efetivamente desenvolvidas, é importante que os professores atuem como mediadores nesse processo, promovendo reflexões sobre as experiências vivenciadas nos jogos e relacionando-as com situações reais (Silva & Ferreira, 2019). Pereira e Santos (2017) destacam a importância de criar espaços para discussões em grupo, onde os alunos possam expressar seus sentimentos, compartilhar aprendizagens e construir coletivamente significados.

A adoção de ações pedagógicas intencionais que integrem as competências socioemocionais ao currículo é essencial. Isso inclui o planejamento de atividades que promovam a consciência emocional, a gestão de conflitos e a tomada de decisões éticas (Oliveira & Almeida, 2020). Del Prette e Del Prette (2005) sugerem que programas estruturados de desenvolvimento de habilidades sociais podem ser incorporados ao contexto escolar, utilizando jogos e dinâmicas apropriadas.

Em suma, o desenvolvimento das competências socioemocionais por meio de jogos e gamificação na educação inclusiva contribui para a formação de indivíduos mais conscientes, responsáveis e preparados para lidar com os desafios sociais e emocionais da vida.

3. METODOLOGIA

A metodologia deste estudo é uma pesquisa bibliográfica de caráter exploratório e descritivo, com enfoque qualitativo, fundamentada na análise de produções acadêmicas para explorar a relação entre gamificação, competências socioemocionais e educação inclusiva (Gil, 2017). A coleta de dados ocorreu entre

Jogos e gamificação na educação inclusiva: ensinando competências socioemocionais com jogos

Thassiane Terre de Meira e Milene Zanoni da Silva

janeiro e julho de 2023, utilizando bases como Scielo, Google Acadêmico, Periódicos CAPES e ERIC, com descritores em português e inglês, e critérios de inclusão que consideraram publicações entre 2015 e 2023, acessíveis e em texto completo. Foram excluídos trabalhos irrelevantes ao tema ou duplicados. Dos 85 estudos iniciais, 25 foram selecionados para análise integral. A análise de conteúdo seguiu Bardin (2016), envolvendo pré-análise, exploração do material e categorização em temas como facilidades, desafios, desenvolvimento de competências socioemocionais, práticas pedagógicas e impacto das políticas educacionais. Para validar os resultados, foi utilizada a triangulação de pesquisadores (Minayo, 2014). Limitações incluem a restrição temporal, linguística e a natureza qualitativa da análise. Considerações éticas foram seguidas com a devida citação de fontes.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise da literatura revelou que a gamificação na educação inclusiva beneficia o desenvolvimento socioemocional de alunos com NEE, mas enfrenta desafios que exigem soluções colaborativas. As facilidades incluem a flexibilidade de adaptação das atividades, permitindo atender diferentes ritmos e estilos de aprendizagem, e a motivação intrínseca gerada por elementos de jogos, como recompensas e desafios. A acessibilidade a tecnologias, como dispositivos móveis e plataformas digitais, amplia as possibilidades de uso, mesmo que jogos analógicos possam ser alternativas em contextos com recursos limitados.

Os jogos colaborativos promovem habilidades como empatia e cooperação, essenciais para um ambiente inclusivo. Eles ajudam alunos a desenvolver autocontrole e resiliência, permitindo a prática de enfrentar fracassos de forma segura e gerenciar emoções. Porém, desafios persistem, como a falta de formação docente e resistência a métodos inovadores, além da carência de recursos tecnológicos em algumas escolas, limitando a implementação de jogos digitais.

Para superar esses obstáculos, é fundamental a formação continuada dos professores e o investimento em infraestrutura tecnológica. Parcerias entre escolas e universidades podem facilitar a troca de experiências e a criação de materiais pedagógicos. A conscientização sobre os benefícios da gamificação e o envolvimento

da comunidade escolar são cruciais para fortalecer o processo educativo e garantir que as práticas sejam efetivas e inclusivas. Políticas públicas que incentivem a inclusão digital e a inovação pedagógica são indispensáveis para o avanço dessa abordagem.

5. PRÁTICAS PEDAGÓGICAS: ORIENTAÇÕES PARA PROFESSORES

Integrar jogos e gamificação na educação inclusiva requer planejamento cuidadoso e estratégias específicas. A seleção de jogos deve considerar o conhecimento sobre os alunos, suas necessidades e preferências, optando por jogos que estimulem a cooperação e sejam acessíveis a todos, com adaptações necessárias (Silva & Ferreira, 2019). Diversificar jogos, entre digitais e analógicos, amplia as experiências e atende às diferentes demandas (Moraes & Andrade, 2018).

5.1. Planejamento e Adaptação

Definir objetivos claros e alinhados à BNCC, relacionando jogos com conteúdos e situações reais (Santos & Lima, 2020). A flexibilidade na adaptação das atividades é crucial para ajustar a dificuldade e oferecer suporte conforme necessário (Gomes & Almeida, 2019).

5.2. Mediação e Facilitação

O professor deve atuar como mediador, incentivando a participação e resolução de problemas. Promover interação e fornecer feedback constante fortalece o aprendizado e a confiança (Pereira & Santos, 2017). Um ambiente que valoriza a diversidade favorece a inclusão (Del Prette & Del Prette, 2017).

5.3. Recursos Tecnológicos

Explorar jogos digitais e assegurar a inclusão digital, adaptando atividades conforme o acesso dos alunos. Buscar formação continuada para aprimorar práticas e garantir a segurança digital (Almeida & Souza, 2019).

5.4. Parceria com a Comunidade

Jogos e gamificação na educação inclusiva: ensinando competências socioemocionais com jogos

Thassiane Terre de Meira e Milene Zanoni da Silva

Envolver famílias e colaborar com outros professores enriquecem o processo. O apoio da gestão escolar e parcerias externas oferecem suporte e recursos necessários (Santos & Lima, 2020).

5.5. Avaliação

Adotar uma avaliação formativa que considere o desenvolvimento socioemocional. Incentivar a autoavaliação e usar feedbacks dos alunos para ajustar as práticas (Silva & Ferreira, 2019). Diversificar instrumentos de avaliação e seja transparente nos critérios (Pereira & Santos, 2017).

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa revelou que a implementação de jogos e gamificação na educação inclusiva é uma estratégia eficaz para o desenvolvimento de competências socioemocionais em alunos com NEE, alinhada às diretrizes da BNCC. Essa abordagem promove um ensino mais acessível, inovador e envolvente, contribuindo para um ambiente escolar mais inclusivo e acolhedor. Quando integrados de forma planejada, os jogos vão além do caráter lúdico, permitindo personalização do ensino, onde os alunos aprendem em seu próprio ritmo e de acordo com suas necessidades específicas, aumentando o engajamento e a motivação.

O uso de jogos e gamificação ajuda a desenvolver competências como empatia, cooperação, autocontrole e resolução de conflitos, fundamentais para o convívio social e o sucesso acadêmico e pessoal. Participar de jogos colaborativos permite que os alunos pratiquem essas competências em contextos seguros e estimulantes. No entanto, a efetiva implementação enfrenta desafios significativos, como a falta de formação específica para professores. Muitos educadores não se sentem preparados para utilizar essas ferramentas de forma eficaz ou para abordar o desenvolvimento socioemocional de maneira sistemática (Silva & Mendes, 2017). Investir em formação continuada é, portanto, essencial para capacitar professores e fomentar a adoção de metodologias inovadoras.

Outro desafio é a carência de recursos tecnológicos, especialmente em escolas públicas. A falta de equipamentos adequados e acesso à internet de qualidade limitam

o alcance dessas práticas. Superar essa barreira exige políticas públicas que priorizem a inclusão digital e garantam infraestrutura tecnológica. Paralelamente, alternativas como jogos analógicos e atividades gamificadas sem dependência tecnológica podem ser exploradas para contornar limitações imediatas, ampliando o acesso e a inclusão (Ferreira & Santos, 2018).

A colaboração entre professores, gestores, famílias e a comunidade é um fator-chave para o sucesso da gamificação na educação inclusiva. O envolvimento de todos os atores do processo educativo fortalece a rede de apoio aos alunos com NEE e contribui para um ambiente escolar mais democrático e acolhedor. A gestão escolar tem um papel crucial, pois seu apoio pode viabilizar projetos que demandam recursos e promover uma cultura de inovação. A sensibilização e o engajamento da equipe gestora são indispensáveis para superar resistências e implementar mudanças significativas (Santos & Lima, 2020).

Futuras pesquisas podem ampliar a compreensão sobre a eficácia dessas estratégias, explorando diferentes contextos educacionais e variáveis, como impacto no desempenho acadêmico e desenvolvimento socioemocional. Estudos empíricos são necessários para fornecer evidências robustas que embasem políticas educacionais e práticas pedagógicas. Desenvolver e avaliar recursos educacionais adaptados às necessidades dos alunos com NEE, em parceria com especialistas em tecnologia e educação especial, representa um campo promissor para inovação.

Em síntese, a integração de jogos e gamificação na educação inclusiva é uma abordagem que responde às demandas contemporâneas e aos princípios da BNCC. Ao investir em superação de desafios, professores podem adotar o papel de agentes de inovação, criando um ambiente escolar mais motivador e inclusivo. Essa prática beneficia não apenas os alunos com NEE, mas toda a comunidade escolar, promovendo uma educação de qualidade e desenvolvimento integral para todos.

Jogos e gamificação na educação inclusiva: ensinando competências socioemocionais com jogos

Thassiane Terre de Meira e Milene Zanoni da Silva

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, S. P., & SOUZA, M. H.. Parcerias educacionais para a inclusão: O papel das universidades na formação docente. *Revista Educação em Foco*, 22(2), 89-103. 2019.
- ALMEIDA, S. P., & SOUZA, M. H. Segurança digital na educação inclusiva: Desafios e orientações para professores. *Revista Educação em Foco*, 22(2), 104-118. 2019
- ALVES, L. F., LOPES, M. R., & SANTOS, D. F. Recursos digitais acessíveis na educação inclusiva. *Revista Tecnologia Educacional*, 12(2), 77-90. 2019.
- BARDIN, L. *Análise de conteúdo*. Edições 70. 2016.
- BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. *Diário Oficial da União*. 1996.
- BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Ministério da Educação. 2017.
- CUNHA, R. S., & SOUZA, T. M. Acessibilidade em jogos digitais educacionais: Perspectivas e desafios. *Revista Brasileira de Informática na Educação*, 28(1), 91-106. 2020.
- CUNHA, T. R., & LOPES, F. A. Adaptação de jogos educativos para alunos com necessidades especiais. *Revista Brasileira de Educação Especial*, 26(3), 475-492. 2020.
- DEL PRETTE, A., & DEL PRETTE, Z. A. P. *Competência social e habilidades sociais: Manual teórico-prático*. Vozes. 2005.
- DEL PRETTE, A., & DEL PRETTE, Z. A. P. *Habilidades sociais e competência social: Manual teórico-prático*. Vozes. 2017.
- DETERDING, S., Dixon, D., KHALED, R., & Nacke, L. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification". *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9-15. 2011.
- Ferraz, A. P., & Oliveira, B. S. Jogos e desenvolvimento socioemocional: Estratégias para a educação inclusiva. *Revista Psicopedagogia*, 33(102), 120-135. 2016.
- FERREIRA, J. K., & ALMEIDA, M. C. Tecnologias móveis e aprendizagem inclusiva. *Educação e Tecnologia*, 14(3), 45-58. 2019.
- FERREIRA, J. K., & SANTOS, P. M. Desafios na implementação de tecnologias digitais na educação inclusiva. *Tecnologia Educacional em Revista*, 10(2), 45-58. 2018.

GOMES, L. F., & ALMEIDA, M. E. Práticas pedagógicas inclusivas: Gamificação e desenvolvimento socioemocional. *Revista Educação Especial*, 32(61), 139-154. 2019.

GOMES, L. S., & CARDOSO, E. M. Jogos analógicos na educação inclusiva: Uma alternativa aos recursos digitais. *Cadernos de Educação*, 19(38), 55-68. 2020.

JOHNSON, D. W., & JOHNSON, R. T. An Educational Psychology Success Story: Social Interdependence Theory and Cooperative Learning. *Educational Researcher*, 38(5), 365-379. 2009.

KAPP, K. M. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer. 2012.

MCGONIGAL, J. *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. Penguin Press. 2011.

MINAYO, M. C. S. *O desafio do conhecimento: Pesquisa qualitativa em saúde (14ª ed.)*. Hucitec. 2014.

MORAES, M. C., & ANDRADE, S. L. Motivação e aprendizagem: O papel dos jogos digitais na educação inclusiva. *Revista Educação e Tecnologia*, 13(1), 44-59. 2018.

MOURA, H. P., & GUIMARÃES, T. S. Personalização em jogos educativos digitais para a educação inclusiva. *Anais do Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, 150-161. 2018.

MOURA, H. S., & VASCONCELOS, L. M. Formação docente e tecnologias educacionais: Desafios e perspectivas. *Revista Brasileira de Formação de Professores*, 10(2), 200-215. 2018.

OLIVEIRA, M. S., & ALMEIDA, R. L. Gamificação na educação inclusiva: Estratégias para o desenvolvimento de competências socioemocionais. *Revista Educação em Foco*, 23(1), 91-105. 2020.

OLIVEIRA, M. S., & MENDES, F. R. Jogos cooperativos na educação inclusiva: Estratégias práticas para professores. *Revista de Educação Inclusiva*, 12(3), 45-60. 2018.

PEREIRA, M. T., & ALMEIDA, R. J. Inovação pedagógica e resistência à mudança: Análise no contexto da educação inclusiva. *Revista Educação Especial*, 32(63), 200-216. 2019.

PEREIRA, S. M., & SANTOS, L. F. Desenvolvendo competências socioemocionais através da gamificação na educação especial. *Revista Brasileira de Educação*

**Jogos e gamificação na educação inclusiva:
ensinando competências socioemocionais com jogos**

Thassiane Terre de Meira e Milene Zanoni da Silva

Especial, 23(4), 563-578. 2017.

PRENSKY, M. Digital Game-Based Learning. McGraw-Hill. 2001.

SANTOS, D. F., & LIMA, E. M. Gamificação na sala de aula inclusiva: Dicas práticas para o professor. Revista Psicopedagogia, 37(112), 101-115. 2020.

SANTOS, D. F., & SILVA, E. M. Gamificação e competências socioemocionais em turmas inclusivas. Revista Psicopedagogia, 36(110), 202-215. 2019.

SILVA, G. R., & FERREIRA, A. P. Formação docente e gamificação: Desafios e possibilidades na educação inclusiva. Educação em Revista, 35(1), e203692. 2019.

SILVA, G. R., & MENDES, F. R. Formação de professores para o uso de jogos na educação inclusiva. Revista Brasileira de Educação Especial, 23(4), 563-578. 2017.

SILVA, R. A., & LOPES, M. F. Gamificação na aprendizagem matemática: Uma proposta inclusiva. Revista de Ensino de Ciências e Matemática, 10(4), 122-138. 2019.

SILVA, V. L., & FERREIRA, A. P. Personalização é chave para o engajamento dos estudantes com NEE. Revista Inclusão Escolar, 15(2), 45-60. 2019.

ZINS, J. E., & ELIAS, M. J. Social and Emotional Learning: Promoting the Development of All Students. Journal of Educational and Psychological Consultation, 17(2-3), 233-255. 2007.