

**EDSON BATISTA DOS SANTOS**

**TRILHAS DA INCLUSÃO: PROTÓTIPO PARA AÇÕES EDUCATIVAS  
GAMIFICADAS**

Produto Técnico Tecnológico apresentado ao Programa de Pós- Graduação em Currículo, Linguagens e Inovações Pedagógicas da Faculdade de Educação - Universidade Federal da Bahia, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Educação.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Salete de Fátima Noro Cordeiro

Coorientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Fernanda Matrigani Mercado Gutierrez de Queiroz

Salvador  
2024

SIBI/UFBA/Faculdade de Educação - Biblioteca Anísio Teixeira

Santos, Edson Batista dos.

Trilhas da inclusão [recurso eletrônico]: protótipo para ações educativas gamificadas / Edson Batista dos Santos. - Dados eletrônicos. - 2024.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Salete de Fátima Noro Cordeiro.

Coorientadora: Fernanda Matrigani Mercado Gutierrez de Queiroz.

Produção Técnica-Tecnológica (Mestrado Profissional em Educação) -  
Universidade Federal da Bahia. Faculdade de Educação, Salvador, 2024.

Disponível em formato digital.

Modo de acesso: <https://repositorio.ufba.br/>

1. Educação inclusiva. 2. Gamificação. 3. Deficiência intelectual. 4. Inclusão escolar. 5. Ensino colaborativo. I. Cordeiro, Salete de Fátima Noro. II. Queiroz, Fernanda Matrigani Mercado Gutierrez de. III. Universidade Federal da Bahia. Faculdade de Educação. Programa de Pós-Graduação em Currículo, Linguagens e Inovações Pedagógicas. IV. Título.

CDD 371.9 - 23. ed.

**SANTOS, Edson Batista dos. A gamificação e a educação de estudantes com deficiência intelectual no Subúrbio Ferroviário de Salvador. 2024. 106 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Currículo, Linguagens e Inovações Pedagógicas, Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2024.**

## **RESUMO**

Esta pesquisa aborda o desenvolvimento de um protótipo tecnológico voltado para a inclusão de estudantes com deficiência intelectual (DI) no contexto escolar, tendo como base a gamificação e a colaboração da comunidade escolar. A investigação foi realizada por meio de uma abordagem qualitativa, com a participação de alunos, professores e familiares de uma escola pública municipal localizada no subúrbio ferroviário de Salvador. A problemática central foi compreender como elementos da gamificação podem contribuir para a criação de práticas educativas inclusivas para alunos com DI. O estudo teve como objetivos principais: conhecer as demandas e necessidades educativas desses estudantes, mapear os desejos e desafios de permanência escolar, e identificar as necessidades evidenciadas por educadores e familiares. Para a construção de dados, utilizou-se o jogo Trilhas Educativas da Inclusão, que permitiu aos participantes refletirem de maneira lúdica sobre o processo inclusivo, revelando que, embora a presença dos alunos na escola não signifique automaticamente a satisfação de suas necessidades, há uma demanda por ações coletivas e integradas. O protótipo criado busca promover a inclusão de forma colaborativa, respeitando as diferenças e estimulando o desenvolvimento das potencialidades dos estudantes com DI. A pesquisa conclui que, embora a transformação da realidade escolar enfrente barreiras estruturais, iniciativas criativas e colaborativas podem contribuir para um processo educacional mais inclusivo e equitativo.

Palavras-chave: Gamificação, Deficiência Intelectual, Inclusão Escolar

## **ABSTRACT**

This research addresses the development of a technological prototype aimed at the inclusion of students with intellectual disabilities (ID) in the school context, based on gamification and the collaboration of the school community. The investigation was carried out using a qualitative approach, with the participation of students, teachers and family members from a municipal public school located in the railway suburb of Salvador. The central issue was understanding how elements of gamification can contribute to the creation of inclusive educational practices for students with ID. The main objectives of the study were: to understand the educational demands and needs of these students, to map the desires and challenges of remaining at school, and to identify the needs highlighted by educators and families. For data collection, the game Trilhas Educativas da Indicações was used, which allowed participants to reflect in a playful way on the inclusive process, revealing that, although the presence of students at school does not automatically mean the satisfaction of their needs, there is a demand for collective and integrated actions. The prototype created seeks to promote inclusion in a collaborative way, respecting differences and stimulating the development of the potential of students with ID. The research concludes that, although the transformation of school reality faces structural barriers, creative and collaborative initiatives can contribute to a more inclusive and equitable educational process.

**Keywords:** Gamification, Intellectual Disability, Educational Inclusion

## **1. APRESENTAÇÃO DA PROPOSTA INTERVENTIVA**

### *A gamificação para inclusão educacional*

A proposta técnica-tecnológica aqui apresentada visa o desenvolvimento de um protótipo para se conhecer melhor a comunidade escolar e os estudantes com DI. Acreditamos que os dados produzidos pela própria escola, com a colaboração de pais, professores e estudantes aproximam os sujeitos e trazem a oportunidade de serem criadas iniciativas para a construção de propostas pedagógicas mais próximas da realidade. O protótipo é constituído de elementos que nascem de atividades práticas como o jogo de trilha construído por esse pesquisador, passa pela sistematização de dados, esses dados então podem alimentar planos, projetos, iniciativas, ações da escola para aprimorar as atividades. A ideia do protótipo é que com experiências, como a desenvolvida na escola através desse projeto, possamos desenvolver uma plataforma interativa onde possam ser trocados materiais e experiências desenvolvidas por comunidades envolvidas com essa problemática. Queremos divulgar e aumentar o potencial de práticas educativas que tenham a gamificação em um de seus pilares, tanto em atividades de ensino como de pesquisa, desenvolvidas pelos professores que trabalham com estudantes com DI. Queremos que a perspectiva cartográfica se expanda para além do trabalho construído dentro da escola e passe a integrar um ecossistema ancorado em uma rede formada por uma comunidade de afetados, sejam eles estudantes, ativistas, professores, famílias e pesquisadores. Assim, uma plataforma digital poderia ser um espaço de interatividade e troca para sustentar propostas inovadoras nesse campo. Nosso interesse está em, através da construção dessa plataforma, formar uma rede, e a partir dela construir um suporte robusto para a construção de materiais que tenham a dimensão da gamificação. Tudo isso para promover a inclusão de estudantes com deficiência intelectual (DI) no ambiente escolar. Isso porque acreditamos que apenas adaptar ou usar insumos tecnológicos já prontos, produzidos de modo genérico e em larga escala, não dão conta das características específicas dos nossos estudantes. Atividades gamificadas devem ser pensadas dentro de contextos que levem em conta todas as dimensões em que os sujeitos estão envolvidos, não apenas psicológicas, mas as sociais, culturais e territoriais são algumas delas.

Portanto, essa proposta interventiva teve seu desenho fundamentado nos resultados da investigação realizada, assim, como destacaram Almeida e Sá (2017, p. 9), "o PI proposto como trabalho final do curso teve como finalidade provocar movimentos formativos que partiram da realidade concreta das redes públicas de educação e foram delineados na intencionalidade das

ações propostas pelo pesquisador". Nesse sentido, a criação do produto tecnológico emergiu como um desdobramento direto desse movimento formativo, alinhado aos desafios e às necessidades identificadas em uma escola pública municipal localizada no subúrbio ferroviário de Salvador

O objetivo do protótipo é criar um espaço colaborativo em que professores, alunos, familiares e gestores possam ter oportunidade de vivenciar e trocar experiências, tanto online como presencial, para mapear desafios, planejar ações e interagir de forma lúdica e engajada. Para isso, a metodologia que nos inspirou foi cartografia colaborativa, conceito que permitiu organizar e sistematizar informações a partir da perspectiva dos participantes. Assim, seguimos os procedimentos com algumas adaptações da oficina proposta por Antonio Lafuente (2022, p. 188), em que “Os mapas criam um cenário em que podem ocorrer muitas coisas e se pode dar vida a muitos relatos”, sugerindo um espaço de abertura e colaboração. Nessa sessão da adaptação, foram acrescentados elementos gamificados como forma de motivar e engajar a participação nas tarefas propostas.

Assim, nosso protótipo se estrutura em três eixos principais: o primeiro, “Cartografia de Atores” - que objetiva identificar os agentes envolvidos. O segundo eixo, “Cartografia de Temas” que visa levantar as demandas e expectativas da comunidade escolar por meio de dinâmicas como "chuva de ideias" e discussões sobre adaptação pedagógica e formação docente. O terceiro eixo, “Cartografia de Tempo” que oportuniza planejar ações de acordo com o contexto, como recursos disponíveis, realidade mapeada, calendário escolar e implementação de políticas públicas.

Para potencializar e valorizar o que é criado dentro das escolas, na busca de aprimorar a atenção às crianças e jovens com DI e seu processo educativo, propomos a construção de uma plataforma, onde as experiências que envolvam esse trabalho de escuta e produção de práticas pedagógicas sejam disponibilizadas de modo interativo. Uma plataforma que colabore para a produção de uma rede de afetados e interessados na produção de uma educação em DI inovadora, que leve em consideração a escuta dos sujeitos envolvidos. Pensamos que os conteúdos disponibilizados, desde atividades pedagógicas, relatos, dificuldades, até as produções dos estudantes, podem servir de insumos para a produção de diversos materiais, inclusive comunicação e games mais realísticos, que possam promover ambientes mais dinâmicos e motivadores de aprendizagem.

Sugerimos que a produção de uma versão digital do jogo -Trilhas da Inclusão- com design adequado, poderá fazer parte dessa plataforma, e assim estimular a participação ativa de um número muito maior de afetados para produzir uma educação de qualidade.

A implementação do protótipo acontece em três fases, baseadas na obra de Lafuente (2020): identificação de atores e mapeamento de conexões; definição das demandas e desafios prioritários; e planejamento das intervenções futuras com base em uma linha do tempo colaborativa. Nesse sentido, quando se trabalhar, por exemplo, com a modelagem de jogos interativos para compor a plataforma online, ou mesmo como dispositivo de mapeamento da realidade local dos afetados, poderá ser definida coletivamente, incluindo regras e temas como direitos educacionais e políticas públicas, com testes piloto e ajustes baseados no feedback de professores e alunos. Pensamos que as atividades gamificadas podem proporcionar o engajamento e a compreensão de vários aspectos da educação com DI, que vão do entendimento das políticas públicas, à condição dos sujeitos afetados como cidadãos. Esperamos que as iniciativas que brotem desse dispositivo possam contribuir para um maior engajamento de toda a comunidade envolvida, mas principalmente dos estudantes com DI. Esperamos fortalecer o vínculo entre família e escola. Aumentar oportunidades para que os professores possam contar com conteúdos qualificados para planejar aulas mais inclusivas e interativas, favorecendo um ambiente escolar colaborativo e acolhedor. A proposta também viabiliza oportunidades experienciais, utilizando tecnologia de baixo custo e materiais acessíveis. Um exemplo é o jogo de tabuleiro utilizado nessa pesquisa. Jogos dessa natureza podem ser aperfeiçoados e servir de inspiração para a criação de versões online, e alimentar a plataforma digital. A versão online possibilita que as famílias, estudantes e pais possam realizar essa atividade de qualquer lugar em qualquer dispositivo. Também permitem a replicabilidade e utilização por outros usuários online, incluindo a população de afetados. Os estudantes com DI também demonstram em outras atividades, estarem mais estimuladas ao uso desses dispositivos, o que pode ser elemento motivador para o desenvolvimento de outras pesquisas e desenvolvimento de tecnologias específicas.

A plataforma digital poderá ser disponibilizada em um blog próprio do projeto ou no site da escola, sob licenciamento *Creative Commons*, permitindo que outros professores utilizem e adaptem os materiais livremente sem uso comercial. Essa estratégia reforçou o conceito de cultura participativa abordado por Jenkins (2006) e a importância de Recursos Educacionais Abertos (REA) para a democratização do conhecimento (Mitchell & Savill-Smith, 2004).

Preto e Bonilla (2012) destacam a relevância dos REA para ampliar o acesso à educação, promovendo práticas pedagógicas mais colaborativas e contextualizadas. Preto (2012) enfatiza que a adoção desses recursos possibilita não apenas a distribuição de conteúdos, mas também a construção coletiva do conhecimento, estimulando a autonomia docente e o

protagonismo dos estudantes. Dessa forma, ao disponibilizar os materiais de maneira aberta, a proposta contribuiu para a criação de um ambiente educacional mais inclusivo e alinhado às perspectivas da educação aberta e compartilhada.

### **5.1. Propósito**

A proposta tem como principais objetivos:

- Identificar os atores envolvidos no processo de inclusão e fortalecer a colaboração entre eles;
- Mapear desafios e oportunidades no contexto escolar inclusivo;
- Planejar ações concretas e operacionais para melhorar a educação inclusiva;
- Engajar os participantes por meio de um processo dinâmico e motivador.

#### **5.1.2 Organização e Estrutura Gamificada**

A plataforma integrará recursos acessíveis, que estiverem ao alcance da comunidade e estratégias gamificadas para tornar a experiência mais envolvente:

#### **5.1.3. Infraestrutura Colaborativa**

- Recursos multimídia como vídeos, imagens e textos curtos que servem como ponto de partida para debates.
- Possibilidade de integração com materiais físicos, como papel e post-its, para complementar atividades digitais.
- Progressivamente pode ser inserido ambiente digital acessível com interface intuitiva e gamificada.

#### **5.1.4 Elementos Gamificados presentes nas atividades propostas**

- **Progressão por Níveis:** Cada etapa do processo (cartografias de atores, temas e tempo) é apresentada como um nível a ser desbloqueado com tarefas colaborativas.
- **Pontuação e Recompensas:** Contribuições relevantes e criativas rendem pontos que podem ser trocados por emblemas ou ferramentas avançadas.
- **Missões Colaborativas:** Grupos enfrentam desafios que incentivam discussões intergrupais e refinamento de ideias.

- **Avatares Personalizados:** Participantes criam avatares que representam seus papéis na equipe, como mediadores ou criadores de ideias.

## 5.2 Desenvolvimento e Metodologia

O protótipo é estruturado em três etapas principais, cada uma com objetivos específicos e tarefas gamificadas:

### 5.2.1 Cartografia de Atores

- **Objetivo:** Identificar os atores envolvidos na inclusão e suas possíveis contribuições.
- **Tarefas Gamificadas:**
  - Missão 1: Listar praticantes e suas ações colaborativas.
  - Missão 2: Criar um mapa que relacione os atores e suas contribuições.
- **Instrumentos:** Mapa digital que organiza as informações e destaca pontos positivos e negativos.

### Cartografia de Temas

- **Objetivo:** Levantar conhecimentos, expectativas e pontos de convergência sobre inclusão escolar.
- **Tarefas Gamificadas:**
  - Chuva de Ideias: Participantes propõem temas relevantes e ganham pontos pela originalidade.
  - Modelagem Colaborativa: Organização dos temas em categorias como favoráveis, contrários e relacionados.
- **Instrumentos:** Quadros interativos para a construção coletiva das ideias.

### Cartografia de Tempo

- **Objetivo:** Planejar ações considerando elementos temporais, marcos e eventos significativos.
- **Tarefas Gamificadas:**
  - Linha do Tempo Colaborativa: Grupos identificam marcos históricos, eventos e políticas públicas relevantes.
  - Desafios Temporais: Análise de eventos que podem facilitar ou dificultar a inclusão.
- **Instrumentos:** Linha do tempo interativa com opções de refinamento de planos.

### 5.3 Modelagem do Jogo

Ao final das cartografias, os grupos são convidados a desenvolver um protótipo de jogo educativo baseado nas discussões realizadas.

**Escolha de Temas:** Os grupos escolhem tópicos como direitos, políticas públicas ou atividades lúdicas.

**Criação de Regras:** Definem as diretrizes e os objetivos do jogo.

**Teste do Protótipo:** Os participantes jogam, avaliam e ajustam a proposta.

### 5.4 Impacto Esperado

Esse protótipo oferece benefícios claros para todos os envolvidos:

- **Estudantes:** Protagonismo no debate sobre inclusão e desenvolvimento de habilidades colaborativas e de expressão.
- **Educadores:** Uma ferramenta prática e inovadora para planejar e implementar ações inclusivas.
- **Famílias:** Participação ativa no processo educacional e maior conexão com a comunidade escolar.
- **Escola:** Transformação do ambiente em um espaço mais inclusivo, colaborativo e motivador.

Com esse protótipo a inclusão escolar ganha uma abordagem prática, colaborativa e tecnologicamente avançada, oferecendo uma solução viável e inovadora para enfrentar os desafios da educação inclusiva.

Além da modelagem do jogo, essa metodologia pode ser modificada para que os resultados possam favorecer a construção de conteúdos diversos que implementem outros recursos como vídeos, podcasts, textos, imagens que possam ser usados em campanhas educativas e materiais de apoio a uma educação mais equitativa e inclusiva.

## 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio da aplicação do jogo -Trilhas Educativas da Inclusão- foi possível perceber, a partir das respostas dos participantes, que a presença dos alunos com deficiência intelectual na escola não necessariamente significa que suas necessidades educativas estão sendo plenamente atendidas. A triangulação dos dados revelou que, embora a escola disponha de espaço físico adequado, sala de recursos e atividades adaptadas, essas ações, se isoladas, não garantem o desenvolvimento das potencialidades dos alunos com deficiência intelectual.

É nesse contexto que o produto tecnológico foi desenvolvido, com o intuito de melhorar o percurso educativo desses alunos no ambiente escolar e fomentar ações para que eles possam se desenvolver com qualidade, respeitando suas diferenças. Vale ressaltar que a realização da pesquisa na unidade escolar encontrou alguns entraves, que limitaram a ampliação das discussões por meio da aplicação do jogo. No entanto, ficou claro que as barreiras, embora persistentes, não impedem a transformação, sendo inevitável a mudança.

A proposta do produto técnico-tecnológico reafirma, portanto, a possibilidade de transformar a realidade escolar por meio de iniciativas criativas, colaborativas e comprometidas com os princípios de equidade e respeito à diversidade. A pesquisa, embora tenha sido realizada em uma única unidade escolar, reflete realidades semelhantes em muitas escolas da rede municipal de educação. Espera-se que a proposta seja aplicada e, conseqüentemente, adaptada e reproduzida, respeitando as diferentes realidades educacionais e contribuindo para uma educação inclusiva de fato. Tentamos garantir que as vozes dos participantes fossem escutadas e tivessem a visibilidade necessária para gerar transformações no processo educativo, particularmente em relação à inclusão escolar de alunos com deficiência intelectual.

## REFERÊNCIAS

- BAUER, ADRIANA; CASSETTARI, NATHALIA; PORTELA, ROMUALDO. **POLÍTICAS DOCENTES E QUALIDADE DA EDUCAÇÃO: UMA REVISÃO DA LITERATURA E INDICAÇÕES DE POLÍTICA**. *ENSAIO: AVALIAÇÃO E POLÍTICAS PÚBLICAS EM EDUCAÇÃO*, RIO DE JANEIRO, v. 25, n. 97, p. 943-970, OUT./DEZ. 2017.
- BISSOLOTTI, K.; NOGUEIRA, H. G.; PEREIRA, A. T. C. **POTENCIALIDADES DAS MÍDIAS SOCIAIS E DA GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA**. *REVISTA NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO*, PORTO ALEGRE, v. 12, n. 2, 2014. DOI: 10.22456/1679-1916.53511.
- BOGDAN, ROBERTO; BIKLEN, SARI KNOPP. **INVESTIGAÇÃO QUALITATIVA EM EDUCAÇÃO**. TRADUÇÃO DE MARIA JOÃO ALVAREZ, SARA BAHIA DOS SANTOS E TELMO BAPTISTA. PORTO: PORTO EDITORA, 1994.
- BOGOST, IAN. **PERSUASIVE GAMES: THE EXPRESSIVE POWER OF VIDEOGAMES**. CAMBRIDGE: MIT PRESS, 2007.
- BONILLA, MARIA HELENA SILVEIRA; PRETTO, NELSON DE LUCA. **POLÍTICA EDUCATIVA E CULTURA DIGITAL: ENTRE PRÁTICAS ESCOLARES E PRÁTICAS SOCIAIS**. *PERSPECTIVA*, FLORIANÓPOLIS, v. 33, n. 2, p. 499-521, MAIO/AGO. 2015. DISPONÍVEL EM: [HTTP://WWW.PERSPECTIVA.UFSC.BR](http://www.perspectiva.ufsc.br). ACESSO EM: 11 OUT. 2023.
- BOTELHO, ANDRÉ LUIZ PEDRO; OLIVEIRA, PATRICK ALVES GANDRA; GIGLIO, GIULIANO PRADO DE MORAIS. **GAMIFICAÇÃO PARA A INCLUSÃO DE DEFICIENTES NO ÂMBITO ESCOLAR**. JUIZ DE FORA: UNIVERSIDADE SALGADO DE OLIVEIRA (UNIVERSO), 2017.
- BRASIL. **MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO (MEC). SECRETARIA DE EDUCAÇÃO ESPECIAL (SEESP). POLÍTICA NACIONAL DE EDUCAÇÃO ESPECIAL NA PERSPECTIVA DA EDUCAÇÃO INCLUSIVA**. BRASÍLIA, DF: MEC, 2008.
- BROUGÈRE, GILLES. **BRINQUEDO E CULTURA**. SÃO PAULO: CORTEZ, 2010.
- BURKE, BRIAN. **GARTNER REDEFINES GAMIFICATION**. BLOG GARTNER INC., 2014. DISPONÍVEL EM: [HTTP://BLOGS.GARTNER.COM/BRIAN\\_BURKE/2014/04/04/GARTNER-REDEFINES-GAMIFICATION/](http://blogs.gartner.com/brian_burke/2014/04/04/gartner-redefines-gamification/). ACESSO EM: MAR. 2022.
- CARDOSO, A. ET AL. **ALÉM DOS PONTOS: NARRATIVAS COLABORATIVAS NA GAMIFICAÇÃO**. IN: SILVA, M.; COSTA, L. (ORG.). **EDUCAÇÃO E TECNOLOGIAS: PERSPECTIVAS CONTEMPORÂNEAS**. SÃO PAULO: CORTEZ, 2018. p. 30-45.
- CARDOSO, ARISTON LIMA DE ET AL. **TECNOLOGIAS E EDUCAÇÃO DIGITAL: DIÁLOGOS CONTEMPORÂNEOS**. CRUZ DAS ALMAS: UFRB, 2018.
- CARVALHO, R. E. **INCLUSÃO: CONCEITOS, HISTÓRIAS E FUNDAMENTOS**. SÃO PAULO: MEDIAÇÃO, 2009.

CERQUEIRA, TERESA. **ESCUTA SENSÍVEL NA EDUCAÇÃO**. IN: OLIVEIRA, M. (ORG.). **DIÁLOGOS EDUCACIONAIS: PRÁTICAS E REFLEXÕES**. 2. ED. RIO DE JANEIRO: VOZES, 2014. P. 20-25.

COLPANI, R.; PETRUCCELLI, S. **MOTIVAÇÃO E JOGOS DIGITAIS: UM ESTUDO SOBRE ENGAJAMENTO**. *REVISTA EDUCAÇÃO & TECNOLOGIA*, BELO HORIZONTE, v. 10, n. 2, p. 45-60, 2016.

CONTIN, AILTON ALEX; PINTO, ROSÂNGELA DE OLIVEIRA. **EDUCAÇÃO E TECNOLOGIAS**. LONDRINA: EDITORA E DISTRIBUIDORA EDUCACIONAL, 2016.

DETERDING, SEBASTIAN; DIXON, DAN; KHALED, RILLA; NACKE, LENNART. **FROM GAME DESIGN ELEMENTS TO GAMEFULNESS: DEFINING "GAMIFICATION"**. IN: *PROCEEDINGS OF THE 15TH INTERNATIONAL ACADEMIC MINDTREK CONFERENCE*, TAMPERE, 2011.

FARDO, MARCELO LUÍS. **A GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA**. 2013. 150 F. TESE (DOUTORADO EM EDUCAÇÃO) – FACULDADE DE EDUCAÇÃO, UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA, SALVADOR, 2013.

FIGUEIREDO, RITA VIEIRA. **LEITURA, COGNIÇÃO E DEFICIÊNCIA INTELECTUAL**. IN: \_\_\_\_\_ (ORG.). **DEFICIÊNCIA INTELECTUAL: COGNIÇÃO E LEITURA**. FORTALEZA: EDIÇÕES UFC, 2012. P. 15-43.

FLICK, UWE. **DESENHO DA PESQUISA QUALITATIVA**. PORTO ALEGRE: ARTMED, 2009.

FREIRE, PAULO. **PEDAGOGIA DA AUTONOMIA: SABERES NECESSÁRIOS À PRÁTICA EDUCATIVA**. SÃO PAULO: PAZ E TERRA, 1996.

GALEFFI, DIÓGENES. **ÉTICA E PESQUISA QUALITATIVA: REFLEXÕES E DESAFIOS**. BELO HORIZONTE: FINO TRAÇO, 2016.

GALVÃO FILHO, JOSÉ. **TECNOLOGIA ASSISTIVA: RECURSOS PARA EDUCAÇÃO INCLUSIVA**. IN: MENDES, E.; ALMEIDA, M. (ORG.). **EDUCAÇÃO INCLUSIVA: DESAFIOS ATUAIS**. SÃO PAULO: EdUFSCAR, 2011. P. 89-110.

GOMES, MARCELO SANTOS. **GAMIFICAÇÃO E EDUCAÇÃO MATEMÁTICA: UMA REFLEXÃO PELA ÓPTICA DA TEORIA DAS SITUAÇÕES DIDÁTICAS**. 2017. 96 F. DISSERTAÇÃO (MESTRADO EM EDUCAÇÃO MATEMÁTICA) – PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO, SÃO PAULO, 2017.

GOMES, ROBÉRIA VIEIRA BARRETO ET AL. (ORG.). **POLÍTICAS DE INCLUSÃO ESCOLAR E ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICAS NO ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO**. FORTALEZA: UFCE; BRASÍLIA: MC&C, 2016.

JENKINS, HENRY. **CONVERGENCE CULTURE: WHERE OLD AND NEW MEDIA COLLIDE**. NEW YORK: NYU PRESS, 2006.

HUZINGA, JOHAN. **HOMO LUDENS: O JOGO COMO ELEMENTO DA CULTURA**. SÃO PAULO: PERSPECTIVA, 2004.

KAPP, KARL M. **THE GAMIFICATION OF LEARNING AND INSTRUCTION: GAME-BASED METHODS AND STRATEGIES FOR TRAINING AND EDUCATION**. SÃO FRANCISCO: PFEIFFER, 2012.

KISHIMOTO, TIZUKO MORCHIDA. **JOGOS INFANTIS: O JOGO, A CRIANÇA E A EDUCAÇÃO**. 18. ED. PETRÓPOLIS: VOZES, 2011.

LAFUENTE, ANTONIO; GÓMEZ, DAVID. **PROTÓTIPOS E INOVAÇÃO ABERTA: UMA ABORDAGEM COLABORATIVA**. *REVISTA DE INOVAÇÃO EDUCACIONAL*, MADRI, v. 12, n. 3, p. 55-70, 2020.

LAPO, F. R.; BUENO, B. O. **PROFESSORES, DESENCANTO COM A PROFISSÃO E ABANDONO DO MAGISTÉRIO**. *CADERNOS DE PESQUISA*, SÃO PAULO, n. 118, p. 65-88, MAR. 2003. DOI: 10.1590/S0100-15742003000100004.

LÉVY, PIERRE. **CIBERCULTURA**. SÃO PAULO: EDITORA 34, 1999.

LUNDGREN, ANTÔNIO VICTOR ALENCAR; FELIX, ZILDOMAR CARLOS. **PLATAFORMA SAM: A GAMIFICAÇÃO E A COLABORAÇÃO EM UMA PLATAFORMA DE APRENDIZAGEM PARA O ENSINO DA MATEMÁTICA EM CRIANÇAS PORTADORAS DE SÍNDROME DE DOWN**. IN: *SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO*, 28., 2017, RECIFE. ANAIS... RECIFE: SBIE, 2017.

MANTOAN, M. T. E. **INCLUSÃO ESCOLAR: O QUE É? POR QUÊ? COMO FAZER?** SÃO PAULO: MODERNA, 2003.

MINAYO, MARIA CECÍLIA DE SOUZA. **O DESAFIO DO CONHECIMENTO: PESQUISA QUALITATIVA EM SAÚDE**. 12. ED. SÃO PAULO: HUCITEC, 2009.

MITCHELL, ANGELA; SAVILL-SMITH, CAROL. **THE USE OF COMPUTER AND VIDEO GAMES FOR LEARNING: A REVIEW OF THE LITERATURE**. LONDON: LEARNING AND SKILLS DEVELOPMENT AGENCY, 2004.

MITTLER, PETER. **EDUCAÇÃO INCLUSIVA: CONTEXTO SOCIAL**. PORTO ALEGRE: ARTMED, 2003.

MORAES, ROQUE; GALIAZZI, MARIA DO CARMO. **ANÁLISE TEXTUAL DISCURSIVA: PROCESSO RECONSTRUTIVO DE MÚLTIPLAS FACES**. *CIÊNCIA & EDUCAÇÃO*, BAURU, v. 12, n. 1, p. 117-128, 2006.

NÓVOA, ANTÓNIO (COORD.). **OS PROFESSORES E A SUA FORMAÇÃO**. LISBOA: DOM QUIXOTE, 1992.

NUNES, DÉBORA. **ESCUITA SENSÍVEL: MEDIAÇÃO E CUIDADO NA EDUCAÇÃO**. RIO DE JANEIRO: WAK EDITORA, 2009.

OLIVEIRA, MARIA DA SILVA; SANTOS, JOSÉ DOS. **ÉTICA NA PESQUISA QUALITATIVA: DESAFIOS E REFLEXÕES**. SÃO PAULO: EDUC, 2013.

PAZ, E. ET AL. **GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO: UM ESTUDO DE CASO SOBRE ENGAJAMENTO**. *REVISTA BRASILEIRA DE EDUCAÇÃO*, RIO DE JANEIRO, v. 20, n. 63, p. 100-115, 2015.

PERRENOUD, PHILIPPE. **OS CICLOS DE APRENDIZAGEM – UM CAMINHO PARA COMBATER O FRACASSO ESCOLAR**. PORTO ALEGRE: ARTMED, 2004.

PEREIRA, ANTONIO. **PESQUISA INTERVENTIVA: TEORIA E PRÁTICA EM CONTEXTOS EDUCACIONAIS**. CURITIBA: APPRIS, 2021.

PESCE, LUCILA; ABREU, CLAUDIA BARCELOS DE MOURA. **PESQUISA QUALITATIVA: CONSIDERAÇÕES SOBRE AS BASES FILOSÓFICAS E OS PRINCÍPIOS NORTEADORES**. *REVISTA DA FAAEBA: EDUCAÇÃO E CONTEMPORANEIDADE*, SALVADOR, v. 22, n. 40, p. 19-29, 2013.

PETRY, LUÍS. **O CONCEITO ONTOLÓGICO DE JOGO**. IN: ALVES, LYNN; COUTINHO, ISA (ORG.). **JOGOS DIGITAIS E APRENDIZAGEM – FUNDAMENTOS PARA UMA PRÁTICA BASEADA EM EVIDÊNCIAS**. CAMPINAS: PAPIRUS, 2016.

PIMENTA, SELMA GARRIDO; GHEDIN, EVANDRO (ORG.). **PROFESSOR REFLEXIVO NO BRASIL: GÊNESE E CRÍTICA DE UM CONCEITO**. SÃO PAULO: CORTEZ, 2002.

PRETTO, NELSON. **REDES COLABORATIVAS, ÉTICA HACKER E EDUCAÇÃO**. *EDUCAÇÃO & SOCIEDADE*, CAMPINAS, v. 31, n. 113, p. 1173-1187, 2010.

RICHARDSON, ROBERTO JARRY. **PESQUISA SOCIAL: MÉTODOS E TÉCNICAS**. 4. ED. SÃO PAULO: ATLAS, 2017.

SANTOS, JÚLIA DE AVILA; FREITAS, ANDRÉ LUIS CASTRO. **GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO BÁSICA: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA**. *REVISTA ENSINO & PESQUISA*, FLORIANÓPOLIS, v. 15, n. 1, p. 120-135, 2017.

SASSAKI, ROMEU. **INCLUSÃO: CONSTRUINDO UMA SOCIEDADE PARA TODOS**. 3. ED. RIO DE JANEIRO: WVA, 1997.

SERRES, MICHEL. **POLEGARZINHA: UMA NOVA FORMA DE VIVER EM HARMONIA, DE PENSAR AS INSTITUIÇÕES, DE SER E DE SABER**. TRADUÇÃO DE JORGE BASTOS. RIO DE JANEIRO: BERTRAND BRASIL, 2013.

SILVA, REGINA. **EDUCAÇÃO INCLUSIVA: DESAFIOS DA CONVIVÊNCIA EM SALA DE AULA**. *REVISTA BRASILEIRA DE EDUCAÇÃO ESPECIAL*, MARÍLIA, v. 18, n. 2, p. 245-260, 2012.

SOARES, ANTONIO MATEUS DE C. **"TERRITORIALIZAÇÃO" E POBREZA EM SALVADOR, BA**. *ESTUDOS GEOGRÁFICOS*, RIO CLARO, v. 4, n. 2, p. 17-30, 2006. DISPONÍVEL EM: [HTTP://WWW.RC.UNESP.BR/IGCE/GRAD/GEOGRAFIA/REVISTA.HTM](http://www.rc.unesp.br/igce/grad/geografia/revista.htm). ACESSO EM: 11 OUT. 2024.

VYGOTSKY, L. S. **PENSAMENTO E LINGUAGEM**. SÃO PAULO: MARTINS FONTES, 1991.

ZICHERMANN, GABE. **GAMIFICATION BY DESIGN: IMPLEMENTING GAME MECHANICS IN WEB AND MOBILE APPS.** SEBASTOPOL: O'REILLY MEDIA, 2011