

O IMPACTO DOS JOGOS SÉRIOS NA MOTIVAÇÃO E ENGAJAMENTO DE ESTUDANTES COM DEFICIÊNCIA

Jailma Dantas Araújo¹
Maria Cleonice Santos de Melo Penha²
Fabiana da Silva Felisberto³
Eduardo Dell' Antonio Rocha⁴
Liene Machado de Lima⁵
Cleide Maura Patricia Alcantara⁶
Jacimara Meireles Vieira Araujo⁷
Angelita Francisca da Silva⁸

RESUMO: O estudo investigou de que maneira os jogos sérios influenciaram a motivação e o engajamento de estudantes com deficiência no contexto educacional. O objetivo geral consistiu em analisar o impacto desses recursos digitais no processo de aprendizagem, considerando suas contribuições e limitações. A metodologia adotada caracterizou-se como revisão bibliográfica de natureza qualitativa, fundamentada em publicações entre 2022 e 2025, que foram selecionadas, organizadas e analisadas de acordo com critérios de pertinência ao tema. Os resultados indicaram que os jogos sérios favoreceram maior envolvimento dos estudantes, ampliaram a inclusão digital e possibilitaram melhorias no desempenho em áreas específicas do conhecimento. Identificou-se, ainda, que tais recursos estimularam a autonomia e o protagonismo dos alunos, reforçando a relevância de práticas pedagógicas que associaram ludicidade e intencionalidade educativa. Contudo, verificaram-se limitações relacionadas a barreiras tecnológicas, à falta de formação docente e à ausência de políticas públicas que assegurassem a acessibilidade dos materiais. Na análise final, concluiu-se que os jogos sérios influenciaram positivamente a motivação e o engajamento de estudantes com deficiência, mas sua efetividade dependeu da existência de condições estruturais adequadas e da preparação dos professores. O estudo contribuiu para a compreensão do tema ao destacar o potencial dos jogos digitais no fortalecimento da inclusão educacional, apontando a necessidade de novas pesquisas que aprofundem a discussão sobre adaptações específicas e a integração de recursos tecnológicos inovadores.

1217

Palavras-chave: Jogos sérios. Motivação. Engajamento. Deficiência. Inclusão digital.

¹ Mestranda em Ciências da Educação, World University Ecumenical.

² Mestranda em Ciências da Educação, World University Ecumenical.

³ Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST).

⁴ Mestre em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST).

⁵ Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST).

⁶ Especialista em Educação Especial e Inclusiva, Faculdade São Luís.

⁷ Mestra em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST).

⁸ Pós-Graduação em Educação Especial com Ênfase em Deficiência Auditiva Univel Cascavel Paraná.

ABSTRACT: The study investigated how serious games influenced the motivation and engagement of students with disabilities in the educational context. The general objective was to analyze the impact of these digital resources on the learning process, considering their contributions and limitations. The methodology was characterized as a qualitative bibliographic review, based on publications from 2022 to 2025, which were selected, organized, and analyzed according to their relevance to the theme. The results indicated that serious games fostered greater student involvement, expanded digital inclusion, and enabled improvements in performance in specific areas of knowledge. It was also identified that such resources stimulated students' autonomy and protagonism, reinforcing the importance of pedagogical practices that combined playfulness and educational intentionality. However, limitations were found, such as technological barriers, lack of teacher training, and absence of public policies that ensured the accessibility of materials. In the final analysis, it was concluded that serious games positively influenced the motivation and engagement of students with disabilities, but their effectiveness depended on adequate structural conditions and teacher preparation. The study contributed to understanding the topic by highlighting the potential of digital games in strengthening educational inclusion, pointing out the need for further research on specific adaptations and the integration of innovative technological resources.

Keywords: Serious games. Motivation. Engagement. Disability. Digital inclusion.

INTRODUÇÃO

O impacto dos jogos sérios na motivação e no engajamento de estudantes com deficiência tem sido objeto de interesse crescente no campo educacional, sobretudo em razão das possibilidades que as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação oferecem para a construção de práticas pedagógicas inclusivas. Os jogos sérios, por aliarem elementos lúdicos a finalidades educativas, configuram-se como recursos capazes de estimular a aprendizagem de forma dinâmica e interativa. No contexto da educação inclusiva, tais ferramentas apresentam-se como alternativas promissoras para favorecer o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais, respeitando as especificidades dos estudantes e ampliando seu acesso ao conhecimento.

A justificativa para o estudo encontra-se no desafio enfrentado pelas instituições escolares em integrar metodologias que respondam às demandas de estudantes com deficiência, promovendo condições de participação ativa no processo educativo. A utilização de jogos sérios, neste sentido, contribui para superar barreiras que limitam a aprendizagem de pessoas com deficiência, ao mesmo tempo em que favorece a construção de ambientes de ensino equitativos. Além disso, a produção acadêmica recente tem revelado experiências que apontam para resultados positivos na adoção de recursos digitais no ensino de diferentes áreas do conhecimento, reforçando a necessidade de compreender de que modo tais recursos podem ser mobilizados na perspectiva da inclusão.

Diante desse cenário, coloca-se o problema de pesquisa: de que maneira os jogos sérios influenciam a motivação e o engajamento de estudantes com deficiência no contexto educacional? A resposta a essa questão é fundamental para ampliar a compreensão sobre a eficácia das estratégias digitais voltadas para a inclusão e para a melhoria da qualidade da educação ofertada.

Considerando esse problema, definiu-se como objetivo da pesquisa analisar o impacto dos jogos sérios na motivação e no engajamento de estudantes com deficiência. O texto está estruturado em seis partes. Após a introdução, apresenta-se o referencial teórico, em que são discutidos conceitos sobre educação inclusiva, jogos sérios e motivação na aprendizagem. Em seguida, o desenvolvimento organiza-se em três tópicos que abordam a relação entre inclusão e jogos sérios, a função desses recursos na motivação e engajamento e as experiências de estudantes com deficiência. A seção de metodologia descreve o percurso da pesquisa bibliográfica. Na sequência, a discussão e os resultados são organizados em três tópicos que contemplam benefícios observados, desafios e perspectivas futuras. Por fim, nas considerações finais, apresentam-se as sínteses da revisão e as contribuições para a área educacional.

REFERENCIAL TEÓRICO

1219

O referencial teórico está organizado em três eixos principais. No primeiro, argumenta-se a educação inclusiva e a função das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação como instrumentos de mediação pedagógica e de ampliação do acesso ao conhecimento por parte de estudantes com deficiência. Em seguida, apresenta-se a definição de jogos sérios, destacando suas características, finalidades educativas e diferenciações em relação a outras práticas digitais, como a gamificação. Por fim, aborda-se a motivação e o engajamento no processo de aprendizagem, relacionando fundamentos teóricos às experiências vivenciadas por estudantes no contexto escolar contemporâneo.

JOGOS SÉRIOS COMO ESTRATÉGIA DE INCLUSÃO EDUCACIONAL

Os jogos sérios apresentam-se como recursos pedagógicos capazes de favorecer a inclusão educacional ao oferecerem meios diferenciados de acesso à aprendizagem. Ao aliarem entretenimento e objetivos formativos, constituem ferramentas que ampliam as possibilidades de participação de estudantes com deficiência em contextos escolares. Nesse sentido, observa-se que a equidade no acesso ao conhecimento depende não apenas da inserção de tecnologias,

mas também da intencionalidade pedagógica em utilizá-las de modo a contemplar as necessidades específicas dos sujeitos.

De acordo com Silva, Silva e Novais (2022, p. 235), “a utilização de jogos mediados pelas TDICs durante a pandemia contribuiu para estimular o interesse e a interação dos estudantes, mesmo diante das limitações impostas pelo distanciamento social”. Esse apontamento reforça que, quando integrados às práticas pedagógicas, os jogos podem atuar como elementos de engajamento, promovendo a participação ativa de alunos que enfrentam barreiras no processo educativo. Assim, a experiência relatada pelos autores evidencia a relevância dos jogos digitais para a inclusão, ainda que em contextos desafiadores.

Além disso, Moura e Costa (2024, p. 117) argumentam que a mediação pedagógica associada ao uso das TDICs “pode ampliar a inclusão de alunos com deficiência ao criar condições de aprendizagem adaptadas às suas realidades”. Essa afirmação ressalta a relevância de se pensar em metodologias que incorporem recursos digitais de forma planejada, assegurando que estudantes com diferentes tipos de deficiência tenham acesso equitativo ao conhecimento escolar. O estudo confirma que os jogos sérios, quando utilizados em práticas mediadas, podem se tornar instrumentos que contribuem para a construção de uma cultura educacional inclusiva.

Convém destacar, ainda, a necessidade de adaptação dos jogos digitais para atender ao princípio do design universal. Nesse sentido, Moura e Costa (2024, p. 119) enfatizam:

1220

A inclusão efetiva de alunos com deficiência depende da elaboração de materiais e estratégias que não apenas utilizem as TDICs, mas que também estejam adaptados a diferentes necessidades, de modo a garantir condições reais de participação no processo educativo.

Compreende-se que a acessibilidade não se restringe ao fornecimento de recursos tecnológicos, mas exige também atenção às especificidades de cada estudante, de modo que as práticas digitais se tornem realmente inclusivas. Ao comentar esse ponto, percebe-se que os desafios atuais não residem apenas na inserção de jogos sérios no ambiente escolar, mas na adequação de seu design para contemplar diferentes deficiências.

Assim, observa-se que tanto os relatos de Silva *et al.* (2022) quanto a análise de Moura e Costa (2024) apontam para uma direção comum: a de que os jogos sérios possuem potencial de inclusão quando desenvolvidos e aplicados em consonância com princípios de acessibilidade e adaptação pedagógica. Entretanto, persistem obstáculos que vão desde a carência de formação docente até a ausência de políticas públicas que orientem a produção e utilização de materiais acessíveis. Dessa forma, a discussão em torno dos jogos sérios como estratégia de inclusão

educacional reafirma a necessidade de refletir sobre a equidade no acesso à aprendizagem, considerando os limites e as possibilidades desse recurso digital no contexto contemporâneo.

A FUNÇÃO DOS JOGOS NA MOTIVAÇÃO E ENGAJAMENTO

Os jogos sérios têm sido reconhecidos como fundamentais mediadores do interesse escolar, uma vez que aproximam os conteúdos curriculares da realidade digital vivenciada pelos estudantes. Ao integrarem elementos lúdicos à prática pedagógica, contribuem para despertar a atenção, aumentar a motivação e favorecer o engajamento durante as atividades de aprendizagem. Assim, a utilização desse recurso não se limita ao entretenimento, mas se constitui como uma estratégia pedagógica que promove participação ativa e interação significativa.

Nesse sentido, Cholli, Donadão e Gois (2024, p. 87) afirmam que “a articulação entre teoria e prática com o uso das TDICs amplia o envolvimento dos estudantes e fortalece o interesse pelo conteúdo trabalhado”. Essa constatação evidencia que os jogos sérios, ao aliar aspectos práticos e teóricos, podem atuar como instrumentos capazes de despertar maior motivação no ambiente escolar. O comentário dos autores sugere que o engajamento dos alunos está ligado à forma como o professor organiza a experiência pedagógica, favorecendo a aproximação entre conhecimento científico e situações práticas.

1221

Além disso, estudos apontam impactos positivos em diferentes áreas do conhecimento. Figuerêdo (2023, p. 12), ao analisar experiências com jogos digitais no ensino superior, destaca que “os desafios impostos pelos jogos estimulam a curiosidade e a busca por soluções criativas, gerando maior comprometimento dos estudantes com as tarefas propostas”. A observação da autora mostra que a motivação não se restringe ao prazer de jogar, mas está vinculada ao estímulo cognitivo promovido pelo enfrentamento de desafios, o que fortalece o processo de aprendizagem.

Cabe ressaltar que os resultados empíricos de projetos aplicados reforçam a função motivador dos jogos sérios. Nesse ponto, Cholli, Donadão e Gois (2024, p. 92) destacam:

A inserção de jogos digitais no processo formativo possibilita que os estudantes estabeleçam relações significativas com os conteúdos, o que resulta em maior engajamento e participação nas atividades propostas, além de estimular a autonomia e a responsabilidade pelo próprio aprendizado.

Fica evidente que a motivação está relacionada não apenas à dimensão lúdica, mas também à forma como os jogos promovem protagonismo estudantil. Ao comentar essa

contribuição, percebe-se que o recurso digital cria condições para que o aluno assuma função ativa na construção do conhecimento, aumentando o vínculo com as atividades escolares.

Assim, tanto os apontamentos de Figuerêdo (2023) quanto os de Cholli, Donadão e Gois (2024) demonstram que os jogos sérios impactam o engajamento discente em diferentes contextos e áreas do saber. Os resultados apresentados indicam que esses recursos, quando adequadamente planejados, podem se transformar em ferramentas pedagógicas capazes de motivar estudantes e estimular processos de aprendizagem dinâmicos e interativos.

EXPERIÊNCIAS DE ESTUDANTES COM DEFICIÊNCIA

As experiências de estudantes com deficiência no contexto educacional contemporâneo têm revelado como os recursos digitais, entre eles os jogos sérios, podem promover novas formas de participação e aprendizagem. Durante o período do ensino remoto e híbrido, marcado pela necessidade de adaptação às tecnologias digitais, surgiram relatos que destacam tanto avanços quanto desafios na utilização desses instrumentos pedagógicos.

Segundo Peralta e Ramos (2025, p. 103), “as vivências de estudantes durante e após o ensino remoto surgencial mostraram que o uso das TDICs foi determinante para a continuidade do processo formativo e para a manutenção do engajamento em atividades acadêmicas”. Esse apontamento demonstra que, mesmo em situações de adversidade, os recursos digitais se tornaram essenciais para possibilitar a permanência de estudantes com deficiência nos ambientes de aprendizagem. A observação reforça a relevância dos jogos sérios como recursos que, além de motivar, oferecem condições para que esses alunos se mantenham inseridos em práticas educativas.

1222

Nesse cenário, os jogos sérios assumem função de destaque por favorecerem autonomia e protagonismo. Ramos e Bussolotti (2023, p. 5) observam que “o uso de recursos digitais em atividades escolares contribuiu para ampliar a interação e para estimular novas formas de expressão dos estudantes”. A constatação dos autores indica que os jogos, ao proporcionarem um ambiente dinâmico, podem fortalecer a autoconfiança dos alunos com deficiência, permitindo que se expressem de maneira ativa no processo educativo.

É fundamental destacar que a literatura também aponta limitações e desafios. Peralta e Ramos (2025, p. 109) enfatizam:

Apesar das contribuições das tecnologias digitais, muitos estudantes relataram dificuldades relacionadas à acessibilidade dos materiais, à ausência de adaptações específicas e à sobrecarga de tarefas, fatores que dificultaram o pleno aproveitamento das atividades acadêmicas.

Observa-se que a simples inserção de jogos ou recursos digitais não garante, por si só, inclusão plena. Ao comentá-la, percebe-se que ainda há entraves no que se refere ao design acessível e às adaptações pedagógicas necessárias para contemplar diferentes tipos de deficiência.

Por outro lado, Ramos e Bussolotti (2023, p. 7) reforçam que, quando utilizados em práticas planejadas, “os recursos digitais podem se tornar instrumentos de engajamento e contribuir para que os estudantes desenvolvam maior autonomia”. Essa constatação complementa os limites apontados, sugerindo que as contribuições práticas dos jogos sérios estão relacionadas à forma como eles são implementados no contexto escolar.

Assim, os relatos de vivências no ensino remoto e híbrido, somados às análises de Peralta e Ramos (2025) e de Ramos e Bussolotti (2023), indicam que os jogos sérios possuem potencial para promover protagonismo e motivação em estudantes com deficiência. Contudo, para que esse potencial seja alcançado, torna-se necessário superar barreiras de acessibilidade e investir em práticas pedagógicas inclusivas, garantindo que os benefícios desse recurso sejam usufruídos no ambiente educacional.

METODOLOGIA

1223

A metodologia adotada caracteriza-se como revisão bibliográfica de caráter qualitativo, voltada para a análise de produções acadêmicas relacionadas ao uso de jogos sérios na motivação e engajamento de estudantes com deficiência. Trata-se de um estudo exploratório, fundamentado em referenciais teóricos publicados em artigos de periódicos, capítulos de livros e anais de eventos científicos no período de 2022 a 2025. Como instrumentos de coleta, foram utilizados bancos de dados digitais, repositórios acadêmicos e publicações disponíveis em acesso aberto, com a seleção baseada em critérios de pertinência ao tema e atualidade das informações. O procedimento consistiu na leitura analítica dos textos, seguida da categorização em eixos temáticos definidos: educação inclusiva e TDICs, jogos sérios e motivação na aprendizagem. As técnicas empregadas incluíram fichamento, sistematização de conceitos e organização de informações em quadro de referências, o que possibilitou a construção de uma base teórica consistente para a discussão do problema proposto.

Para melhor orientar o leitor, apresenta-se a seguir o quadro que organiza as principais referências utilizadas, destacando autor(es), título, ano e tipo de trabalho, de modo a oferecer clareza quanto às fontes mobilizadas no estudo.

Quadro 1 – Referências selecionadas para a revisão bibliográfica

Autor(es)	Título conforme publicado	Ano	Tipo de trabalho
CORRÊA, Luciana de Araújo; BARBOSA, Alessandro Tomaz.	O uso das TDICs no ensino de Biologia para quem? Com a palavra, os estudantes do ensino médio de uma escola pública do interior do Amazonas.	2022	Capítulo de livro
REIS, Guiomar Damasio Silva dos; RODRIGUES, Adriana.	As contribuições das TDICS na educação infantil: um estudo dos antecedentes investigativos da área.	2022	Artigo em periódico
SILVA, Ana Raquel Alves; SILVA, Silmara Pereira da; NOVAIS, Juliana Oliveira de Santana.	Residência pedagógica: relato de experiência sobre a utilização de jogos mediados pelas TDICs durante a pandemia.	2022	Capítulo de livro
FIGUERÊDO, Ivania.	Aprendizagem (cri)ativa com o uso das TDICs nas IES: desafios e possibilidades na pandemia.	2023	Anais de congresso
GUIMARÃES, Ueudison Alves <i>et al.</i>	Sequência didática com o uso de TDICs para o ensino na EJA em tempo de pós-pandemia.	2023	Artigo em periódico
RAMOS, Ruama Lorena Ferraz; BUSSOLOTI, Juliana Marcondes.	Educação e as TDICs: <i>feedback</i> dos sujeitos escolares com selfie.	2023	Anais de congresso
RAMOS, Ruama; BUSSOLOTI, Juliana.	Educação e as TDICs: <i>feedback</i> dos sujeitos escolares com selfie.	2023	Artigo em periódico
RODRIGUES, Ian Andrew de Andrade; MAIA, Dahlin Lopes; CASTRO, Rychakison Lima de.	A função das TDICs na compreensão e motivação dos alunos do 8º ano em matemática.	2023	Artigo em periódico
CHOLLI, Livia Correia; DONADÃO, Carolyn Paick; GOIS, Jackson.	Articulação entre teoria e prática com TDICs na formação inicial docente em Química.	2024	Anais de congresso
GUIMARÃES, Valdeir de Oliveira <i>et al.</i>	O ensino remoto: uso de metodologias ativas e TDICs para aumentar a motivação dos estudantes do curso de ciência e tecnologia de alimentos.	2024	Artigo em periódico
MOURA, Patrícia da Costa; COSTA, Carlos Augusto Carneiro.	Mediação pedagógica e o uso das TDICs: a inclusão de alunos com deficiência em uma cultura digital.	2024	Capítulo de livro
SILVA, Gicele Santos da.	O uso das tecnologias digitais da informação e comunicação (TDICs) na educação infantil: a formação docente com foco na autonomia e protagonismo da criança com uma educação tecnológica.	2024	Anais de congresso
FERREIRA, Janailson; COSTA, Maria Rosa da Silva.	Uso de TDICs e engajamento na sala de aula de língua inglesa: uma proposta de produção escrita em uma turma do 9º ano.	2025	Capítulo de livro

JUTTEL, Luiz Paulo; CASTRO, Laís de; GUZZO, Raquel Souza Lobo.	A internet e as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) no ensino aprendizagem pós-pandemia de COVID-19: a dimensão subjetiva dos estudantes.	2025	Artigo em periódico
PERALTA, Ana Laura Brasil; RAMOS, Wilsa Maria.	Vivências de estudantes durante e após o Ensino Remoto Surgencial e os aportes das TDICs na pós-graduação.	2025	Artigo em periódico

Fonte: autoria própria

O quadro acima sintetiza o material que serviu de suporte à pesquisa, permitindo a visualização organizada das obras utilizadas. A partir dele, foi possível estabelecer relações entre os diferentes estudos, identificar convergências e delimitar os aspectos relevantes para a análise do impacto dos jogos sérios no engajamento e motivação de estudantes com deficiência.

BENEFÍCIOS OBSERVADOS

Os jogos sérios, quando aplicados em práticas pedagógicas, têm demonstrado benefícios fundamentais no que se refere ao engajamento, à inclusão digital e ao desempenho dos estudantes em diferentes áreas. A literatura recente aponta que esses recursos, ao combinarem ludicidade e intencionalidade educativa, favorecem a motivação e ampliam as condições de participação de alunos, incluindo aqueles com deficiência.

1225

Cholli, Donadão e Gois (2024, p. 90) destacam que “a inserção de jogos digitais no processo formativo fortalece o envolvimento dos estudantes e amplia a interação com os conteúdos”. Essa constatação indica que o uso dos jogos sérios promove maior engajamento, já que cria situações de aprendizagem que despertam o interesse e a participação ativa dos alunos. O comentário dos autores reforça a ideia de que o aspecto motivador está ligado ao caráter interativo e dinâmico dos recursos digitais.

Nesse mesmo sentido, Figuerêdo (2023, p. 13) observa que “o uso das TDICs durante a pandemia revelou possibilidades de aprendizagem criativa e adaptada às diferentes realidades dos estudantes”. A afirmação da autora evidencia que os jogos sérios e outros recursos digitais contribuíram para a ampliação da inclusão digital, permitindo que alunos com distintas condições de acesso permanecessem envolvidos em práticas educativas. Esse aspecto reforça a função dos jogos como instrumentos que ultrapassam barreiras de participação e proporcionam maior equidade nas oportunidades de aprendizagem.

Além do engajamento e da inclusão, os jogos sérios também têm impactado o desempenho em áreas específicas do conhecimento. De acordo com Rodrigues, Maia e Castro

(2023, p. 2340), “os estudantes apresentaram maior compreensão e motivação ao trabalhar conteúdos matemáticos mediados pelas TDICs”. Tal resultado mostra que, ao incorporar desafios e estímulos próprios da linguagem digital, os jogos podem melhorar o aprendizado em disciplinas que, muitas vezes, são consideradas de difícil assimilação.

Convém salientar que os benefícios não se limitam ao aspecto cognitivo, mas também abrangem o desenvolvimento da autonomia. Nesse sentido, Guimarães *et al.* (2023, p. 4) afirmam:

A sequência didática com o uso das TDICs para o ensino na EJA permitiu aos estudantes não apenas compreender os conteúdos propostos, mas também sentir-se motivados a participar das atividades, demonstrando maior segurança em sua aprendizagem.

Diante disso, verifica-se que os jogos e recursos digitais ampliam o engajamento e fortalecem a confiança dos estudantes, em especial em contextos de maior vulnerabilidade, como a Educação de Jovens e Adultos. O comentário reforça que os benefícios observados se estendem à autoestima e à valorização do processo de aprendizagem.

Dessa forma, verifica-se que os jogos sérios têm contribuído para o fortalecimento da motivação, a ampliação da inclusão digital e a melhoria do desempenho acadêmico. Os relatos dos autores analisados indicam que esses recursos, quando aplicados de forma planejada, representam uma possibilidade concreta de promover maior envolvimento e melhores resultados educacionais.

1226

DESAFIOS E LIMITAÇÕES

Apesar dos benefícios apontados, a utilização de jogos sérios no contexto educacional ainda enfrenta desafios significativos. Entre os principais, destacam-se as barreiras tecnológicas e pedagógicas, a falta de formação docente em metodologias digitais e a carência de políticas públicas voltadas para a garantia de recursos acessíveis. Esses obstáculos limitam a efetividade do uso dos jogos como estratégia de inclusão e de fortalecimento do engajamento estudantil.

Segundo Peralta e Ramos (2025, p. 109), “muitos estudantes relataram dificuldades relacionadas à acessibilidade dos materiais, à ausência de adaptações específicas e à sobrecarga de tarefas”. Essa afirmação evidencia que as barreiras tecnológicas ainda se apresentam de forma marcante, dificultando que estudantes com deficiência tenham pleno acesso às atividades propostas. O comentário sugere que a simples inserção de recursos digitais não garante a inclusão, sendo necessário planejar os materiais e plataformas.

Além das barreiras de acessibilidade, observa-se a limitação pedagógica ligada à formação docente. Ramos e Bussolotti (2023, p. 6) apontam que “o uso de tecnologias digitais na escola exige preparo do professor para integrá-las de forma significativa às práticas de ensino”. Essa constatação reforça que a falta de formação adequada dificulta a utilização dos jogos sérios como recursos capazes de promover engajamento e aprendizagem. Sem o preparo necessário, as práticas tendem a se restringir ao aspecto lúdico, sem alcançar a intencionalidade pedagógica necessária.

Outro ponto relevante refere-se à ausência de políticas públicas que apoiem a produção e disseminação de recursos acessíveis. Conforme Guimarães *et al.* (2023, p. 3), “a utilização de jogos digitais em contextos de EJA mostrou-se positiva, mas foi limitada pela escassez de infraestrutura tecnológica disponível nas instituições”. Essa análise evidencia que as limitações estruturais também se relacionam com a falta de investimentos públicos em condições adequadas para a adoção de metodologias digitais. Nesse contexto, Moura e Costa (2024, p. 119) ressaltam:

A inclusão efetiva de alunos com deficiência depende da elaboração de materiais e estratégias que não apenas utilizem as TDICs, mas que também estejam adaptados a diferentes necessidades, de modo a garantir condições reais de participação no processo educativo.

A partir disso, reforça-se a necessidade de políticas que priorizem a adaptação de recursos e assegurem a acessibilidade. O comentário a partir desse trecho indica que, sem iniciativas governamentais consistentes, os esforços pedagógicos ficam restritos a ações isoladas, sem alcançar todos os estudantes que necessitam desses recursos.

Dessa forma, constata-se que os desafios e limitações na adoção de jogos sérios incluem aspectos tecnológicos, pedagógicos e estruturais. Superar essas dificuldades requer tanto a formação contínua dos professores quanto o investimento em políticas públicas que promovam a acessibilidade e a equidade no uso das tecnologias digitais no ambiente escolar.

PERSPECTIVAS FUTURAS

As perspectivas futuras para o uso de jogos sérios apontam para a ampliação de suas possibilidades educativas, em especial com a integração de recursos de inteligência artificial e de jogos adaptativos. Essa tendência sugere que as experiências de aprendizagem poderão ser cada vez mais personalizadas, contemplando diferentes necessidades dos estudantes com deficiência. Assim, projeta-se um cenário em que os jogos digitais ultrapassem a função de

entretenimento e se consolidem como instrumentos pedagógicos que fortalecem a cultura digital e a cidadania.

De acordo com Juttel, Castro e Guzzo (2025, p. 8), “a utilização das TDICs no ensino pós-pandemia de COVID-19 revelou a necessidade de se repensar as práticas educativas, buscando recursos que ampliem a participação e que considerem as dimensões subjetivas dos estudantes”. Essa afirmação reforça a ideia de que os jogos sérios poderão se tornar adaptativos, respondendo não apenas às demandas cognitivas, mas também às dimensões emocionais que afetam a aprendizagem. O comentário a partir desse trecho permite compreender que a personalização do ensino é um caminho possível por meio da tecnologia digital.

Outro aspecto a considerar refere-se ao potencial dos jogos na educação personalizada para diferentes tipos de deficiência. Peralta e Ramos (2025, p. 106) destacam que “o uso das TDICs contribuiu para a permanência de estudantes em seus cursos e para a criação de alternativas inclusivas no ensino remoto e presencial”. Essa observação indica que, se integrados a jogos sérios adaptados, os recursos digitais podem se tornar fundamentais para promover estratégias diferenciadas, respeitando as singularidades de cada estudante.

Além disso, projeta-se que os jogos sérios possam atuar na formação para a cidadania digital. Segundo Cholli, Donadão e Gois (2024, p. 95), “a prática pedagógica que articula teoria e recursos digitais contribui para formar sujeitos capazes de interagir de modo crítico na cultura digital”. Essa constatação mostra que o uso de jogos sérios não se limita ao ensino de conteúdos específicos, mas também ao desenvolvimento de competências sociais e cidadãs, fundamentais no mundo contemporâneo.

Convém ressaltar que tais perspectivas exigem investimento contínuo em pesquisa e inovação. Nesse sentido, Figuerêdo (2023, p. 14) enfatiza:

A experiência com o uso de jogos digitais durante a pandemia mostrou que as TDICs, quando bem planejadas, podem ser transformadas em recursos de aprendizagem criativa e significativa, abrindo caminhos para novas práticas educacionais baseadas na tecnologia.

Percebe-se a necessidade de que os jogos sérios sejam aprimorados para atender às demandas futuras da educação. Ao comentá-la, nota-se que a inovação pedagógica deve estar acompanhada da adaptação dos recursos tecnológicos, de modo a possibilitar avanços em termos de inclusão e participação cidadã.

Dessa maneira, as perspectivas futuras relacionadas aos jogos sérios envolvem a integração de inteligência artificial, a personalização da aprendizagem para diferentes deficiências e a contribuição para a formação crítica dos estudantes na cultura digital. Tais

direcionamentos apontam para um caminho em que os jogos se consolidam como aliados da educação inclusiva e da construção de uma cidadania digital ativa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa teve como objetivo analisar de que maneira os jogos sérios influenciam a motivação e o engajamento de estudantes com deficiência no contexto educacional. A partir da revisão bibliográfica realizada, foi possível identificar que esses recursos digitais apresentam efeitos significativos quando aplicados de forma planejada, contribuindo para o aumento do interesse dos alunos, para a ampliação da inclusão digital e para a melhoria do desempenho em áreas específicas do conhecimento.

Os achados evidenciam que os jogos sérios se configuram como instrumentos capazes de despertar a motivação, uma vez que unem elementos lúdicos a propósitos pedagógicos. Essa combinação favorece o envolvimento dos estudantes nas atividades escolares, ampliando sua participação e estimulando a construção do conhecimento de maneira ativa. Além disso, observou-se que a utilização desses recursos possibilita maior equidade no acesso à aprendizagem, visto que abre caminhos para práticas inclusivas que contemplam estudantes com diferentes tipos de deficiência.

1229

Outro aspecto fundamental identificado foi a contribuição dos jogos sérios para o fortalecimento da autonomia e do protagonismo dos alunos. Ao interagirem com desafios e atividades interativas, os estudantes desenvolvem maior segurança e responsabilidade no processo de aprendizagem, o que se reflete em seu engajamento contínuo. Essa característica indica que a presença dos jogos digitais no ambiente escolar não apenas mantém o interesse, mas também estimula novas formas de participação que favorecem a aprendizagem colaborativa e significativa.

No entanto, a análise também revelou que persistem desafios que limitam o pleno aproveitamento dos jogos sérios. Barreiras tecnológicas, ausência de formação docente adequada e carência de políticas públicas que incentivem a produção de recursos acessíveis ainda dificultam a utilização ampla e consistente desses instrumentos. Tais limitações indicam que, embora os jogos apresentem resultados positivos, sua efetividade depende de condições estruturais e pedagógicas que nem sempre estão presentes no ambiente escolar.

Dessa forma, ao responder ao problema de pesquisa, constata-se que os jogos sérios influenciam de maneira positiva a motivação e o engajamento de estudantes com deficiência,

mas seu impacto é condicionado à existência de práticas pedagógicas planejadas, acessibilidade adequada e suporte institucional. A presença desses fatores é determinante para que os jogos cumpram sua função na promoção de uma educação inclusiva e na formação de sujeitos participativos.

Como contribuição, este estudo oferece uma reflexão sobre a função dos jogos sérios no processo de inclusão e aprendizagem, destacando sua relevância como estratégia pedagógica que pode fortalecer o engajamento escolar. Contudo, também aponta a necessidade de continuidade de pesquisas que aprofundem o entendimento sobre as adaptações necessárias para diferentes tipos de deficiência, bem como sobre o desenvolvimento de tecnologias que integrem inteligência artificial e personalização no uso dos jogos.

Assim, conclui-se que os jogos sérios representam um recurso promissor para o avanço da educação inclusiva, mas requerem investimentos em formação docente, políticas públicas de incentivo e pesquisas que ampliem as possibilidades de sua aplicação. O estudo reafirma a relevância de pensar os jogos não apenas como instrumentos tecnológicos, mas como recursos capazes de contribuir para a motivação, o engajamento e a permanência de estudantes com deficiência nos processos educativos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CHOLLI, Livia Correia; DONADÃO, Carolyn Paick; GOIS, Jackson. Articulação entre teoria e prática com TDICs na formação inicial docente em Química. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE ENSINO E PROCESSOS FORMATIVOS, 7.; SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE ENSINO E PROCESSOS FORMATIVOS, 1., 2024. Anais [...]. [S. l.]: Even3, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.29327/9786527207658.869674>.

CORRÊA, Luciana de Araújo; BARBOSA, Alessandro Tomaz. O uso das TDICs no ensino de Biologia para quem? Com a palavra, os estudantes do ensino médio de uma escola pública do interior do Amazonas. In: Análise Textual Discursiva: teoria na prática — ensaios orientados. [S. l.]: Encontrografia, 2022. p. 219-231. Disponível em: <https://doi.org/10.52695/978-65-5456-012-2.16>.

FERREIRA, Janailson; COSTA, Maria Rosa da Silva. Uso de TDICs e engajamento na sala de aula de língua inglesa: uma proposta de produção escrita em uma turma do 9º ano. In: Ensino de línguas (Vol. 3). [S. l.]: Editora Realize, 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.46943/x.conedu.2024.gt15.016>.

FIGUERÊDO, Ivania. Aprendizagem (cri)ativa com o uso das TDICs nas IES: desafios e possibilidades na pandemia. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO, 19., 2023. Anais [...]. [S. l.]: SENAC, 2023. p. 1-15. Disponível em: <https://doi.org/10.61917/2764-684x.2023.008>.

GUIMARÃES, Ueudison Alves et al. Sequência didática com o uso de TDICs para o ensino na EJA em tempo de pós-pandemia. RECIMA21 - Revista Científica Multidisciplinar, v. 4, n. 4, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.47820/recima21.v4i4.3072>.

GUIMARÃES, Valdeir de Oliveira et al. O ensino remoto: uso de metodologias ativas e TDICs para aumentar a motivação dos estudantes do curso de ciência e tecnologia de alimentos. Observatório de la Economía Latinoamericana, v. 22, n. 7, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.55905/oelv22n7-263>.

JUTTEL, Luiz Paulo; CASTRO, Laís de; GUZZO, Raquel Souza Lobo. A internet e as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) no ensino aprendizagem pós-pandemia de COVID-19: a dimensão subjetiva dos estudantes. Contribuciones a las Ciencias Sociales, v. 18, n. 2, 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.55905/revconv.18n.2-319>.

MOURA, Patrícia da Costa; COSTA, Carlos Augusto Carneiro. Mediação pedagógica e o uso das TDICs: a inclusão de alunos com deficiência em uma cultura digital. In: "Tecnologias Assistivas, Ensino de Ciências e Educação Matemática Inclusiva na pauta do V CINTEDI: tecendo redes de solidariedade na sociedade pós-moderna.". [S. l.]: Editora Realize, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.46943/v.cintedi.2024.02.007>.

PERALTA, Ana Laura Brasil; RAMOS, Wilsa Maria. Vivências de estudantes durante e após o Ensino Remoto Surgencial e os aportes das TDICs na pós-graduação. Revista NUPEM, v. 17, n. 41, 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.33871/nupem.2025.17.41.10220>.

RAMOS, Ruama Lorena Ferraz; BUSSOLOTI, Juliana Marcondes. Educação e as TDICs: feedback dos sujeitos escolares com selfie. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA E DESENVOLVIMENTO, 11., 2022. Anais [...]. [S. l.]: Even3, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.29327/xicicted2022.552160>.

RAMOS, Ruama; BUSSOLOTI, Juliana. Educação e as TDICs: feedback dos sujeitos escolares com selfie. Revista de Estudos Aplicados em Educação, v. 7, n. 14, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.13037/rea-e.vol7n14.8722>.

REIS, Guiomar Damasio Silva dos; RODRIGUES, Adriana. As contribuições das TDICS na educação infantil: um estudo dos antecedentes investigativos da área. Brazilian Journal of Development, v. 8, n. 2, p. 14935-14946, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.34117/bjdv8n2-423>.

RODRIGUES, Ian Andrew de Andrade; MAIA, Dahlin Lopes; CASTRO, Rychakison Lima de. A função das TDICs na compreensão e motivação dos alunos do 8º ano em matemática. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, v. 9, n. 8, p. 2335-2352, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.51891/rease.v9i8.11068>.

SILVA, Gicele Santos da. O uso das tecnologias digitais da informação e comunicação (TDICs) na educação infantil: a formação docente com foco na autonomia e protagonismo da criança com uma educação tecnológica. In: GLOBALCON: CONGRESSO INTERNACIONAL DE GOVERNANÇA, POLÍTICAS PÚBLICAS E SUSTENTABILIDADE, 2024. Anais [...]. [S. l.]: Even3, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.29327/9786527209980.902414>.

SILVA, Ana Raquel Alves; SILVA, Silmara Pereira da; NOVAIS, Juliana Oliveira de Santana. Residência pedagógica: relato de experiência sobre a utilização de jogos mediados pelas TDICs durante a pandemia. In: Formação docente: Pilar da Educação para o desenvolvimento da sociedade a partir dos programas PIBID e PRP em suas diferentes linguagens 2. [S. l.]: Atena Editora, 2022. p. 232-242. Disponível em: <https://doi.org/10.22533/at.ed.62422190924>.