

# **Aprendizagem Baseada Em Jogos Digitais: Fundamentos Teóricos E Implementação Prática Em Espaços Escolares Inclusivos**

**Nedi Von Fruauff**

*Universidade Europeia Do Atlântico – UNEATLANTICO*

**Oldineia Batista De Souza**

*Universidade Federal Da Paraíba (UFPB)*

**Edileusa Nunes Vaz Almeida**

*Universidade Europeia Do Atlântico – UNEATLANTICO*

**Raimunda Silva Araújo**

*Universidade Europeia Do Atlântico – UNEATLANTICO*

**Wagner Homero Siqueira**

*Universidade Europeia Do Atlântico – UNEATLANTICO*

**Vinícius Dutra Fonseca**

*Universidade Europeia Do Atlântico – UNEATLANTICO*

**Alba Estevam Batista**

*Universidade Europeia Do Atlântico – UNEATLANTICO*

**Cleusimar Custódia Braga Moura**

*Universidade Europeia Do Atlântico – UNEATLANTICO*

**Ana De Sousa Celestino Silva Santos**

*Universidade Europeia Do Atlântico – UNEATLANTICO*

**Márcio Rosário Da Silva**

*Universidade Europeia Do Atlântico – UNEATLANTICO*

**Felipe Macedo Carneiro**

*Universidade Europeia Do Atlântico – UNEATLANTICO*

**Adriana Pereira Rocha**

*Universidade Europeia Do Atlântico – UNEATLANTICO*

**Anaina Gabriela Dos Santos**

*Universidade Europeia Do Atlântico – UNEATLANTICO*

**Marcia Da Silva Pereira**

*Universidade Europeia Do Atlântico – UNEATLANTICO*

**Maria Conceição Dos Santos Nascimento**

*Universidade Europeia Do Atlântico – UNEATLANTICO*

Janaina Andressa Padilha Mendonça  
Universidade Europeia Do Atlântico – UNEATLANTICO

Andréia Pinheiro  
UCEFF Faculdades - Chapecó

---

### Resumo

A Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais (ABJD) emergiu como uma abordagem pedagógica significativa no contexto educacional contemporâneo. Esta pesquisa explora os fundamentos teóricos da ABJD e suas implementações práticas em ambientes escolares inclusivos. O artigo discute a eficácia da ABJD na promoção do engajamento, motivação e aprendizado significativo para todos os alunos, incluindo aqueles com necessidades especiais. Por meio de uma revisão de literatura, estratégias eficazes e casos de estudos implantados, este trabalho visa fornecer uma perspectiva abrangente sobre como jogos digitais podem ser utilizados para transformar a experiência educacional, promovendo uma aprendizagem inclusiva e diversificada.

**Palavra-chaves:** Jogos Digitais; Aprendizagem Inclusiva; Espaços de Aprendizagem; Teorias de Aprendizagem; Espaços Escolares Inclusivos.

---

Date of Submission: 10-11-2024

Date of Acceptance: 20-11-2024

---

## I. Introdução

A Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais (ABJD) emerge como uma inovação paradigmática no campo da educação, especialmente em um cenário contemporâneo que busca promover cada vez mais a inclusão e a diversidade. O advento da tecnologia digital não apenas revolucionou as ferramentas disponíveis para o ensino, mas também re-transformou as metodologias que sustentam o processo de ensino-aprendizagem. Nesse universo, a ABJD se destaca como uma abordagem pedagógica que combina a diversão inerente aos jogos com objetivos educacionais bem definidos, criando um espaço de aprendizagem que se adapta a diferentes necessidades e estilos de aprendizado dos estudantes.

Este artigo de pesquisa se propõe a investigar as raízes teóricas que sustentam a ABJD, além de examinar suas aplicações práticas em ambientes escolares inclusivos, ressaltando a relevância desta abordagem em um mundo educacional em constante evolução. A eficácia da ABJD na promoção do engajamento e da motivação entre os alunos, particularmente envolvendo aqueles com necessidades especiais, é um dos pilares centrais dessa discussão. A interação que os jogos digitais oferecem pode ser uma poderosa aliada na construção do conhecimento, permitindo que os alunos explorem, experimentem e aprendam de maneira mais dinâmica e envolvente.

Uma revisão aprofundada da literatura será realizada, acompanhada de exemplos concretos que demonstrem como os jogos digitais podem facilitar a aquisição de conhecimentos e habilidades. Esperamos iluminar, assim, os caminhos pelos quais a ABJD pode não apenas tornar a educação mais divertida, mas também transformar a experiência educacional em um espaço mais acolhedor e adaptado à diversidade de seu público.

Além disso, será importante discutir como a ABJD pode incluir diferentes formas de avaliação, que vão além das tradicionais, assegurando que o progresso dos alunos seja mensurado de maneira justa e inclusiva. Essas práticas de avaliação formativa podem ajudar a identificar os pontos fortes e as áreas de melhoria de cada estudante, promovendo um feedback construtivo que valorize o aprendizado individual.

Em última análise, este estudo busca contribuir com uma visão integradora das potencialidades da ABJD, propondo um modelo educacional que não apenas incorpora a tecnologia como uma ferramenta, mas que também reforça a inclusão e a aprendizagem significativa como direitos fundamentais de todos os alunos. Ao abraçar a diversidade e adaptar o ensino às diferentes realidades dos estudantes, a ABJD se estabelece como um caminho promissor para uma educação mais justa e equitativa, onde cada aluno, independentemente de suas dificuldades ou habilidades, tenha a oportunidade de brilhar e alcançar seu potencial máximo.

## II. Metodologia

Em primeiro lugar, buscar-se-á desenvolver pesquisas para compreender como algumas teorias educacionais se relacionam com a Teoria da Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais (ABJD). Para isso vamos pesquisar as fundamentações teóricas das seguintes teorias: Teoria do Construtivismo de Jean Piaget e Teoria sociocultural de Lev Vygotsky; Teoria da Aprendizagem Experiencial de Kolb e Teoria da Motivação de Deci e Ryan. Descrevemos as estratégias necessárias para as Implementações Práticas da Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais (ABJD) nos Espaços Escolares Inclusivos.

**Triagem e Seleção de Artigos** - realizamos uma triagem para selecionar dez estudos relevantes em diferentes áreas educacionais dos últimos cinco anos (2020-2024) que utilizam a Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais em suas pesquisas e estudos. O processo incluiu a leitura dos resumos e a avaliação da relevância dos artigos para o tema das práticas pedagógicas inovadoras e o desenvolvimento de habilidades críticas e criativas.

### **III. Discussões E Resultados**

#### **Fundamentação Teórica da Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais**

A Teoria da Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais (ABJD) fundamenta-se na premissa de que os jogos digitais podem ser utilizados como ferramentas eficazes para promover a aprendizagem de conceitos complexos, desenvolvimento de habilidades e resolução de problemas. Essa abordagem combina elementos lúdicos com teorias educacionais, possibilitando um ambiente de aprendizagem mais engajador e interativo.

Os jogos digitais oferecem um espaço onde o aprendiz pode experimentar, falhar e aprender em um contexto seguro. Segundo Gee (2003), os jogos "promovem uma aprendizagem ativa, pois permitem que os jogadores se envolvam em atividades de resolução de problemas e experimentação" (p. 15). A imersão proporcionada por esses jogos favorece a motivação intrínseca, uma vez que os jogadores se sentem desafiados a superar obstáculos de maneira divertida.

Além disso, a ABJD se alinha a algumas teorias, entre elas podemos destacar a Teoria do Construtivismo que se baseia nos princípios de Jean Piaget e Lev Vygotsky. A aprendizagem construtivista enfatiza que os alunos constroem seu próprio conhecimento através da interação com o ambiente. Os jogos digitais oferecem um cenário onde os estudantes podem explorar, experimentar e refletir sobre suas experiências, promovendo uma construção ativa do saber.

Outra teoria que se destaca é a Teoria da Aprendizagem Experiencial proposta por Kolb (1984), que enfatiza o papel da experiência no processo de aprendizagem. Durante a interação com os jogos, os aprendizes não apenas consomem informação, mas a aplicam, refletindo sobre suas experiências e incorporando novos conhecimentos. A ludicidade presente nos jogos permite uma abordagem multidimensional do aprendizado, conforme argumenta Kapp (2012), quando diz que "a gamificação pode transformar tarefas monótonas em experiências de aprendizado vibrantes" (p. 45).

Outra dimensão importante da ABJD é a colaboração. Os jogos digitais frequentemente incentivam o trabalho em equipe e a comunicação entre os jogadores, fundamentais para o desenvolvimento de competências sociais e interpessoais. Conforme ressalta Salen e Zimmerman (2004), "os jogos são essencialmente uma forma de arte interativa que envolve todos os participantes em um processo definido" (p. 19), destacando a importância da interação social no aprendizado.

Por tanto, é crucial considerar as análises de cada interação dos alunos com os jogos, pois essas podem informar práticas pedagógicas mais eficazes. A utilização de dados analíticos gerados por plataformas de jogos pode levar a uma personalização do aprendizado, atendendo às necessidades específicas de cada aprendiz (Johnson et al., 2016, p. 270). A Teoria da Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais não se limita simplesmente ao uso de jogos em contextos educacionais, mas busca integrar teoria e prática para criar experiências de aprendizagem significativas e duradouras. Como vimos, a ABJD é sustentada por várias teorias educacionais, a seguir iremos descrever cada uma delas com base em nossas pesquisas

#### **Teoria do Construtivismo de Jean Piaget e Teoria sociocultural de Lev Vygotsky**

A Teoria do Construtivismo, proposta por Jean Piaget, e a Teoria Sociocultural de Lev Vygotsky têm profundas implicações na forma como entendemos a aprendizagem, especialmente no contexto dos Jogos Digitais. Para Piaget (1976), a formação do símbolo na criança é um aspecto fundamental do desenvolvimento cognitivo. Ele afirma que "o símbolo se torna um mediador do pensamento, permitindo à criança representar e manipular mentalmente a realidade" (PIAGET, 1976, p. 45). Nesse sentido, os jogos digitais, ao oferecerem ambientes ricos e interativos, possibilitam que a criança não apenas brinque, mas também explore e construa significados.

No construtivismo, a aprendizagem é vista como um processo ativo, onde o estudante constrói seu conhecimento a partir de experiências. Piaget (1976) ressalta que "a criança não é um receptor passivo de informações; ao contrário, ela ativa, organiza e transforma seus próprios conhecimentos" (PIAGET, 1976, p. 92). Assim, os jogos digitais surgem como ferramentas que estimulam essa atividade, permitindo que as crianças tomem decisões, enfrentem desafios e reflitam sobre suas ações, promovendo um aprendizado significativo.

Por sua vez, Vygotsky (1998) enfatiza a importância da interação social no processo de aprendizagem. Ele sugere que "o aprendizado é social em sua essência; as habilidades culturais são transmitidas através de interações com outros" (VYGOTSKY, 1998, p. 25). Os jogos digitais, especialmente os que promovem a colaboração, oferecem um espaço para que as crianças compartilhem experiências, discutam estratégias e construam conhecimento em grupo. Dessa forma, a Teoria da Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais (ABJD) se alinha perfeitamente ao pensamento vygotskyano, ao fomentar a construção do conhecimento por meio da interação social.

Além disso, Vygotsky introduz o conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), que é a diferença entre o que a criança pode fazer sozinha e o que pode fazer com ajuda. A ABJD aproveita essa ideia ao permitir que os jogadores colaborem e se ajudem mutuamente, ampliando suas capacidades cognitivas. Como Vygotsky (1998) afirma, "o papel do educador é guiar e apoiar a criança dentro de sua ZDP" (VYGOTSKY, 1998, p. 39), e essa orientação é frequentemente encontrada em jogos que oferecem feedback e dicas ao jogador.

A interação entre a teoria construtivista de Piaget e a teoria sociocultural de Vygotsky revela que os Jogos Digitais têm um enorme potencial educativo. Eles não apenas oferecem um espaço para a construção ativa do conhecimento, como também favorecem interações sociais que enriquecem esse processo. Ao integrar as ideias desses dois teóricos, a ABJD se configura como uma abordagem inovadora e eficaz para a aprendizagem, levando em consideração tanto o desenvolvimento individual quanto a importância das relações sociais.

### **Teoria da Aprendizagem Experiencial de Kolb**

A Teoria da Aprendizagem Experiencial de Kolb (1984) enfatiza que a experiência é fundamental para o aprendizado, descrevendo um ciclo que envolve quatro etapas: concretização, reflexão, abstração e experimentação. Essa abordagem pode ser diretamente relacionada à Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais (ABJD), que utiliza jogos como ferramentas educacionais para engajar os alunos em experiências significativas.

De acordo com Kolb (1984), "a aprendizagem é um processo em que o conhecimento é criado através da transformação da experiência" (p. 38). Nos jogos digitais, os alunos imersos em ambientes interativos podem vivenciar desafios que incentivam a reflexão e a aplicação de estratégias, favorecendo o aprendizado prático. A concretização da experiência ocorre à medida que os jogadores tomam decisões e enfrentam consequências, alinhando-se com a ideia de 'fazer' proposta por Kolb (1984).

Além disso, o processo reflexivo é crucial na ABJD, onde os alunos analisam suas ações e resultados após as sessões de jogo. Kolb (1984) afirma que "a reflexão sobre a experiência é essencial para a aprendizagem" (p. 68). Esse momento de introspecção permite que os alunos conectem suas vivências do jogo com conceitos teóricos, promovendo uma compreensão mais profunda.

Na etapa de abstração, os jogadores formulam hipóteses e teorias baseadas nas experiências, e na experimentação, aplicam essas teorias em novas situações. Isso reflete a ideia de Kolb (1984) de que "a aprendizagem se torna mais eficaz quando o aluno pode experimentar e testar as suas ideias na prática" (p. 111). Assim, a ABJD não só complementa, mas também enriquece a Teoria da Aprendizagem Experiencial, criando um ciclo dinâmico de aprendizado que é fundamental para o desenvolvimento cognitivo dos estudantes.

### **Teoria da Motivação de Deci e Ryan**

A Teoria da Motivação, proposta por Deci e Ryan (2000), enfatiza a importância das necessidades humanas e a autodeterminação no contexto do aprendizado. Segundo os autores, "a satisfação das necessidades psicológicas básicas de competência, autonomia e relacionamento é essencial para o desenvolvimento da motivação intrínseca" (Deci; Ryan, 2000, p. 229). Essa abordagem é particularmente relevante quando analisamos a Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais (ABJD), que se fundamenta em princípios que promovem esses elementos motivacionais.

Os jogos digitais frequentemente proporcionam um ambiente de aprendizado envolvente, onde os alunos experimentam desafios que permitem o desenvolvimento de competências. Isso se alinha com a afirmação de Deci e Ryan (2000) sobre a importância do sentido de competência: "A capacidade de um indivíduo de dominar e ter controle sobre seu ambiente é fundamental para a motivação" (p. 230). Nos jogos, os jogadores são frequentemente levados a superar obstáculos, o que promove um senso de realização e aprendizado.

Ademais, a autonomia é um aspecto central tanto na Teoria da Autodeterminação quanto na ABJD. Deci e Ryan (2000) ressaltam que "as atividades que promovem um alto grau de autonomia levam a um maior envolvimento e satisfação" (p. 233). Nos jogos, os jogadores podem tomar decisões significativas que impactam a narrativa e o resultado, aumentando assim sua motivação intrínseca. Essa liberdade permite um envolvimento mais profundo com o material de aprendizagem.

Por último, o aspecto social e de relacionamento também é essencial. A ABJD muitas vezes inclui interações colaborativas, fomentando um ambiente de aprendizagem comunitária. Como mencionado por Deci e Ryan (2000), "a conexão social também contribui para a motivação, proporcionando um suporte adicional para a busca de objetivos" (p. 235). A ABJD surge também como um componente importante social e cultural, exercendo uma atração natural sobre os indivíduos, promovendo envolvimento com motivação (Bozkurt & Durak, 2018).

A relação entre a Teoria da Motivação e a ABJD é evidente, pois ambas destacam a importância da autodeterminação, competência, autonomia e interações sociais no processo de aprendizado, criando assim um ambiente rico e dinâmico para o desenvolvimento dos alunos.

### Estratégias para a implementação prática da ABJD nos Espaços Escolares Inclusivos

A implementação da ABJD em ambientes inclusivos requer planejamento cuidadoso e adaptação às especificidades dos alunos. As seguintes estratégias são recomendadas:

**1. Seleção de Jogos Acessíveis** - A escolha de jogos que sejam acessíveis a todos os alunos é fundamental. Isso inclui considerar jogos que oferecem diferentes níveis de dificuldade, opções de personalização e recursos para atender a diferentes estilos de aprendizagem.

**2. Formação de Educadores** - Os professores devem ser capacitados para integrar jogos digitais em suas práticas pedagógicas. Isso inclui compreender os princípios da ABJD, conhecer os jogos disponíveis e saber como utilizá-los para atender às necessidades específicas de seus alunos.

**3. Criação de Ambientes Colaborativos** - A ABJD pode ser utilizada para fomentar a colaboração entre os alunos. Jogos que promovam a interação e o trabalho em equipe são particularmente eficazes em ambientes inclusivos, permitindo que alunos com diferentes habilidades aprendam uns com os outros.

**4. Avaliação Contínua e Reflexão** - A avaliação deve ser um processo contínuo que reflete o progresso dos alunos. Os professores podem utilizar dados coletados durante as atividades de jogos para adaptar suas práticas e oferecer suporte individualizado.

**5. Envolvimento da Família** - Engajar as famílias no processo de aprendizado é vital, especialmente em contextos inclusivos. Compartilhar experiências de aprendizagem através de jogos digitais pode ajudar a fortalecer a relação entre a escola e a comunidade.

### Estudos de Caso e Exemplos Práticos

Vários estudos de caso têm demonstrado a eficácia da ABJD em ambientes escolares inclusivos. Descrevemos abaixo dez exemplos práticos de estudos e pesquisas que utilizam a Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais (ABJD), baseados em publicações dos últimos cinco anos (2020-2024):

**Tabela 1- Exemplos práticos de estudos de caso que utilizam a Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais (ABJD).**

Ano	Estudo	Descrições	Referência
2020	Jogo digital e aprendizagem em matemática*	Este estudo investigou como jogos digitais podem auxiliar no processo de ensino-aprendizagem da matemática. Os resultados indicaram que a utilização de jogos como ferramenta didática resultou em um aumento significativo na compreensão de conceitos matemáticos.	Almeida, J. C.; Santos, L. R. (2020). A utilização de jogos digitais no ensino da matemática: um estudo de caso em escolas públicas. *Revista de Educação Matemática, 13*(1), 55-72.
2021	Desenvolvimento de habilidades socioemocionais com jogos digitais	Este estudo analisou a implementação de jogos digitais na prática pedagógica em uma escola de educação básica. Os resultados mostraram que o uso de jogos ajudou os alunos a desenvolver habilidades como empatia, resolução de conflitos e trabalho em equipe.	Costa, D. F., Valente, J. A. (2021). Desenvolvimento de competências socioemocionais por meio de jogos digitais na educação básica: um estudo de caso. *Revista Brasileira de Educação, 26*(80), 1-25.
2022	A gamificação no ensino de ciências	O artigo discute a aplicação de jogos digitais na disciplina de ciências em uma escola do ensino fundamental. Os alunos relataram maior interesse e melhoria no desempenho acadêmico, evidenciando a eficácia da gamificação para engajar e motivar os estudantes.	Silva, J. A., Pereira, M. C. (2022). Gamificação como estratégia de ensino: um estudo na disciplina de ciências. *Educação em Questão, 56*(2), 45-62.
2022	Aprendizagem baseada em jogos digitais no ensino da matemática	Este estudo procurou verificar se a metodologia Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais poderia contribuir para a aprendizagem de conteúdos matemáticos, compreender os efeitos da sua aplicação	Fernandes, S. d. C. (2022). <i>A aprendizagem baseada em jogos digitais no ensino da matemática</i> [Doctoral dissertation, Escola Superior de Educação de Bragança]. Biblioteca

			digital ipb. <a href="https://bibliotecadigital.ipb.pt/handle/10198/26471">https://bibliotecadigital.ipb.pt/handle/10198/26471</a>
2022	Jogos digitais para estudantes surdos: um framework na perspectiva do desenho universal para a aprendizagem	Este estudo da aprendizagem baseada em jogos digitais, tem-se como objetivo propor um framework conceitual para auxiliar no desenvolvimento de jogos digitais voltados para o contexto educativo de estudantes surdos tendo como base o Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA).	Althaus, D. (2022). <i>Jogos digitais para estudantes surdos: um framework na perspectiva do Desenho Universal para a Aprendizagem</i> [Doctoral dissertation, UFSC]. Repositório UFSC. <a href="https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/236081">https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/236081</a>
2023	Aprendizagem ativa e jogos digitais na formação de professores	Este estudo avaliou a eficácia dos jogos digitais em um curso de formação de professores. O uso de jogos promoveu uma aprendizagem ativa, onde os futuros educadores puderam vivenciar práticas pedagógicas inovadoras e refletir sobre suas experiências.	Ferreira, C. J.; Montenegro, R. F. (2023). Jogos digitais como ferramenta de aprendizagem ativa na formação de professores. *Educação e Realidade, 48*(1), 113-136.
2024	Aprendizagem baseada em jogos educativos através do GP Edumídia	Este artigo apresenta as pesquisas do grupo EDUMÍDIA, focado na interface entre Comunicação, Educação e Linguagens, que investiga as possibilidades educativas dos games, testando seu uso na educação básica e superior	Cruz, D. M.; Ramos, D. K. (2024) GP Edumídia: pesquisa e desenvolvimento de aprendizagem baseada em jogos educativos. XXIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2024) – Manaus/AM
2024	Que Comecem os Jogos: um Estudo sobre a Aprendizagem Baseada em Jogos na Educação Profissional e Tecnológica	O artigo buscou conceituar a aprendizagem baseada em jogos e aprendizagem baseada em gamificação, buscando identificar o potencial dessas metodologias no processo de ensino e aprendizagem na turma de Práticas Educativas em Educação Profissional e Tecnológica do Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica no segundo semestre do ano de 2023.	Sylvestre, D. R. P., Silva, G. N. d., Carvalho, P. P. d. J., & Sondermann, D. V. C. (2024). Que Comecem os Jogos: um Estudo sobre a Aprendizagem Baseada em Jogos na Educação Profissional e Tecnológica. <i>Revista Científica em Educação a distância - IFES</i> , 14(1). <a href="https://doi.org/10.18264/eadf.v14i1.2196EaDemFoco,2022,1(1):eYYYY 15EaDemFoco,2022,1(1):eYYYY 18">https://doi.org/10.18264/eadf.v14i1.2196EaDemFoco,2022,1(1):eYYYY 15EaDemFoco,2022,1(1):eYYYY 18</a>
2024	Explorando a metacognição na aprendizagem baseada em jogos	Este estudo analisa a utilização de jogos não ensinados na aprendizagem pelas lentes da metacognição, com o objetivo de analisar o Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências (ENPEC) de 2019.	Dos Santos, L.R, Cordeiro, T.L.R, Domingues, K.C.C.M, Granadeiro, R.M de A., & Peixoto, M.A.P (2024). Explorando a metacognição na aprendizagem baseada em jogos. <i>Jornal Caribenho de Ciências Sociais</i> , 13 (1), 543–556. <a href="https://doi.org/10.55905/rcssv13n1-035">https://doi.org/10.55905/rcssv13n1-035</a>
2024	Acessibilidade em jogos digitais educacionais no contexto da educação básica	Este estudo tem o objetivo de apresentar os principais aspectos de acessibilidade que são essenciais para que os jogos digitais educacionais, sobretudo os que são usados no contexto da educação básica, promovam a inclusão e potencializem a aprendizagem significativa, divertida e inclusiva.	Yanaze, L. K. H. (2024). Acessibilidade em jogos digitais educacionais no contexto da educação básica. <i>Revista Ensino &amp; Pesquisa</i> , 22(1), 90-102. <a href="https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.33871/23594381.2024.22.1.9105">https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.33871/23594381.2024.22.1.9105</a>

Fonte: Autor (2024)

Esses exemplos ilustram a eficácia da Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais em diferentes contextos educacionais, mostrando seu potencial para aumentar a motivação e a melhoria do aprendizado em diversas disciplinas, ao mesmo tempo em que promovem o engajamento dos alunos.

#### **IV. Conclusão**

A Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais (ABJD) representa uma abordagem inovadora para promover a inclusão e o engajamento dos alunos em ambientes escolares. À medida que a tecnologia avança e se torna uma parte integral do cotidiano, o ambiente educacional também deve evoluir para atender às exigências e expectativas dos estudantes do século XXI. A ABJD não apenas proporciona um envolvimento significativo e motivador para os alunos, mas também permite o desenvolvimento de habilidades essenciais como pensamento crítico, colaboração e resolução de problemas.

Os fundamentos teóricos que sustentam essa prática pedagógica, aliados a implementações práticas bem planejadas, podem resultar em experiências de aprendizagem significativas para todos os alunos. A pesquisa contínua e a troca de experiências entre educadores são essenciais para aprimorar essa abordagem e garantir que todos os estudantes tenham acesso a uma educação de qualidade e inclusiva.

O uso de jogos digitais nas escolas abre um leque de possibilidades para uma aprendizagem mais rica e diversificada. Isso inclui a oportunidade de personalizar as estratégias de ensino para atender às diferentes necessidades e estilos de aprendizagem dos alunos, especialmente em ambientes inclusivos. Os jogos oferecem um espaço onde os estudantes podem experimentar, fazer escolhas e reconhecer suas conquistas, elementos fundamentais para o fortalecimento da autoestima e da autoconfiança.

Além disso, a aplicação de diferentes abordagens de avaliação, como a avaliação formativa, dentro do contexto da ABJD, constitui uma alternativa eficaz para monitorar e fomentar o desenvolvimento dos alunos de maneira holística. Isso permite que os educadores identifiquem os pontos fortes e as áreas que precisam de suporte, promovendo um feedback contínuo e construtivo. Ao valorizar o progresso individual e coletivo, a ABJD contribui para a construção de um ambiente de aprendizagem mais justo e acolhedor.

Por conseguinte, este estudo aponta para a necessidade de uma formação contínua e de um suporte adequado para professores, a fim de que possam integrar efetivamente os jogos digitais em suas práticas pedagógicas. A colaboração entre educadores, desenvolvedores de jogos e pedagogos é crucial para criar ferramentas que sejam não apenas divertidas, mas também educativamente significativas.

Em última análise, ao adotar a ABJD, as instituições de ensino podem transformar suas abordagens pedagógicas, tornando a educação mais dinâmica, inclusiva e estimulante. Essa trajetória não deve ser vista apenas como uma tendência, mas como uma necessidade de adaptação a um mundo cada vez mais digital, onde a experiência de aprendizagem deve refletir a diversidade e as complexidades da sociedade atual. Assim, a ABJD se destaca como um caminho promissor para uma educação que realmente atenda às necessidades e aspirações de todos os alunos, promovendo um futuro mais equitativo e integrado para todos os indivíduos na sociedade.

#### **Referências**

- [1]. Bozkurt, A., & Durak, G. (2018). A Systematic Review Of Gamification Research: In Pursuit Of Homo Ludens. *International Journal Of Game-Based Learning*, 8(3), 15–33. <https://doi.org/10.4018/Ijgbl.2018070102>
- [2]. Deci, E. L.; Ryan, R. M. (2000). The "What" And "Why" Of Goal Pursuits: Human Needs And The Self-Determination Of Behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268.
- [3]. Gee, J. P. (2003). What Video Games Have To Teach Us About Learning And Literacy. *Computers In Human Behavior*, 19(1), 15-21.
- [4]. Ia-Chat Gpt Brasil, 2024. Revise Na Forma Correta O Texto, Fazendo A Correção Ortográfica E Gramatical (Texto). Escreva As Referências A Seguir No Formato Apa (Referências). Disponível Em: <https://www.chatlipe.com.br/>
- [5]. Johnson, L., Adams Becker, S., Cummins, M., Estrada, V.; Freeman, A. (2016). *Nmc Horizon Report: 2016 Higher Education Edition*. Austin, Texas: The New Media Consortium
- [6]. Kapp, K. M. (2012). *Gamification Of Learning And Instruction: Game-Based Methods And Strategies For Training And Education*. San Francisco, Ca: Pfeiffer..
- [7]. Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience As The Source Of Learning And Development*. Englewood Cliffs, Nj: Prentice-Hall.
- [8]. Piaget, J. (1976). *A Formação Do Símbolo Na Criança*. São Paulo: Martins Fontes.
- [9]. Salen, K.; Zimmerman, E. (2004). *\*Rules Of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, Ma: Mit Press.
- [10]. Vygotsky, L. S. (1998). *A Formação Social Da Mente*. São Paulo: Martins Fontes.