I ENCONTRO NACIONAL DE DIREITO DO FUTURO

DIREITO EDUCACIONAL, ENSINO JURÍDICO E METODOLOGIAS DE PESQUISA

D598
Direito Educacional, ensino jurídico e metodologias de pesquisa [Recurso eletrônico on-line] organização I Encontro Nacional de Direito do Futuro: Escola Superior Dom Helder Câmara – Belo Horizonte;

Coordenadores Tais Mallmann Ramos, Vinícius Biagioni e Michelle Asato Junqueira – Belo Horizonte: Escola Superior Dom Helder Câmara - ESDHC, 2024.

Inclui bibliografia
ISBN: 978-85-5505-944-5
Modo de acesso: www.conpedi.org.br em publicações
Tema: Os desafios do humanismo na era digital.
1. Direito do Futuro. 2. Humanismo. 3. Era digital. I. I Encontro Nacional de Direito do Futuro (1:2024 : Belo Horizonte, MG).

CDU: 34

Dom Helder
ESCOLA SUPERIOR

I ENCONTRO NACIONAL DE DIREITO DO FUTURO

DIREITO EDUCACIONAL, ENSINO JURÍDICO E METODOLOGIAS DE PESQUISA

Apresentação

O Encontro Nacional de Direito do Futuro, realizado nos dias 20 e 21 de junho de 2024 em formato híbrido, constitui-se, já em sua primeira edição, como um dos maiores eventos científicos de Direito do Brasil. O evento gerou números impressionantes: 374 pesquisas aprovadas, que foram produzidas por 502 pesquisadores. Além do Distrito Federal, 19 estados da federação brasileira estiveram representados, quais sejam, Amazonas, Amapá, Bahia, Ceará, Goiás, Maranhão, Minas Gerais, Mato Grosso do Sul, Paraíba, Pernambuco, Paraná, Rio de Janeiro, Rio Grande do Norte, Rondônia, Rio Grande do Sul, Santa Catarina, Sergipe, São Paulo e Tocantins.

A condução dos 29 grupos de trabalho do evento, que geraram uma coletânea de igual número de livros que ora são apresentados à comunidade científica nacional, contou com a valiosa colaboração de 69 professoras e professores universitários de todo o país. Esses livros são compostos pelos trabalhos que passaram pelo rigoroso processo double blind peer review (avaliação cega por pares) dentro da plataforma CONPEDI. A coletânea contém o que há de mais recente e relevante em termos de discussão acadêmica sobre as perspectivas dos principais ramos do Direito.

Tamanho sucesso não seria possível sem o apoio institucional de entidades como o Conselho Nacional de Pesquisa e Pós-graduação em Direito (CONPEDI), a Universidade do Estado do Amazonas (UEA), o Mestrado Profissional em Direito e Inovação da Universidade Católica de Pernambuco (PPGDI/UNICAP), o Programa RECAJ-UFMG – Ensino, Pesquisa e Extensão em Acesso à Justiça e Solução de Conflitos da Faculdade de Direito da Universidade Federal de Minas Gerais, a Comissão de Direito e Inteligência Artificial da Ordem dos Advogados do Brasil – Seção Minas Gerais, o Grupo de Pesquisa em Direito, Políticas Públicas e Tecnologia Digital da Faculdade de Direito de Franca e as entidades estudantis da UFMG: o Centro Acadêmico Afonso Pena (CAAP) e o Centro Acadêmico de Ciências do Estado (CACE).

Os painéis temáticos do congresso contaram com a presença de renomados especialistas do Direito nacional. A abertura foi realizada pelo professor Edgar Gastón Jacobs Flores Filho e pela professora Lorena Muniz de Castro e Lage, que discorreram sobre o tema “Educação jurídica do futuro”. O professor Caio Lara conduziu o debate. No segundo e derradeiro dia,

no painel “O Judiciário e a Advocacia do futuro”, participaram o juiz Rodrigo Martins Faria, os servidores do TJMG Priscila Sousa e Guilherme Chiodi, além da advogada e professora Camila Soares. O debate contou com a mediação da professora Helen Cristina de Almeida Silva. Houve, ainda, no encerramento, a emocionante apresentação da pesquisa intitulada “Construindo um ambiente de saúde acessível: abordagens para respeitar os direitos dos pacientes surdos no futuro”, que foi realizada pelo graduando Gabriel Otávio Rocha Benfica em Linguagem Brasileira de Sinais (LIBRAS). Ele foi auxiliado por seus intérpretes Beatriz Diniz e Daniel Nonato.

A coletânea produzida a partir do evento e que agora é tornada pública tem um inegável valor científico. Seu objetivo é contribuir para a ciência jurídica e promover o aprofundamento da relação entre graduação e pós-graduação, seguindo as diretrizes oficiais da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). Além disso, busca-se formar novos pesquisadores nas mais diversas áreas do Direito, considerando a participação expressiva de estudantes de graduação nas atividades.

A Escola Superior Dom Helder Câmara, promotora desse evento que entra definitivamente no calendário científico nacional, é ligada à Rede Internacional de Educação dos Jesuítas, da Companhia de Jesus – Ordem Religiosa da Igreja Católica, fundada por Santo Inácio de Loyola em 1540. Atualmente, tal rede tem aproximadamente três milhões de estudantes, com 2.700 escolas, 850 colégios e 209 universidades presentes em todos os continentes. Mantida pela Fundação Movimento Direito e Cidadania e criada em 1998, a Dom Helder dá continuidade a uma prática ético-social, por meio de atividades de promoção humana, da defesa dos direitos fundamentais, da construção feliz e esperançosa de uma cultura da paz e da justiça.

A Dom Helder mantém um consolidado Programa de Pós-graduação Stricto Sensu em Direito Ambiental e Sustentabilidade, que é referência no país, com entradas nos níveis de mestrado, doutorado e pós-doutorado. Mantém revistas científicas, como a Veredas do Direito (Qualis A1), focada em Direito Ambiental, e a Dom Helder Revista de Direito, que recentemente recebeu o conceito Qualis A3.

Expressamos nossos agradecimentos a todos os pesquisadores por sua inestimável contribuição e desejamos a todos uma leitura excelente e proveitosa!

Belo Horizonte-MG, 29 de julho de 2024.

Prof. Dr. Paulo Umberto Stumpf – Reitor da ESDHC

Prof. Dr. Franclim Jorge Sobral de Brito – Vice-Reitor e Pró-Reitor de Graduação da ESDHC

Prof. Dr. Caio Augusto Souza Lara – Pró-Reitor de Pesquisa da ESDHC

O DIREITO À EDUCAÇÃO POR MEIO DA GAMIFICAÇÃO: UMA TÉCNICA INCLUSIVA PARA PESSOAS AUTISTAS.

THE RIGHT TO EDUCATION THROUGH GAMIFICATION: AN INCLUSIVE TECHNIQUE FOR AUTISTIC INDIVIDUALS.

Kelvin Nunes Pavaneli [1]
Francieli Puntel Raminelli Volpato [2]

Resumo

O trabalho analisa o impacto da gamificação na educação de pessoas com transtorno do espectro autista (TEA) no Brasil, focando nos aspectos legais e metodológicos. Busca-se responder: a gamificação pode promover o acesso à educação de qualidade para autistas, conforme legislação vigente? Utiliza-se de abordagem dedutiva, com método de procedimento monográfico e técnica de pesquisa bibliográfica e documental. O estudo examina fundamentos legais da inclusão educacional e avalia como a gamificação pode atender às necessidades desses alunos. Conclui-se que a gamificação pode aumentar a motivação e interação social, contribuindo para a efetivação do direito à educação inclusiva.

Palavras-chave: Direito à educação inclusiva, Estratégia inovadora, Gamificação, Técnica inclusiva, Autismo

Abstract/Resumen/Résumé

The paper analyzes the impact of gamification on the education of people with autism spectrum disorder (ASD) in Brazil, focusing on legal and methodological aspects. It seeks to answer: can gamification promote access to quality education for individuals with autism, according to current legislation? A deductive approach is used, with a monographic method and bibliographic and documentary research techniques. The study examines the legal foundations of educational inclusion and evaluates how gamification can meet these students' needs. It concludes that gamification can increase motivation and social interaction, contributing to the realization of the right to inclusive education.

Keywords/Palabras-claves/Mots-clés: Right to inclusive education, Innovative strategy, Gamification, Autism, Inclusive technique

[1] Acadêmico de Direito da Universidade de Sorocaba (UNISO). Licenciado em História pelo Centro Universitário Internacional (UNINTER). E-mail: kelvinpavaneli@hotmail.com

[2] Orientadora. Doutora em Direito pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul e pela Universidade de Sevilha (Espanha). E-mail: francieli.raminelli@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O direito à educação é um pilar fundamental para o desenvolvimento humano, sendo conceituado como o processo de transmissão de conhecimentos e valores essenciais para a vida em sociedade e para a plena formação da consciência individual. No contexto brasileiro, a educação inclusiva surge como um marco recente, destacando-se através da implementação de políticas públicas voltadas para o atendimento de alunos com deficiência. Entre os grupos que requerem atenção especial, estão as pessoas com transtorno do espectro autista (TEA), cuja inclusão educacional representa um desafio significativo devido às suas necessidades específicas.

A inclusão educacional de autistas é garantida por leis como a Declaração de Salamanca e a Lei nº 12.764/2012, que asseguram educação de qualidade em condições de igualdade. Nesse contexto, a gamificação emerge como uma estratégia inovadora para adaptar o ambiente educacional às necessidades desses alunos, promovendo seu pleno desenvolvimento e interação.

Diante desse cenário, surge a seguinte questão: a gamificação pode ser aplicada para promover o acesso à educação de qualidade para pessoas autistas, considerando os aspectos legais e jurídicos envolvidos? O objetivo geral deste estudo é analisar o impacto das novas tecnologias, especificamente a gamificação, na efetivação do direito social à educação de pessoas autistas. Para isso, foi utilizada uma abordagem dedutiva, com método de procedimento monográfico e técnicas de pesquisa bibliográfica e documental.

O trabalho está estruturado em duas partes, além da introdução e da conclusão. Primeiramente, serão discutidos os fundamentos legais da inclusão educacional de pessoas autistas, fornecendo uma base teórica sólida para a análise subsequente. Em seguida, será explorado o papel da gamificação na promoção da educação inclusiva, avaliando como essa estratégia pode alinhar-se aos princípios legais de acessibilidade e igualdade educacional.

À seguir, é essencial entender os fundamentos legais da inclusão educacional de pessoas autistas no Brasil. Esses fundamentos fornecem a base necessária para a análise da gamificação como estratégia para promover a educação inclusiva e de qualidade para alunos com transtorno do espectro autista (TEA).

2. FUNDAMENTOS LEGAIS DA INCLUSÃO EDUCACIONAL DE PESSOAS AUTISTAS

O direito à educação é um pilar fundamental para o desenvolvimento humano, sendo conceituado por Martins (2021, p. 878) como o processo de transmissão de conhecimentos e valores essenciais para a vida em sociedade e para a plena formação da consciência individual. Nesse contexto, a educação inclusiva surge como um marco recente no panorama educacional brasileiro, ganhando forma através da implementação de políticas públicas voltadas para o atendimento de alunos com deficiência (Silva, 2017, p. 16).

A inclusão, por sua vez, é compreendida como um processo de reestruturação e adaptação da sociedade para acolher indivíduos considerados diferentes, integrando-os de forma plena em seus sistemas (Silva, 2017, p. 16). Desta forma, "a educação não se limita ao ensino formal, mas também à transmissão de valores, cultura e tudo o mais que permita a formação da consciência do indivíduo para o convívio saudável, em sociedade (Martins, 2021, p. 880)".

As diretrizes atuais da educação inclusiva preconizam que o acesso à educação é um direito de todos, destacando a importância da inserção preferencial de pessoas com necessidades especiais na rede regular de ensino, onde possam conviver e interagir com seus pares (Silva, 2017, p. 16). Este paradigma de inclusão ressalta que somente alunos com quadros comportamentais severos devem ser encaminhados para escolas especiais, visando não comprometer o desenvolvimento da classe regular (Silva, 2017, p. 17).

A Declaração de Salamanca (Unesco, 1994) e outras legislações brasileiras sobre educação especial estabelecem as diretrizes para a prática da inclusão educacional, assegurando o direito à educação de qualidade para todos, inclusive para pessoas com deficiência (Silva, 2017, p. 36). Essa garantia é reforçada pela Constituição Federal em seu art. 208 (Brasil, 1988), que estabelece a educação como um direito social, garantindo atendimento educacional especializado aos portadores de deficiência, preferencialmente na rede regular de ensino.

Dentre os grupos que necessitam de atenção especial no contexto educacional, destacam-se as pessoas com transtorno do espectro autista (TEA). O autismo, derivado do grego "autos", que significa "voltar-se para si mesmo", caracteriza-se pela pouca interação da pessoa com o meio externo, dificultando seu contato com o mundo exterior (Barreto, 2021, p. 30).

Para garantir os direitos das pessoas com TEA, foi instituída a Política Nacional de Proteção dos Direitos da Pessoa com Transtorno do Espectro Autista, a Lei nº 12.764/2012 (Brasil, 2012), que estabelece diretrizes para sua inclusão e desenvolvimento pleno.

Portanto, é dever do Estado, da família, da comunidade escolar e da sociedade assegurar uma educação de qualidade para todas as pessoas, incluindo aquelas com deficiência, promovendo a inclusão e o pleno desenvolvimento de seus talentos e habilidades em igualdade de condições com os demais indivíduos (Brasil, 2015). A educação é o caminho para a construção de uma sociedade mais justa e igualitária, em que cada pessoa possa alcançar seu potencial máximo e contribuir de forma significativa para o bem-estar coletivo.

3. PAPEL DA GAMIFICAÇÃO NA PROMOÇÃO DA EDUCAÇÃO INCLUSIVA.

Compreender o que é a educação inclusiva é essencial, pois permite o desenvolvimento de práticas educacionais que atendam às necessidades de todos os estudantes. Segundo Linhalis *et al*. (2024, p. 1604), "a educação inclusiva é mais do que somente garantir o acesso à entrada de alunos nas instituições de ensino, é também sobre como o atendimento passa a ser de acordo com as necessidades individuais de cada aluno". No Brasil, embora a proposta de uma escola inclusiva seja acolher todos os alunos, muitas escolas não estão preparadas para receber e ensinar alunos com deficiência devido à falta de infraestrutura e formação adequada da equipe (Linhalis *et al.*, 2024, p. 1604).

Nesse contexto, a gamificação surge como uma alternativa inovadora para engajar todos os alunos e atender às diversas necessidades educacionais. A ideia de gamificação surgiu primeiro na área de *marketing*, como uma estratégia de incentivo, *feedback* e envolvimento (Gomes; Silva, 2023, p. 19). Ela é vista como uma prática que retira elementos existentes em jogos e utiliza-os em atividades do dia-a-dia das pessoas, tendo a capacidade de atingir e influenciar o mais variado público (Linhalis *et al*., 2024, p. 1605).

Para Bottentuit (2020, p. 289), há um conceito mais amplo de gamificação, indo além de apenas utilizar os elementos de jogos, mas o de conceituá-la como a participação de um grupo numa atividade de jogo planejada, consistente em diversas etapas, com o foco de condicionar os sujeitos para reações específicas, podendo ser aplicada tanto em contextos pedagógicos quanto em outras situações. No entanto, como apontado por Silva *et al*. (2023, p. 12), mesmo com o crescente número de estudos sobre gamificação na educação, ainda existe uma diversidade de perspectivas em relação à sua definição como parte integrante do processo educacional.

Neste cenário, surgem novas tecnologias que visam soluções num futuro não muito distante. O desenvolvimento por pesquisadores de novas ferramentas para ajudar pessoas com TEA vem da introdução de smartphones e sensores (Silva; Coelho; Godoy, 2022, p. 128).

Para Linhalis *et al*. (2024, p. 1605), a utilização de jogos digitais e aplicativos gamificados é uma abordagem promissora, sendo ela utilizada para reduzir obstáculos que possam restringir a aprendizagem e participação no processo educativo. Introduzir a gamificação como estratégia educacional inovadora, para Linhalis *et al*. (2024, p. 1605), possui um grande potencial, que consiste em atender de forma eficiente as carências dos estudantes. Dessa forma, "A gamificação na aprendizagem deve ser cuidadosamente planejada e bem projetada para manter um equilíbrio cuidadoso entre o jogo e a pedagogia durante sua simulação (Linhalis *et al.*, 2024, p. 1605)".

A gamificação reflete em outros aspectos além do lúdico, o que permite elucidar a aceitação desta metodologia:

> Além do caráter lúdico por trás das estratégias de gamificação,existem aspectos psicológicos que ajudam a explicar o sucesso dessa metodologia quando se pretende atingir os resultados esperados, como a associação aos aspectos da motivação, os estilos de aprendizagem dos participantes, o processo de recompensa (muito estudado por Skinner), a interação entre os sujeitos (construtivismo Social e ZDP de Vygotsky) e o construtivismo de Jean Piaget. Estas são apenas algumas das várias áreas e teorias que podemos estudar e associar quando se utiliza a gamificação na Educação (Bottentuit, 2020, p. 290).

Para Silva, Coelho e Godoy (2022) não há dúvidas de que a gamificação proporciona diversos benefícios para as pessoas autistas, tais como "concentração, atenção, aprendizagem coletiva, engajamento, melhor percepção das rotinas diárias e pequenos detalhes que podem favorecer a construção da autonomia (Silva; Coelho; Godoy, 2022, p. 129)".

Esses avanços são particularmente relevantes no contexto educacional, em que o acesso ao direito à educação é fundamental para promover a inclusão e o desenvolvimento pleno de todos os indivíduos, independentemente de suas capacidades ou necessidades específicas. A Lei nº 13.146/2015 deixa isso claro ao estabelecer, em seu art. 27, parágrafo único, o "dever do Estado, da família, da comunidade escolar e da sociedade de assegurar educação de qualidade à pessoa com deficiência" (Brasil, 2015), sendo o Estado o responsável por desenvolver e implementar pesquisas voltadas para o desenvolvimento de novas técnicas, métodos e recursos de tecnologia (Brasil, 2015) e de garantir atendimento educacional especializado às pessoas com TEA, na rede regular de ensino (Brasil, 1988).

Nesse sentido, a utilização da gamificação como ferramenta pedagógica pode contribuir significativamente para garantir que os alunos com TEA tenham acesso a uma

educação de qualidade, adaptada às suas necessidades individuais, e promover assim a efetivação do direito à educação para todos (Brasil, 1988).

4. CONCLUSÃO

A relevância da gamificação na concretização da garantia do direito social à educação para pessoas autistas é inquestionável. Em um primeiro momento, ao compreender os fundamentos legais da inclusão educacional, nota-se que o direito à educação é garantido por vários dispositivos legais, destacando-se a Constituição Federal, a Declaração de Salamanca e a Lei nº 12.764/2012. Tais marcos legais possibilitam a produção de uma educação inclusiva que tem por objetivo uma inserção plena de pessoas com deficiência na rede regular de ensino, garantindo igualdade de oportunidades.

Sobre o papel da gamificação, este estudo demonstrou como essa estratégia pode possibilitar o ensino e a aprendizagem de pessoas autistas, aderindo aos princípios de acessibilidade e igualdade educacional. Ao utilizar elementos de jogos em contextos educacionais, a gamificação provou ser uma ferramenta eficaz para engajar alunos, atender às suas necessidades individuais e promover um ambiente de aprendizagem mais inclusivo. Estudos demonstram que a gamificação pode aumentar a motivação, melhorar a concentração e facilitar a interação social entre alunos, aspectos cruciais para o desenvolvimento de pessoas com TEA.

Além dos benefícios educacionais diretos, a gamificação também permite a criação de uma sociedade mais igualitária e inclusiva. Promovendo metodologias que possam atender às necessidades de alunos autistas, não estaria apenas garantindo seu direito à educação, mas, além disso, contribuindo para o desenvolvimento de um ambiente educacional que valoriza a diversidade e a inclusão, um passo fundamental para o pleno desenvolvimento das habilidades e talentos individuais, conforme estabelece a legislação brasileira.

Assim, é necessário reafirmar a importância de políticas públicas que beneficiem o desenvolvimento e a implementação de práticas pedagógicas inovadoras, como a gamificação, que possam ser conciliadas com as necessidades e anseios de todos os estudantes. A educação inclusiva, junto com essas novas tecnologias, torna-se imprescindível para que todos os alunos, independentemente de suas características, habilidades ou deficiências, possam ter acesso a uma educação de qualidade, podendo assim alcançar seu máximo potencial.

Em suma, a garantia do direito social à educação para pessoas autistas passa necessariamente pela compreensão e aplicação dos fundamentos legais da inclusão

educacional e pela utilização de métodos pedagógicos inovadores, como a gamificação. Este estudo contribui para a compreensão de como tais abordagens devem ser implementadas de forma a promover uma educação inclusiva e de qualidade, garantindo que todos, sem exceção, possam se desenvolver plenamente e participar de forma ativa da sociedade.

REFERÊNCIAS

BARRETO, M. I. de C. **Emergências no processo de interação da criança com transtorno do Espectro Autista:** um estudo de caso em Salvador/Bahia. 2021. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2021. Disponível em: https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/33179/1/Tese%20de%20Doutorado.pdf. Acesso em: 03 maio 2024.

BOTTENTUIT JUNIOR, J. B. **Gamificação na Educação:** revisão sistemática de estudos empíricos disponíveis na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações. Temática, v.16, n.3, p.285-301,2020. Disponível em: https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/tematica/article/view/50871. Acesso em: 11 maio 2024.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília: Presidência da República, [1988]. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 17 maio 2024.

BRASIL. **Lei nº 12.764, de 27 de dezembro de 2012**. Institui a Política Nacional de Proteção dos Direitos da Pessoa com Transtorno do Espectro Autista. Brasília: Presidência da República, [2012]. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2012/lei/l12764.htm. Acesso em: 17 maio 2024.

BRASIL. **Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015.** Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). Brasília: Presidência da República, [2015]. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/l13146.htm. Acesso em: 17 maio 2024.

FRANÇA , F. A. C.; RIBEIRO, F. A. A.; PEREIRA , A. I. S.; DA CRUZ, A. R.; BRAZ, D. C.; FALCÃO, D. L.; MENOR FILHO, J. S.; SIMPLÍCIO , A. Á. F.; RIBEIRO, Y. A.; PAIVA JUNIOR, J. B. de O. Paradigma da equivalência de estímulos do primeiro ciclo de alfabetização: trabalhando a gamificação com estudantes do Transtorno do Espectro Autista. **Caderno Pedagógico,** [S. l.], v. 21, n. 1, p. 1761–1782, 2024. DOI: 10.54033/cadpedv21n1-090. Disponível em: https://ojs.studiespublicacoes.com.br/ojs/index.php/cadped/article/view/2346. Acesso em: 14 maio 2024.

GOMES, M. S.; SILVA, M. J. F. da. Gamificação: uma estratégia didática fundamentada pela perspectiva da Teoria das Situações Didáticas. **Horizontes - Revista de Educação.** ISSN

2318-1540, [S. l.], v. 6, n. 11, p. 18–30, 2018. DOI: 10.30612/hre.v6i11.8398. Disponível em: https://ojs.ufgd.edu.br/index.php/horizontes/article/view/8398. Acesso em: 16 maio. 2024.

LINHALIS, J. K. P.; COUTO, L. M. dos S.; TEIXEIRA, G. F.; RIOS, R. O.; PULINI, I. C.; LIBERATO, A. B.; SAQUETTO, T. C. Aprendendo-Junto: Uma proposta inovadora de gamificação aplicada a crianças com autismo. **Revista Contemporânea,** [S. l.], v. 4, n. 1, p. 1601–1625, 2024. DOI: 10.56083/RCV4N1-087. Disponível em: https://ojs.revistacontemporanea.com/ojs/index.php/home/article/view/3025. Acesso em: 13 maio 2024.

MARTINS, D. A. A. **Manual de Direito Constitucional.** São Paulo: Juspodivm, 2021.

SILVA, F. C. C., COELHO, R. C., GODOY, C. M. G. O papel da gamificação no desenvolvimento das habilidades cognitivas e na aprendizagem de estudantes autistas: revisão sistemática da literatura. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 20, n. 1, p. 122–131, 2022. DOI: 10.22456/1679-1916.126615. Disponível em: https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/126615. Acesso em: 16 maio. 2024.

SILVA, F. Q. da; EUGÊNIO, B. G.; SANT'ANA, C. de C.; SANT'ANA, I. P. Gamificação na Educação: Revisão sistemática de teses e dissertações no período de 2013 a 2021. **Cenas Educacionais,** [S. l.], v. 6, p. e17090, 2023. Disponível em: https://www.revistas.uneb.br/index.php/cenaseducacionais/article/view/17090. Acesso em: 16 maio. 2024.

SILVA, M. C. **Educação inclusiva.** Porto Alegre: Sagah, 2017.

UNESCO. **Declaração de Salamanca sobre princípios, políticas e práticas na área das necessidades educativas especiais 1994**. Espanha, 1994. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/salamanca.pdf. Acesso em: 07 maio 2024.