

JOGOS DIGITAIS: A TECNOLOGIA COMO FERRAMENTA LÚDICA DE ENSINO E DISSEMINAÇÃO DE SABERES CULTURAIS

Glenda Machado Neiva¹
Melissa de Santana Dias²
Naiane de Carvalho Reis³

RESUMO

Este estudo investiga as temáticas que podem ser exploradas nos jogos digitais de forma a promover um aprendizado significativo e engajador. A pesquisa tem por objetivo compreender como as abordagens utilizadas nos jogos digitais podem facilitar o ensino de diferentes conteúdos e competências, refletindo também sobre a banalização desses jogos no contexto educacional. Para isso, foi realizada uma análise detalhada das temáticas presentes no jogo Árida: Backland's Awakening, um jogo eletrônico que explora aspectos da cultura nordestina e do sertão baiano, com o intuito de entender como ele pode ser utilizado no processo de aprendizagem. A metodologia adotada é um estudo de caso, com base na experiência vivenciada no ambiente de tecnologias de uma escola, a partir do PIBID (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência), no qual o uso de jogos digitais tem sido integrado ao processo pedagógico. A pesquisa envolve a análise do potencial educativo do jogo Árida, explorando suas temáticas que abordam o contexto histórico e geográfico da região, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, emocionais e culturais dos educandos, principalmente ao se tratar de uma ferramenta que valoriza a identidade local e desperta um olhar mais sensível das crianças para o bioma da caatinga. Os principais resultados indicam que os jogos digitais, em geral, podem ser empregados para engajar os estudantes e promover aprendizagens significativas, sem cair na superficialidade ou banalização que muitas vezes caracteriza o uso indiscriminado de tecnologias educacionais. Com este estudo, espera-se contribuir para a compreensão do papel dos jogos digitais na educação, demonstrando suas possibilidades e desafios ao serem utilizados como ferramentas pedagógicas em contextos diversos.

Palavras-chave: Tecnologias Educacionais, Jogos Digitais, Abordagens Pedagógicas.

INTRODUÇÃO

A inserção das tecnologias digitais no contexto educacional tem se consolidado como uma das mais promissoras alternativas para a construção de práticas pedagógicas inovadoras, mesmo que este seja um ambiente desafiador por ser algo inusitado a ser explorado dessa maneira.

¹ Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade do Estado da Bahia – UNEB glenda.nmachado@gmail.com;

² Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade do Estado da Bahia – UNEB, melissasantana595@gmail.com;

³ Doutoranda na Universidade Federal da Bahia (UFBA) no curso de Ensino, História e Filosofia das Ciências, tinai29@hotmail.com;



Neste cenário contemporâneo, os jogos digitais emergem como uma ferramenta fundamental para promover o engajamento e o aprendizado significativo de forma lúdica e interativa, especialmente entre crianças e adolescentes da presente geração, um público que é oriundo das culturas digitais.

O presente estudo tem como objeto a análise do plano trimestral realizado em uma das escolas sede do Programa Institucional de Iniciação à Docência (PIBID) da Rede Municipal de Irecê, no ambiente de tecnologia da instituição, visando compreender como as abordagens utilizadas nos jogos digitais podem facilitar o ensino de diferentes conteúdos e competências.

A proposta busca articular o jogo *Árida: Backland's Awakening* ao ensino interdisciplinar de ciências, geografia e história, explorando temáticas ligadas à cultura sertaneja, ao bioma Caatinga e à geologia regional. O jogo se passa na região de Canudos-BA, no século XIX, entre os anos de 1895 e 1896. A narrativa acompanha a jovem Cícera enquanto ela enfrenta uma seca extrema no sertão nordestino, evidenciando saberes populares e acontecimentos históricos da época. Desenvolvido pela Aoca Game Lab em formato de RPG e produzido por um historiador baiano, o jogo digital também retrata elementos poéticos, com foco principal no gênero textual cordel.

A pesquisa adota como justificativa o desafio de superar o desinteresse estudantil gerado por metodologias tradicionais que, como aponta Freire (1987), é resultado de uma educação bancária que reduz o aluno a um receptor passivo, anulando sua curiosidade e seu potencial criador. Para tanto, utiliza-se do potencial de integração que os jogos digitais oferecem, a fim de disponibilizar de uma vivência envolvente que possibilita aos estudantes interagir com as tecnologias de forma espontânea e motivadora.

Seu uso em contextos educativos favorece uma aprendizagem personalizada, já que podem ser ajustados conforme o ritmo, as preferências de cada estudante. Além disso, proporcionam retornos imediatos sobre as ações realizadas e estimulam a busca autônoma por soluções, contribuindo para um processo educativo mais dinâmico, significativo e conectado à realidade dos aprendizes.

Neste contexto em que foi trabalhado, o jogo *Árida* favorece aprendizagens contextualizadas aos costumes e saberes populares da região, conforme destaca Freire (1996), ao afirmar que “Não há saber mais ou saber menos: há saberes diferentes. Cada grupo social possui a sua própria experiência acumulada, a sua própria cultura, que deve ser respeitada e valorizada no processo educativo”. Sendo assim, destaca-se a importância de contribuições para uma formação íntegra dos educandos, fortalecendo a identidade e



o pertencimento. O trabalho também propõe uma reflexão acerca da banalização do uso de tecnologias educacionais e sobre o risco de sua instrumentalização sem propósito pedagógico, tendo a sua utilização embasada apenas como um instrumento recreativo.

A pesquisa investiga como o jogo *Árida* pode despertar valorização da identidade local, tendo em vista que os elementos do bioma da caatinga representados no jogo também estão presentes na realidade das crianças, a fim de mediar esse olhar sensível para a Caatinga. Como problema de pesquisa, faz-se o seguinte questionamento: De que forma os jogos digitais podem ser utilizados como ferramentas ativas de aprendizagem interdisciplinar e promover o desenvolvimento de habilidades cognitivas, socioemocionais e culturais?

Metodologicamente, a pesquisa configura-se como um estudo de caso de caráter qualitativo e interpretativo a partir das experiências vivenciadas no ambiente de tecnologia por meio de uma das escolas sede do PIBID. A partir da observação participante e análise documental, foram examinadas as etapas do projeto, as atividades propostas, como as interações dos estudantes com o próprio jogo *Árida*, suas interpretações e interesse na prática educativa, bem como as habilidades com as ferramentas tecnológicas, como também as visitas ao ambiente externo, conectadas aos elementos presentes no jogo digital.

Os resultados indicam que o uso de jogos digitais, quando mediado por práticas reflexivas e embasado em contextos históricos e geográficos, não apenas amplia a motivação dos alunos, mas também desperta a consciência acerca da identidade local e regional, e, a sua importância na vida cotidiana. Além disso, o ambiente tecnológico também estimula a aprimoração de habilidades com as ferramentas digitais, algo que atualmente se tornou inerente aos indivíduos na convivência sociedade.

Assim, ao utilizar em consonância com uma intencionalidade formativa e com os princípios da pedagogia emancipadora, como destaca Freire (1996, p. 47.), “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção”, conclui-se que os jogo *Árida* constitui instrumentos pedagógicos legítimos e eficazes para integrar saberes culturais de maneira lúdica e interativa, não somente entre os estudantes, como também com o meio regional em que eles vivem, construindo aprendizagens significativas.

Além disso, os jogos digitais não devem ser abordados e banalizados ao mero entretenimento. Eles são uma ferramenta lúdica, que desenvolvem competências



específicas, como raciocínio lógico e resolução de problemas, favorecendo ao aprimoramento e inovação das abordagens pedagógicas na educação contemporânea.

METODOLOGIA

O estudo segue os pressupostos da pesquisa qualitativa em educação, tendo como base metodológica o estudo de caso. Essa escolha se justifica pelo interesse em compreender em profundidade uma experiência pedagógica real, situada no contexto da educação pública municipal de Irecê (BA). Foram utilizados como instrumentos de coleta de dados a análise documental do plano de projeto “Árida: The Backland’s Awakening e Caatinga, Minecraft e Geologia”, disponibilizado pelo professor supervisor do PIBID, a observação participante das atividades pedagógicas do ambiente de tecnologia e os registros audiovisuais e produções dos alunos, incluindo textos, vídeos e mapas digitais criados ao longo da execução do projeto.

O projeto foi desenvolvido em todas as turmas da pré-adolescência da escola sede do PIBID da Rede Municipal de Irecê-BA, sendo turmas do 4º, 5º e 6º ano, com idades entre 9 e 12 anos, nos turnos matutino (A e B) e vespertino (C e D). Neste contexto, todos os envolvidos no projeto passaram por todas as etapas desenvolvidas dentro do ambiente de tecnologia. Para as visitas à caatinga, foram selecionados os alunos mais engajados ao projeto, havendo a necessidade do comparecimento à escola em contraturno, a depender do horário planejado para as visitas.

Os locais escolhidos foram: a “ilha de caatinga”, próxima ao povoado de Angical, Instituto de Permacultura em Terras Secas - Ipêterras, reserva de caatinga do Centro Territorial de Educação Profissional de Irecê e o Memorial do Sertão (todas as localidades são do território do município de Irecê-BA). Sendo assim, as etapas do projeto envolveram a exploração do jogo Árida para introdução ao bioma Caatinga e à história de Canudos, visitas de campo a áreas de Caatinga e formações geológicas locais e criação de simulações no Minecraft representando a geologia da região de Irecê.

A metodologia adotada fundamenta-se na Pedagogia de Projetos e na abordagem do “aprender fazendo”, alinhando-se ao pensamento de Dewey (1976), para quem o aprendizado ocorre a partir da experiência e da ação reflexiva, permitindo ao aluno construir sentido sobre o que aprende. As atividades favoreceram o desenvolvimento de competências gerais da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), especialmente



aquelas ligadas ao uso crítico de tecnologias e à valorização da diversidade sociocultural, promovendo um processo formativo autônomo, criativo e interdisciplinar.

REFERENCIAL TEÓRICO

Trazendo esse conceito de jogo do ponto de vista do senso comum, que são essas atividades que divertem e culturalmente construídas, utilizando ou não materiais de apoio, complementa-se a discussão com as contribuições de Huizinga (1990 apud GRANDO, 1995, p.33), que afirma o jogo como uma atividade com a finalidade de divertir e praticada pelo prazer de jogar, sendo pautado em regras, que podem ou não serem rígidas mas que devem ser seguidas estreitamente para funcionalidade do jogo.

Segundo Huizinga (2000), o jogo é uma atividade fundadora da cultura, pois antecede e estrutura práticas sociais, linguísticas e educativas. Essa visão inspira uma pedagogia que não reduz o jogo ao entretenimento, mas o reconhece como uma forma de construção simbólica e cognitiva do mundo. Para Schwarz (2006, p.27), jogos educativos são recursos lúdicos, que podem “favorecer a aprendizagem, auxiliando crianças, jovens e adultos a construírem conhecimentos, desenvolverem habilidades e atitudes éticas”.

A pedagogia de projetos traduz esse princípio ao incentivar o trabalho coletivo e interdisciplinar como meio de produção de sentido, como afirma Jordão (2014) no seguinte trecho:

“Um dos objetivos do trabalho escolar, na pedagogia de projetos, é justamente construir a escola como um espaço em que se pode ver e ser de diferentes formas, ou seja, um espaço em que a multiplicidade de sentidos é legitimada e se torna produtiva [...] gerar formas novas de ver, fazer, ser e estar no mundo.” (JORDÃO, 2014. p. 27).

Paulo Freire (1996) amplia essa perspectiva ao conceber o educando como sujeito histórico e autônomo, capaz de “ler o mundo” antes de “ler a palavra”. Assim, o uso dos jogos digitais em sala de aula pode ser visto como prática de letramento crítico, promovendo a conscientização sobre o território, a cultura e o ambiente. Nessa direção, os multiletramentos, conforme apontam Orlando e Ferreira (2013), reconhecem a diversidade cultural e semiótica das práticas de linguagem contemporâneas, ampliando as possibilidades de leitura e produção de sentido em diferentes contextos, o que inclui as linguagens digitais e os jogos eletrônicos.



Segundo as fases de desenvolvimento Piaget (2013), com foco específico na fase operacional concreta, que ocorre entre os 7 e 12 anos, compreende-se como algo fundamental a assimilação e acomodação de novas experiências, pois é nesta fase em que a aprendizagem ocorre com base em ações concretas. Dessa maneira, é de suma importância o contato com práticas que explorem as habilidades com as ferramentas digitais, que ampliam as formas de expressão e interpretação na sociedade contemporânea. O jogo, como ambiente multimodal, integra texto, imagem, som e interação, estimulando a leitura crítica dos signos da cultura digital.

Essas teorias, articuladas, sustentam o entendimento de que a gamificação, quando orientada por objetivos pedagógicos claros, é capaz de promover aprendizagens profundas, colaborativas e emancipatórias.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados obtidos com o projeto demonstraram que o uso dos jogos digitais favoreceu a motivação, o engajamento e o protagonismo dos alunos. Durante o desenvolvimento das atividades, observou-se que os estudantes foram sujeitos ativos, criativos e investigadores, assumindo responsabilidades na resolução de desafios no período de aplicação da proposta. Essa autonomia é um reflexo direto da metodologia baseada na pedagogia de projetos, que incentiva a tomada de decisões e o trabalho colaborativo.

A utilização do jogo *Árida* possibilitou a integração entre diferentes áreas do conhecimento, promovendo uma aprendizagem interdisciplinar e significativa. Os alunos puderam relacionar conceitos de ciências e geografia com a cultura e a história locais, compreendendo o ambiente em que vivem a partir de uma perspectiva crítica e contextualizada. O processo de “aprender fazendo”, conforme proposto por Dewey (1976), foi evidenciado nas produções dos estudantes, que criaram simulações geológicas, registros literários e produtos audiovisuais que expressaram sua compreensão do conteúdo estudado.

Outro aspecto relevante foi o fortalecimento da identidade cultural e do sentimento de pertencimento dos alunos. Ao explorar o sertão baiano por meio do jogo *Árida*, das visitas a “ilha de caatinga”, próxima ao povoado de Angical, Ipêterras, CETEP e Memorial do Sertão, eles reconheceram elementos da própria realidade e desenvolveram empatia em relação à história e às condições de vida do povo sertanejo. O jogo e as visitas,



nesse sentido, serviram como mediador simbólico e como ferramenta de valorização da cultura regional, aproximando o conteúdo escolar da vida cotidiana.

Para ir além, observando sob uma perspectiva ambiental, o projeto contribuiu para a sensibilização ecológica ao relacionar o bioma da Caatinga à discussão sobre sustentabilidade e degradação ambiental. A análise comparativa entre o ambiente virtual do jogo e o espaço real visitado em campo permitiu aos estudantes refletirem sobre o impacto das ações humanas no território e a necessidade de preservação dos ecossistemas locais.

Sendo assim, evidencia-se o potencial transformador dos jogos digitais no processo de ensino e aprendizagem. No entanto, é necessário refletir sobre o uso das tecnologias educacionais e da banalização desses recursos, quando empregados sem intencionalidade pedagógica. Isso reduz sua função formativa e os transforma em simples instrumentos recreativos, desconectados dos objetivos educativos. Tal prática pode levar à superficialidade das aprendizagens e ao reforço de uma relação passiva dos estudantes com o conhecimento, distanciando-se de uma perspectiva emancipadora.

Como alerta Freire (1981, p. 39), “a técnica em si não é boa nem má. O que a torna uma coisa ou outra é a maneira como é utilizada, a serviço de que e de quem ela está”. Assim, o uso das tecnologias na educação deve estar orientado por uma intencionalidade ética e pedagógica, a fim de evitar que os recursos digitais se tornem meramente recreativos ou alienantes, esvaziados de significado educativo. Nesse sentido, a utilização de jogos digitais deve ser pautada em uma proposta pedagógica consciente, que valorize o contexto, o diálogo e a construção coletiva do saber, de modo a evitar que o potencial educativo das tecnologias se perca em práticas meramente instrumentais e desprovidas de reflexão crítica.

De maneira geral, os resultados confirmam que a integração entre tecnologia, cultura e natureza amplia as possibilidades educativas, tornando o aprendizado mais envolvente, crítico e humanizado. A gamificação, quando mediada por intencionalidade pedagógica, se revela um recurso capaz de articular saberes científicos, artísticos e culturais, fortalecendo a formação integral dos estudantes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A investigação realizada permitiu constatar que os jogos digitais, quando inseridos em contextos educativos sob uma perspectiva crítica, dialógica e interdisciplinar,



configuram-se como instrumentos pedagógicos potentes na promoção de aprendizagens significativas e emancipadoras. A análise da experiência com o jogo *Árida: Backland's Awakening* evidenciou que a tecnologia, mediada por uma intencionalidade formativa, pode potencializar o engajamento discente, articular saberes científicos e culturais e favorecer a construção de conhecimentos contextualizados às realidades socioculturais dos educandos.

Os resultados alcançados demonstram que a utilização pedagógica dos jogos digitais ultrapassa o caráter meramente recreativo, assumindo uma dimensão formativa que estimula o desenvolvimento de competências cognitivas, socioemocionais e culturais. O jogo *Árida* mostrou-se um mediador simbólico relevante para a valorização da cultura sertaneja e para o fortalecimento do sentimento de pertencimento, permitindo aos estudantes reconhecerem-se como sujeitos históricos e protagonistas de sua aprendizagem. Nesse processo, observou-se também uma ampliação da consciência ambiental e do olhar sensível para o bioma Caatinga, elemento constitutivo da identidade regional.

A pesquisa reafirma, à luz dos pressupostos freireanos, que a tecnologia em si não é neutra: seu valor educativo depende da forma como é apropriada, das intencionalidades que a orientam e dos sentidos que produz nas práticas pedagógicas. Assim, o uso de jogos digitais deve estar ancorado em uma proposta didática coerente com os princípios da pedagogia emancipadora, promovendo o diálogo, a criticidade e a autoria dos sujeitos aprendentes.

Em termos de contribuição científica, o estudo apresenta relevância por oferecer subsídios teóricos e metodológicos à consolidação de práticas pedagógicas inovadoras, pautadas na integração entre tecnologia, cultura e interdisciplinaridade. Tais achados sugerem que o uso intencional de jogos digitais pode constituir-se em uma estratégia eficaz para fortalecer o vínculo entre o conhecimento escolar e os saberes locais, favorecendo uma educação mais contextualizada, crítica e significativa.

Recomenda-se, portanto, o aprofundamento de pesquisas que investiguem os impactos de experiências gamificadas na formação docente, nas práticas avaliativas e na ampliação das competências digitais de professores e estudantes. Estudos futuros poderão contribuir para o avanço das discussões sobre a gamificação como dispositivo formativo no campo da Educação, evidenciando suas potencialidades, limites e implicações ético-pedagógicas.



Conclui-se, enfim, que a integração entre jogos digitais e práticas educativas orientadas por princípios críticos e humanizadores representa uma via promissora para a renovação do fazer pedagógico. Ao articular ludicidade, cultura e tecnologia, o ensino contemporâneo reafirma seu compromisso com a formação integral dos sujeitos e com a construção de uma educação que, para além de transmitir conteúdos, emancipa, sensibiliza e transforma.

REFERÊNCIAS

ÁRIDA: backland's awakening. **Brasil: Aoca**, 2019. Jogo eletrônico.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília: MEC, 2018.

DEWEY, John. **Experiência e educação**. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1976.

FREIRE, Paulo. **Educação e Mudança**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1981.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

GRANDO, Regina C. **O Jogo e suas possibilidades Metodológicas no Processo Ensino - Aprendizagem da Matemática**. 1995. 175f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, SP, 1995. Acesso em: 21 ago. 2025.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. Editora Perspectiva. 4ª edição. São Paulo/SP, 2000. Disponível em: < http://jnsilva.ludicum.org/Huizinga_HomoLudens.pdf >. Acesso em: 21 ago. 2025.

JORDÃO, Clarissa. **Pedagogia de projetos e língua inglesa**. Campinas: Pontes, 2014.

MINECRAFT. Suécia: **Mojang Studios**, 2024. Jogo eletrônico.

ORLANDO, Andreia F.; FERREIRA, Aparecida de J. **Do letramento aos multiletramentos: contribuições à formação de professores(as)**. Revista Travessias, Unioeste, Paraná, v. 7, n. 1, 2013.

PIAGET, Jean. **A psicologia da inteligência**. Rio de Janeiro: Vozes, 2013.

SCHWARZ, Vera R. K. **Contribuição dos Jogos Educativos na Qualificação do Trabalho Docente**. PUC-RS. Porto Alegre/RS, 2006. Disponível em: <<https://repositorio.pucrs.br/dspace/handle/10923/3052>>. Acesso em: 25 out. 2025.

