



APLICABILIDADE DE JOGOS DIGITAIS NA PRÁTICA PEDAGÓGICA ENQUANTO RECURSOS EDUCACIONAIS DIGITAIS

Fernando Nascimento Costa Neto | Universidade Federal de Alagoas | istacumbalagundel@hotmail.com
Mariana Stephane Oliveira Lima | Universidade Federal de Alagoas | marianasoliveiralima@gmail.com
Fernando Sílvio Cavalcante Pimentel | Universidade Federal de Alagoas | fernando.pimentel@cedu.ufal.br

GT 6: Educação Híbrida e metodologias inovadoras

Resumo:

O avanço das tecnologias digitais no século XXI vem desenvolvendo diferentes perspectivas para utilização no contexto educacional, sendo uma delas a utilização de jogos digitais no processo educacional. A partir do avanço do uso destes jogos na educação, surge a pergunta de pesquisa: de que forma os jogos digitais podem ser usados pelos professores em suas práticas pedagógicas enquanto recurso educacional digital? O objetivo geral é o de analisar por meio de revisão de literatura de que forma os jogos digitais podem ser usados pelos professores em suas práticas pedagógicas enquanto recurso educacional digital. A realização deste trabalho ocorreu por meio uma revisão de literatura, utilizando enquanto fonte de pesquisa o portal de periódicos da CAPES com recorte temporal de 2015 a 2024. Possui abordagem qualitativa com caráter exploratório, utilizando o método da análise de conteúdo. Nos resultados observou a utilização dos jogos digitais promovendo engajamento e despertando interesse aos estudantes na participação das aulas. Também a possibilidade da utilização dos jogos digitais para o desenvolvimento de habilidades específicas de conteúdos na educação básica, portanto, a abordagem da aprendizagem baseada em jogos digitais mostra que eles podem ser Recursos Educacionais Digitais. Entretanto, a utilização necessita de planejamento e intencionalidade pedagógica.

Palavras-chave: Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais. Engajamento. Ensino-aprendizagem.

1 Introdução

A Cultura Digital, muito presente em toda a sociedade, segundo Santaella (2021), possui diferentes aspectos que influenciam o comportamento social, entre eles, o uso de jogos digitais entre jovens e estudantes. A presença dos jogos digitais é um fato corriqueiro entre crianças e adolescentes, tanto fora quanto dentro do ambiente escolar. Para Pimentel *et al.* (2022), esses jogos podem e devem ser utilizados como estratégia para atrair e engajar os estudantes nas aulas, fazendo com que percebam que os jogos digitais podem servir não apenas como forma de entretenimento, mas também como instrumentos de aprendizagem.

Este estudo traz a seguinte questão: de que forma os jogos digitais podem ser utilizados pelos professores em suas práticas pedagógicas enquanto Recursos Educacionais Digitais? O objetivo geral é o de analisar, por meio de uma revisão de literatura, de que forma os jogos digitais podem ser utilizados pelos professores em suas práticas pedagógicas como Recursos Educacionais Digitais.

2 Metodologia



Esta pesquisa caracteriza-se por sua natureza qualitativa, desenvolvida por meio de uma revisão de literatura com cunho exploratório. Para a análise dos dados obtidos, utilizou-se a análise de conteúdo, segundo os estudos de Bardin (2016).

Os dados foram selecionados por meio do Portal de Periódicos da CAPES, no período de 2015 e 2024. Inicialmente, foi realizada a busca no portal de periódicos da CAPES pelo termo “Jogos Digitais”, resultando em 713 trabalhos de acesso aberto nos idiomas, Português, Inglês e Espanhol. Em seguida, utilizou-se a combinação dos termos “Jogos Digitais” AND “Educação Básica”, reduzindo o número de resultados para 41 trabalhos de acesso aberto.

Foram adotados os seguintes critérios de inclusão: publicações no período de 2015 a 2024; estarem com o acesso aberto; presença do termo “Jogos Digitais” no título e no decorrer do trabalho estarem voltados ao uso dos jogos digitais para a prática pedagógica. Após a aplicação desses filtros, o corpus final foi composto por 8 trabalhos.

3 Análise e discussão dos resultados

A seguir apresenta-se a categorização realizada a partir da análise de conteúdo feita neste trabalho. Optou-se por não apresentar as unidades de contexto no quadro abaixo por questão de espaçamento do resumo expandido.

Quadro 1 – Categorização

Quadro 1 - Categorização			
Dimensão de Análise	Unidades de Registro	Categorias Intermediárias	Categoria Final
Formas de uso	Interesse	Estratégias de engajamento	Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais
	Engajamento		
	Diversão		
	Desenvolvimento de Habilidades	Desenvolvimento da aprendizagem	
	Alfabetização		
	Pensamento Computacional		
	Aprendizagem		
	Desenvolvimento		
Ensino-aprendizagem			

Fonte: criação dos autores (2025)

A partir do quadro 1 pode-se perceber por meio das unidades de contexto a maneira como os autores mencionam as formas de uso dos jogos digitais, sendo trazidos como mecanismos de atrair e promover atenção dos estudantes e maneiras de desenvolver habilidades e aprendizagens de conteúdo. Dos trabalhos analisados, surgiram duas categorias intermediárias a posteriori, pelo fato da análise da forma diferenciada como os autores enxergam a utilização



dos jogos digitais no contexto do ensino-aprendizagem. E, por fim, a categoria final definida a priori foi mantida, pois, percebe-se que as duas intermediárias culminam na categoria final.

A seguir, apresenta-se as análises e discussões das categorias intermediárias e final.

3.1 Estratégias de engajamento

O estudo realizado por Godoy, Lopes e Rocha (2019) apresenta uma proposta de utilização de jogos digitais de entretenimento para o ensino de conceitos matemáticos. Os pesquisadores defendem que, a partir do uso de jogos que os estudantes já utilizam em seu cotidiano, é possível aprender diferentes conteúdos abordados na matemática.

Os mediadores do projeto exploram os jogos e analisam de que forma podem inserir a discussão e o trabalho com conceitos matemáticos, como raciocínio lógico, operações básicas, compra e venda, porcentagem, presença de mapas, blocos geométricos, entre outros.

Com base na análise, os autores afirmam que os estudantes jogam e, em determinados momentos, há pausas no jogo para discussão e inserção dos conceitos matemáticos a partir dos exemplos reais observados nas partidas.

O estudo de Guarda e Pinto (2021), analisou o uso de jogos digitais em um projeto de ensino de matemática e pensamento computacional em uma escola privada de Brasília. Os resultados indicaram impactos positivos na aprendizagem, especialmente no desenvolvimento do pensamento computacional articulado ao conhecimento matemático. O engajamento dos alunos mostrou-se significativamente maior a partir do uso dos jogos, que contribuíram para o aumento da atenção e do desempenho acadêmico.

3.2 Desenvolvimento da aprendizagem

De acordo com Carniello e Zonotello (2020), a prática dos jogos digitais possui relação direta com a competição saudável, pois o entretenimento proporcionado pelos jogos confere à competitividade um viés motivacional. Ainda segundo os autores, o uso da competição por meio dos jogos digitais promove o desenvolvimento de habilidades como comprometimento, liderança, comunicação e responsabilidade.

O trabalho desenvolvido por Zabet, Andrade e Matos (2018) também discute o uso dos jogos digitais no campo do pensamento computacional, denominado de Raciocínio Computacional (RC). Eles argumentam que os jogos digitais podem favorecer a assimilação de conceitos e o desenvolvimento do RC.



3.3 Aprendizagem baseada em jogos digitais

A partir das duas categorias surgidas neste trabalho, pode-se inferir que ambas possuem inter-relação, pois, ao se analisarem suas características por meio da dimensão de análise deste trabalho, percebem-se elementos em comum. De acordo com Braad, Ijsselsteijn e Degens (2019), a aprendizagem baseada em jogos digitais constitui uma abordagem pedagógica promissora, uma vez que promove maior engajamento dos estudantes nas atividades e, principalmente, aprendizagem por meio da utilização dos jogos digitais.

Dessa forma, Braad, Ijsselsteijn e Degens (2019) relacionam a aprendizagem baseada em jogos digitais ao desenvolvimento da metacognição, entendida como a capacidade de autorregulação da aprendizagem, isto é, a habilidade de refletir sobre o próprio processo de aprender, identificar erros e corrigi-los de maneira autônoma (Braad; Ijsselsteijn; Degens, 2019; Pimentel *et al.*, 2022). O trabalho por meio dessa abordagem estimula o desenvolvimento metacognitivo, o que, contudo, requer intencionalidade pedagógica por parte do professor para que ocorra de forma efetiva.

É a partir dessa perspectiva que os jogos digitais podem ser utilizados como Recursos Educacionais Digitais (RED) (Medeiros *et al.*, 2018). Embora existam jogos que não foram concebidos com fins educacionais, eles podem ser empregados como artefatos digitais promotores de aprendizado, engajamento e interatividade. Por outro lado, há também jogos desenvolvidos especificamente com objetivos educacionais, os quais se enquadram de forma direta no conceito de RED.

7 Considerações finais

Os resultados apresentados acima mostraram que os jogos digitais podem ser utilizados como formas de promover interação nos estudantes, no momento que estão jogando e conversando com os colegas sobre a resolução dos próprios jogos; produzir engajamento nas aulas; tornar as aulas divertidas e prazerosas; promover o desenvolvimento de habilidades, pensamento computacional; auxiliar no processo de alfabetização, ou seja, no processo de ensino-aprendizagem os jogos digitais podem estar presentes e colaborar significativamente.

Os jogos digitais, enquanto RED, são estratégias bem-vindas e de grande potencial para colaborar com a aprendizagem na educação básica, aumentando o interesse dos estudantes, potencializando seu engajamento nas atividades e contribuindo para o desenvolvimento das habilidades e competências necessárias às diferentes etapas de ensino.



Referências

BARDIN, L. **Análise do conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2016.

BRAAD, E.; IJSSELSTEIJN, W.A.; DEGENS, N. MeCo: A Digital Card Game to Enhance Metacognitive Awareness. In: **Conference: European Conference on Games Based Learning (ECGBL)**, Odense, Denmark, Oct. 2019. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/333682516_MeCo_A_Game_to_Enhance_Metacognition. Acesso em: 02/10/2025.

CARNIELLO, A.; ZONOTELLO, M. Desenvolvimento de habilidades digitais na escola por meio da integração de jogos digitais, programação e robótica educacional virtual. **REnCiMa**, v. 11, n. 3, p. 176-198. 2020. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/341173327_Desenvolvimento_de_habilidades_digita_ais_na_escola_por_meio_da_integracao_de_jogos_digitais_programacao_e_robotica_educacional_virtual. Acesso em: 18/09/2025.

GODOY, J. P; LOPES, J. P; ROCHA, W. C. M. Educação matemática e jogos digitais de entretenimento com estudantes da educação básica. **Polyphonía**, v. 30, n. 2, jul./dez. 2019. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/sv/article/view/65113/35302>. Acesso em: 20 set. 2025.

GUARDA, G. F; PINTO, S. C. C. S. O uso dos jogos digitais educacionais no processo de ensino-aprendizagem com ênfase nas habilidades do pensamento computacional. Experiências no ensino fundamental. **Revista brasileira de pós-graduação**, v. 17, n. 37, jan./jun. 2021. Disponível em: <https://rbpg.capes.gov.br/rbpg/article/view/1750/950>. Acesso em: 20 set. 2025.

MEDEIROS, N.A.A.; *et al.* Recursos Educacionais Digitais. Uma revisão de literatura em Anais de Congressos em informática na Educação. In: III Congresso sobre Tecnologias na Educação, Cultura Maker na Escola, Fortaleza, Ceará. 2018. Evento online, **Anais [...]**. Fortaleza, Ceará, 218. Disponível em: https://ceur-ws.org/Vol-2185/CtrlE_2018_paper_83.pdf . Acesso em: 25/04/2025.

PIMENTEL, F. S. C., RAMOS, D. K., MARQUES, M. M., & SALES, V. B. de Jr. Estratégias de Aprendizagem com jogos digitais no contexto universitário: análise qualitativa descritiva, **Video Journal of Social and Human Research**, v. 1, n. 1, p. 58-83, 2022. Disponível em: <https://vjshr.uabpt.uema.br/index.php/ojs/article/view/11/16> . Acesso em: 05/04/2025.

SANTAELLA, L. **Humanos Hiper-Híbridos: linguagens e cultura na segunda era da internet**. São Paulo: Paulus, 2021.

ZABOT, D; ANDRADE, S.R; MATOS, E.S. **Raciocínio Computacional e Jogos Digitais**. Categorias e mecânicas. Anais do XXIX Simpósio Brasileiro de Informática na Educação. 2018. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/327802621_Raciocinio_Computacional_e_Jogos_Digitais_categorias_e_mecanicas . Acesso em: 19/09/2025.