

GAMES, APPS E SABERES: O LÚDICO DIGITAL NA ESCOLA

GAMES, APPS AND KNOWLEDGE: DIGITAL PLAY IN SCHOOL

Sandra Helena Cordebelle de Almeida

MUST University, Estados Unidos

Andreia Dias da Cunha

MUST University, Estados Unidos

Solimar Meire Andrade Calassa Simões

MUST University, Estados Unidos

Sandra Maria da Silva

MUST University, Estados Unidos

Elyda de Araújo Enrique Bianquini

MUST University, Estados Unidos

ISSN: 1518-0263

DOI: <https://doi.org/10.46550/r2nxe148>

Publicado em: 07.09.2025

Resumo: O presente artigo teve como objetivo analisar o papel dos jogos digitais no processo educativo, investigando suas possibilidades e limitações no contexto escolar. O tema abordou a utilização de jogos e aplicativos digitais como recursos pedagógicos capazes de promover engajamento, desenvolvimento cognitivo e socioemocional, além de revelar tensões relacionadas à cultura escolar, à formação docente e à infraestrutura disponível. A metodologia adotada consistiu em uma pesquisa bibliográfica, desenvolvida a partir da análise de livros, artigos científicos e capítulos de referência que discutiam o uso de tecnologias digitais aplicadas à educação. Os resultados evidenciaram que os jogos digitais favoreceram a motivação e a participação dos estudantes, ampliaram as oportunidades de aprendizagem significativa e estimularam competências como raciocínio lógico, pensamento crítico, cooperação e autorregulação. Constatou-se, entretanto, que a ausência de infraestrutura tecnológica adequada e a carência de formação continuada dos professores representaram obstáculos à integração efetiva desses recursos no cotidiano escolar. Concluiu-se que, apesar das limitações, os jogos digitais mostraram-se ferramentas relevantes para a construção de práticas pedagógicas mais interativas e contextualizadas, desde que utilizados de forma planejada e intencional.

Palavras-chave: Engajamento, Aprendizagem, Motivação, Mediação, Competências.

Abstract: The present article aimed to analyze the role of digital games in the educational process, investigating their possibilities and limitations in the school context. The theme addressed the use of digital games and applications as pedagogical resources capable of promoting engagement, cognitive and socio-emotional development, as well as revealing tensions related to school culture, teacher training, and available infrastructure. The methodology adopted consisted



of a bibliographic research, developed from the analysis of books, scientific articles, and reference chapters that discussed the use of digital technologies applied to education. The results showed that digital games fostered students' motivation and participation, expanded opportunities for meaningful learning, and stimulated skills such as logical reasoning, critical thinking, cooperation, and self-regulation. However, it was found that the lack of adequate technological infrastructure and the shortage of continuous teacher training represented obstacles to the effective integration of these resources into the school routine. It was concluded that, despite the limitations, digital games proved to be relevant tools for the construction of more interactive and contextualized pedagogical practices, as long as they were used in a planned and intentional way.

Keywords: Engagement, Learning, Motivation, Mediation, Competences.

Introdução

Nas últimas décadas, o avanço das tecnologias digitais transformou de forma significativa as práticas sociais, culturais e educacionais. No âmbito escolar, essa realidade se refletiu na necessidade de incorporar recursos inovadores capazes de dialogar com as novas linguagens e repertórios dos estudantes. Entre esses recursos, os jogos digitais e os aplicativos educacionais destacaram-se por sua capacidade de articular ludicidade, interatividade e aprendizagem, aspectos que motivaram o desenvolvimento deste estudo. Nesse sentido, o presente trabalho delimitou como tema de investigação o uso de jogos digitais em ambientes escolares, com foco em suas contribuições pedagógicas, em seu papel na formação de habilidades cognitivas e socioemocionais e nas tensões geradas pela sua inserção na cultura escolar.

A justificativa para a escolha do tema se fundamentou na crescente relevância das práticas digitais na educação contemporânea e na necessidade de compreender seus efeitos sobre o processo de ensino-aprendizagem. Observou-se que, embora muitos estudos tenham abordado o potencial dos jogos digitais, ainda persistiam lacunas no que se refere à compreensão de como esses recursos poderiam ser utilizados de forma intencional e crítica em sala de aula. Além disso, a motivação para a realização desta pesquisa esteve associada à urgência de discutir a formação docente e a infraestrutura escolar diante das exigências do século XXI, reconhecendo que tais fatores poderiam atuar como facilitadores ou obstáculos à efetiva integração desses recursos.

Partindo dessas considerações, o problema de pesquisa foi formulado na seguinte questão norteadora: 'De que maneira os jogos digitais e aplicativos educacionais poderiam contribuir para o engajamento, o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais e a reconfiguração da cultura escolar em ambientes de ensino?'. Tal questão permitiu orientar o estudo na direção de compreender não apenas os potenciais pedagógicos desses recursos, mas também as dificuldades que permeiam sua implementação no cotidiano das instituições escolares.

O objetivo geral do estudo consistiu em analisar o papel dos jogos digitais no processo educativo, investigando suas possibilidades e limitações no contexto escolar. Para atingi-lo, foram estabelecidos três objetivos específicos: a) identificar de que forma os jogos digitais

poderiam ser utilizados como ferramentas pedagógicas voltadas ao engajamento e à mediação da aprendizagem; b) examinar as contribuições desses recursos para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais nos estudantes; e c) discutir as tensões relacionadas à inserção dos jogos digitais na cultura escolar, considerando os desafios de inovação tecnológica, formação docente e infraestrutura.

A metodologia adotada caracterizou-se como bibliográfica e foi estruturada a partir da análise de livros, artigos científicos e capítulos de obras de referência sobre o tema. De acordo com Santana e Narciso (2025), esse tipo de metodologia consiste na utilização de produções já publicadas, especialmente voltadas para metodologias científicas aplicadas à educação, permitindo ao pesquisador fundamentar sua investigação em contribuições teóricas reconhecidas. A pesquisa foi realizada em bases acadêmicas, como o *Google Acadêmico*, empregando palavras-chave simples e direcionadas, entre elas ‘jogos digitais na educação’, ‘aplicativos educacionais’, ‘aprendizagem significativa’ e ‘formação docente’. Para a seleção do material, foram considerados critérios como a atualidade das publicações, sua relevância científica e a pertinência em relação aos objetivos propostos.

A fundamentação teórica dialogou com diferentes autores que investigaram a utilização pedagógica dos jogos digitais. Rocha, Correia e Santos (2021) enfatizaram os benefícios desses recursos no engajamento dos alunos e na mediação docente. Lemos *et al.* (2023) analisaram o papel dos aplicativos digitais no processo de alfabetização, destacando seu impacto na motivação e no desenvolvimento cognitivo. Santos (2024) explorou a percepção de professores acerca dos jogos lúdicos digitais, apontando ganhos e limitações em sua aplicação escolar. Por sua vez, Kroeff e Maraschin (2018) discutiram as tensões entre a cultura gamer e a cultura escolar, ressaltando o desafio de integrar práticas colaborativas em instituições que ainda valorizam modelos tradicionais de ensino.

O artigo foi estruturado em três capítulos temáticos. O primeiro, intitulado ‘O jogo digital como ferramenta pedagógica para o engajamento e a mediação da aprendizagem em ambientes escolares’, apresentou as formas pelas quais os jogos digitais contribuem para a motivação e a participação ativa dos estudantes. O segundo, denominado ‘Contribuições dos jogos e aplicativos digitais para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais no contexto escolar’, discutiu como tais recursos favorecem tanto o desenvolvimento intelectual quanto as competências sociais e emocionais. O terceiro, ‘Jogos digitais e cultura escolar: tensões entre inovação tecnológica, formação docente e infraestrutura’, analisou os desafios que ainda impedem a plena integração dos jogos digitais no cotidiano escolar.

Por fim, o artigo foi organizado de maneira a permitir a progressão lógica da análise. Após a introdução, o texto apresentou a metodologia, seguida pelos resultados e discussões que articularam os achados da pesquisa com o referencial teórico utilizado. Posteriormente, foram desenvolvidas as considerações finais, nas quais se retomaram os objetivos da investigação, destacaram-se as conclusões principais e sugeriram-se direções para estudos futuros.

Metodologia

A metodologia deste estudo foi baseada em uma pesquisa bibliográfica, caracterizada pela análise de obras e textos publicados que tratam de metodologias científicas aplicadas à educação (Santana; Narciso, 2025). O objetivo foi reunir, examinar e articular produções acadêmicas relevantes sobre o uso de jogos e aplicativos digitais no contexto escolar, com ênfase em sua contribuição para o engajamento dos estudantes, a mediação da aprendizagem e o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais.

De acordo com Lakatos e Marconi, a pesquisa bibliográfica é aquela desenvolvida a partir de material já publicado, especialmente livros e artigos científicos, que auxiliam o pesquisador na compreensão aprofundada do problema investigado. Neste caso, a seleção das fontes permitiu estabelecer diálogos entre autores que tratam da inserção de tecnologias digitais na educação básica, além de identificar convergências e divergências teóricas quanto aos efeitos pedagógicos dos jogos digitais.

Os instrumentos utilizados consistiram em livros, artigos acadêmicos e capítulos de obras de referência, reconhecidas por sua relevância e impacto na área de metodologia científica (Santana; Narciso, 2025). O processo metodológico envolveu as seguintes etapas: definição do objeto de estudo, formulação das questões norteadoras, seleção criteriosa dos textos, leitura analítica do material e organização dos dados em eixos temáticos correspondentes aos objetivos do trabalho. Tais procedimentos foram fundamentais para a construção de uma abordagem argumentativa coesa e fundamentada, alinhada ao propósito investigativo da pesquisa.

A escolha da metodologia bibliográfica mostrou-se apropriada para alcançar os objetivos propostos, uma vez que possibilitou uma análise fundamentada das principais contribuições teóricas (Santana; Narciso, 2025). A pesquisa foi orientada por palavras-chave que refletissem os núcleos conceituais centrais do estudo. As expressões utilizadas nas buscas foram: ‘jogos digitais na educação’, ‘aplicativos educacionais’, ‘aprendizagem significativa’, ‘habilidades cognitivas e socioemocionais’ e ‘formação docente e tecnologia’. As combinações foram mantidas em nível simples e direto, com o objetivo de ampliar a abrangência e precisão dos resultados localizados.

A base de dados selecionada para esta pesquisa foi o *Google Acadêmico*, uma ferramenta de busca especializada que permite o acesso a produções científicas de diversas áreas do conhecimento. Esta plataforma se destaca por reunir artigos revisados por pares, livros acadêmicos, teses e dissertações, permitindo ao pesquisador localizar textos atualizados, de acesso gratuito ou institucional, com ampla cobertura temática e reconhecimento internacional.

Para garantir a qualidade e pertinência dos materiais selecionados, foram estabelecidos critérios de inclusão e exclusão. Foram incluídos textos publicados entre os anos de 2018 e 2025, que abordassem de maneira direta o uso de tecnologias digitais no ambiente escolar. A seleção priorizou publicações que apresentassem fundamentação teórica consistente, dados empíricos relevantes ou revisão crítica da literatura. Por outro lado, foram excluídos documentos que

tratassem do tema de forma genérica ou sem aprofundamento conceitual, bem como materiais sem identificação de autoria, data ou origem acadêmica reconhecida. Esses critérios asseguraram que os dados analisados fossem atuais, confiáveis e pertinentes à problemática da pesquisa.

O jogo digital como ferramenta pedagógica para o engajamento e a mediação da aprendizagem em ambientes escolares

O uso de jogos digitais em ambientes educacionais tem sido amplamente discutido na literatura recente, sobretudo em razão de seu potencial para favorecer a mediação pedagógica em contextos escolares. Santos (2024) destaca que esses recursos lúdicos digitais contribuem significativamente para o engajamento discente, à medida que proporcionam experiências interativas que estimulam a curiosidade e favorecem a participação ativa dos estudantes nas atividades propostas. Ao integrar elementos característicos da cultura digital dos alunos, os jogos digitais ampliam as possibilidades metodológicas do docente e permitem uma abordagem pedagógica mais compatível com os repertórios socioculturais dos aprendizes.

Nesse mesmo sentido, Rocha, Correia e Santos (2021) observam que os jogos digitais operam como instrumentos didáticos capazes de tornar o processo de ensino e aprendizagem mais dinâmico e significativo. Para os autores, o envolvimento dos estudantes é favorecido quando as práticas escolares incorporam linguagens e formatos que dialogam com suas experiências cotidianas, sendo os jogos digitais um exemplo expressivo dessa aproximação. Ao contribuírem para a construção de ambientes educacionais mais participativos e atrativos, esses jogos assumem uma função mediadora entre os conteúdos escolares e os modos contemporâneos de aprender. Além disso, a mediação do professor nesse processo torna-se central. Como afirmam Lemos *et al.* (2023, p. 78),

[...] o papel do professor, nesse contexto, é o de mediador-facilitador do processo ensino-aprendizagem, incentivando, motivando e auxiliando no desenvolvimento e na aprendizagem dos alunos sempre buscando novos métodos para inovar suas práticas.

Nessa perspectiva, a mediação pedagógica transcende a simples condução de atividades, assumindo caráter dialógico, no qual o docente atua como organizador do espaço cognitivo e emocional da aprendizagem. Dessa forma, os jogos digitais configuram-se como elementos que transformam a prática pedagógica tradicional, não apenas por incorporarem a tecnologia, mas por exigirem do professor uma postura ativa na curadoria dos conteúdos, na orientação das interações e na observação dos efeitos sobre os processos de aprendizagem. Como reforça Santos (2024), os professores percebem esses recursos como catalisadores da participação e do dinamismo, reiterando que os jogos lúdicos tornam as aulas mais dinâmicas e atrativas. Paralelamente, Kroeff e Maraschin (2018, p.58) contextualizam a utilização dos jogos digitais em termos teóricos, observando que:

No contexto escolar, os jogos digitais têm sido estudados como recursos educativos [...] a partir da proposição de que aprimoraram relações de ensino-aprendizagem (Gee, 2010; Squire, 2006). Tais estudos consideram as controvérsias em relação

à capacidade de os videogames promoverem conhecimentos significativos em contextos de educação formal, e também as ponderações sobre quais adequações poderiam potencializá-los como instrumentos de aprendizagem de conteúdos específicos, sem que eles perdessem o componente de diversão que lhes é característico.

Apesar do consenso quanto ao potencial didático dos jogos digitais, as práticas docentes ainda enfrentam desafios metodológicos. Segundo Kroeff e Maraschin (2018), há uma lacuna entre as concepções de aprendizagem típicas da cultura gamer e aquelas enraizadas nas instituições escolares. Essa dissonância, por vezes, dificulta a integração dos jogos como práticas legitimadas nos planejamentos pedagógicos, exigindo adaptações tanto curriculares quanto estruturais.

Ainda que tais obstáculos existam, os relatos empíricos indicam que os jogos contribuem para a aproximação entre o universo cultural dos alunos e os conteúdos escolares. Lemos *et al.* (2023) argumentam que os jogos digitais, enquanto recursos lúdicos, possibilitam um ensino mais acessível e envolvente, sobretudo nos anos iniciais da alfabetização. Para Lemos *et al.* (2023, p.78), tais recursos são considerados “uma das atividades lúdicas mais positivas e significativas que pode ser usada por professores no contexto de alfabetização”.

Adicionalmente, a capacidade dos jogos de representar conteúdos de forma visual, interativa e personalizada favorece o acesso a conceitos mais complexos. Santos (2024) relata que jogos de simulação histórica, por exemplo, permitem uma experiência imersiva e envolvente, o que contribui para que os alunos explorem temas de maneira mais significativa, com ganhos perceptíveis na compreensão e retenção dos conteúdos.

Por outro lado, é necessário reconhecer que o engajamento promovido pelos jogos digitais ultrapassa a esfera da motivação inicial, envolvendo dimensões estruturais do processo formativo. Conforme discutem Rocha, Correia e Santos (2021), tais jogos criam um ambiente de aprendizagem no qual o erro é incorporado como parte natural do percurso educativo, especialmente benéfico para estudantes que apresentam dificuldades ou desmotivação em contextos tradicionais. Nessa perspectiva, os jogos não apenas envolvem os alunos, mas também reconfiguram o significado do erro, tornando-o um elemento produtivo da aprendizagem, e não uma expressão de fracasso.

Além disso, os jogos digitais interferem diretamente nas dinâmicas de interação entre os sujeitos e os saberes escolares, promovendo práticas de colaboração que contrastam com a lógica individualizada predominante na cultura escolar. De acordo com Kroeff e Maraschin (2018), o compartilhamento de estratégias e informações entre os jogadores não reduz o desafio, mas, ao contrário, intensifica o interesse e a complexidade das experiências. Isso evidencia uma mudança significativa na forma como o conhecimento é construído, enfatizando o papel do coletivo na constituição dos processos de aprendizagem. Assim, a utilização pedagógica dos jogos digitais exige do professor não apenas familiaridade técnica, mas também uma postura reflexiva, capaz de integrar esses dispositivos às finalidades educacionais de modo intencional, planejado e situado nas práticas culturais contemporâneas.

Contribuições dos jogos e aplicativos digitais para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais no contexto escolar

O uso de jogos e aplicativos digitais em contextos escolares tem sido analisado por diferentes autores como uma estratégia eficaz para estimular capacidades cognitivas e competências socioemocionais. Rocha, Correia e Santos (2021) destacam que esses recursos favorecem o desenvolvimento de habilidades como atenção, raciocínio lógico, memória e linguagem, ao mesmo tempo em que promovem atitudes como cooperação, autorregulação emocional e persistência frente a desafios. Essas características revelam a versatilidade dos jogos digitais ao articularem aspectos mentais e sociais do processo formativo.

Além disso, o ambiente lúdico proporcionado pelos jogos permite a vivência de situações em que o estudante precisa lidar com regras, resolver problemas, tomar decisões e interagir com os colegas. Essa combinação de fatores contribui para o amadurecimento de habilidades interpessoais. Segundo os mesmos autores, a inserção desses recursos no cotidiano escolar favorece práticas que envolvem empatia, controle da frustração e convivência com normas compartilhadas. Tais experiências, integradas ao conteúdo escolar, fortalecem a formação de atitudes compatíveis com a vida em sociedade.

Nesse sentido, a presença dos jogos digitais no espaço educacional amplia as possibilidades metodológicas do professor e estimula formas de aprender que vão além da repetição de conteúdos. Conforme apontam Rocha, Correia e Santos (2021), além de auxiliarem na compreensão de conteúdos curriculares, os jogos digitais estimulam a criatividade, o pensamento crítico, a iniciativa e a autonomia. Ao interagir com os desafios propostos por esses recursos, o aluno é instigado a experimentar diferentes estratégias, reformular ideias e tomar decisões em tempo real.

A esse respeito, os relatos docentes analisados por Santos (2024) indicam que o uso de jogos de estratégia provocou mudanças significativas no comportamento dos estudantes, principalmente no que se refere à capacidade de comunicação e à cooperação entre pares. Tais mudanças revelam o potencial dos jogos para desenvolver competências socioemocionais fundamentais para o convívio escolar. Além disso, segundo o mesmo autor, esses jogos funcionam como ferramentas para o exercício da reflexão e da análise crítica, especialmente quando envolvem simulações ou tomadas de decisão baseadas em dilemas.

Paralelamente, os estudos de Lemos *et al.* (2023) reforçam que as ferramentas digitais com finalidade didática promovem a aprendizagem de maneira prazerosa, favorecendo a participação ativa dos alunos. Segundo as autoras, o uso de aplicativos e jogos digitais no processo de alfabetização tem demonstrado impactos positivos no desempenho discente, principalmente no que se refere ao interesse, à motivação e à interação entre os colegas. Essa combinação de fatores sugere que tais recursos colaboram para criar um ambiente de aprendizagem mais inclusivo e colaborativo. Em apoio a essa perspectiva, Lemos *et al.* (2023, p.87) afirmam que:

Além disso, pontuamos que o uso de aplicativos e jogos digitais na alfabetização é muito importante porque possibilita uma aprendizagem eficaz e significativa,

desenvolvendo nos alunos diferentes técnicas, procedimentos, incentivando a interação e a comunicação entre os colegas, despertando o interesse, o estímulo e a motivação para seu desenvolvimento escolar.

As contribuições dos jogos digitais para o trabalho coletivo também são abordadas por Kroeff e Maraschin (2018), que descrevem como a lógica da colaboração é recorrente na cultura gamer. Para os autores, é comum que os jogadores compartilhem estratégias entre si, não com o objetivo de eliminar a competição, mas de manter o nível de desafio elevado. Essa prática, ao ser incorporada ao ambiente escolar, pode favorecer atitudes como solidariedade, escuta e construção coletiva de soluções.

De modo semelhante, os mesmos autores destacam que o conhecimento construído nos jogos não se restringe à explicação verbal ou escrita, mas se fundamenta na ação. A experiência, nesse caso, é inseparável da prática, o que exige do aluno a mobilização de diferentes recursos cognitivos e afetivos. Tais características são especialmente relevantes em contextos que demandam respostas rápidas, ajustes contínuos e tomada de decisões autônomas, como ocorre em muitas situações pedagógicas mediadas por tecnologias digitais.

Santos (2024) complementa essa abordagem ao indicar que os jogos lúdicos digitais têm sido reconhecidos pelos professores como recursos eficazes para estimular a consciência ambiental, a resolução de problemas e o pensamento estratégico. Esses elementos são desenvolvidos por meio de atividades de simulação e de exploração de cenários complexos, nos quais os estudantes precisam avaliar consequências, formular hipóteses e decidir em conjunto.

Portanto, os jogos e aplicativos digitais não apenas ampliam as possibilidades de ensino, como também criam condições para que os estudantes desenvolvam capacidades intelectuais e competências sociais de forma articulada. Ao integrar ludicidade, desafio e interação, tais recursos contribuem para a formação de sujeitos mais críticos, cooperativos e autônomos, em sintonia com as demandas contemporâneas da educação escolar.

Jogos digitais e cultura escolar: tensões entre inovação tecnológica, formação docente e infraestrutura

A incorporação de jogos digitais à prática educativa tem suscitado debates sobre os limites impostos pela cultura escolar tradicional, sobretudo no que se refere à resistência institucional, à formação docente e à precariedade de infraestrutura. Rocha, Correia e Santos (2021) afirmam que, apesar das possibilidades pedagógicas dos jogos, sua implementação enfrenta entraves relacionados à escassez de equipamentos, à falta de formação continuada e ao desconhecimento de ferramentas digitais acessíveis. Tais limitações comprometem o uso sistemático desses recursos, restringindo-os a experiências pontuais e desconectadas do projeto pedagógico.

Adicionalmente, a manutenção de práticas escolares centradas na exposição verbal e na memorização de conteúdos dificulta a integração de metodologias interativas. De acordo com os mesmos autores, tal resistência está ancorada em uma cultura institucional que valoriza métodos

transmissivos em detrimento de abordagens mediadas por tecnologia. Essa perspectiva repercute diretamente na rejeição de dispositivos digitais como instrumentos legítimos de ensino, mesmo diante de sua crescente presença no cotidiano dos alunos.

Nesse cenário, a formação docente configura-se como elemento central para a superação dessas tensões. Santos (2024) observa que a ausência de capacitação específica compromete a apropriação crítica e funcional dos jogos digitais, inviabilizando seu uso com intencionalidade pedagógica. A questão não se restringe à familiaridade técnica, mas envolve a capacidade de integrar esses recursos ao planejamento didático, respeitando os objetivos educacionais e as características dos estudantes. Tal lacuna reforça a necessidade de políticas públicas que promovam a formação continuada voltada para o uso pedagógico das tecnologias. A esse respeito, Lemos *et al.* (2023, p. 78) destacam que,

[...] o educador, como trabalhador da educação e mediador do conhecimento deve estar atento à escolha dos aplicativos, conhecer de forma profunda todas as possibilidades que esta oferece e verificar se há concordância com os objetivos traçados no decorrer do processo de aprendizagem.

Essa responsabilidade exige do docente não apenas domínio técnico, mas também sensibilidade para adequar os jogos às necessidades específicas da turma, aos conteúdos abordados e à dinâmica da sala de aula. Contudo, mesmo quando o professor apresenta disposição para incorporar os jogos digitais, muitas escolas carecem de infraestrutura mínima para tal prática. Como assinalam Lemos *et al.* (2023), ainda é possível encontrar instituições sem laboratórios de informática e com acesso precário às tecnologias da informação e comunicação. Essa ausência de recursos contribui para o agravamento da exclusão digital, comprometendo o direito dos estudantes ao acesso equitativo a práticas pedagógicas inovadoras.

Nesse contexto, é necessário compreender que a mediação docente não se restringe ao uso eventual dos jogos digitais, mas envolve todas as fases da atividade educativa, desde a escolha dos recursos até o acompanhamento das interações em sala de aula. Conforme indicam Lemos *et al.* (2023), o papel do professor deve ser contínuo e intencional, incluindo a seleção criteriosa do jogo, sua inserção adequada no planejamento pedagógico e a condução das atividades, garantindo que as dúvidas sejam esclarecidas e que o processo mantenha seu caráter formativo e lúdico.

Paralelamente, Kroeff e Maraschin (2018) problematizam o modo como a cultura escolar se distancia das práticas desenvolvidas nos contextos digitais. Em uma das situações observadas, os alunos evitavam discutir as aprendizagens sobre o jogo em sala, preferindo compartilhar estratégias em momentos informais, sem a presença das professoras. Tal comportamento indica um deslocamento da aprendizagem para fora do espaço formal da escola, enfraquecendo o vínculo entre o conteúdo curricular e os saberes construídos pelos estudantes. Além disso, como evidenciam os autores, o compartilhamento de informações entre os alunos contraria normas escolares baseadas na produção individualizada, gerando tensões entre colaboração e controle.

Santos (2024) também aponta desafios relacionados ao uso excessivo de tecnologia, o que levanta a necessidade de equilíbrio entre recursos digitais e outras atividades pedagógicas.

Esse alerta reforça a importância da intencionalidade na escolha dos jogos e da diversidade metodológica no planejamento. Em sala de aula, por exemplo, ao utilizar um jogo de simulação ambiental para trabalhar conceitos de ecossistemas, o professor pode estimular os estudantes a formular hipóteses, discutir impactos ambientais e propor soluções coletivas — articulando ludicidade, conteúdo curricular e trabalho em equipe.

Por conseguinte, a efetiva integração dos jogos digitais à prática escolar depende da superação de obstáculos estruturais e culturais. Rocha, Correia e Santos (2021) ressaltam a necessidade de investimentos públicos em infraestrutura e em formação docente, com vistas a evitar que os jogos sejam utilizados de forma fragmentada e desconectada do currículo. Trata-se de reconhecer que a inovação tecnológica, por si só, não transforma a educação, a menos que esteja acompanhada de políticas que promovam mudanças nas práticas pedagógicas e nas condições de trabalho docente.

Por fim, ainda que a cultura gamer ofereça elementos valiosos à aprendizagem — como desafio, colaboração e autonomia —, seu aproveitamento na escola exige mediação qualificada e compromisso institucional. Como observam Kroeff e Maraschin (2018, p. 59),

[...] essas características dos jogos digitais – e da cultura gamer de forma mais ampla – são, contudo, muitas vezes abordadas sem que sejam devidamente considerados os aspectos relacionais dos contextos específicos nos quais as práticas educativas se desenvolvem.

Assim, a integração dos jogos digitais à cultura escolar não depende apenas de sua presença física, mas do reconhecimento de seu valor pedagógico e da construção de condições materiais e formativas que permitam seu uso de forma crítica, contextualizada e significativa.

Resultados e discussões

Os dados analisados ao longo do estudo indicam que o uso de jogos e aplicativos digitais no contexto escolar apresenta contribuições relevantes tanto para a mediação da aprendizagem quanto para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais. Verificou-se que tais recursos, quando integrados de forma planejada e mediada pelo professor, ampliam as possibilidades didáticas, proporcionando um ambiente de ensino mais participativo, interativo e condizente com os repertórios culturais dos estudantes. O engajamento discente, frequentemente comprometido em abordagens tradicionais, demonstrou-se mais significativo em contextos que incluíam práticas lúdico-digitais articuladas aos objetivos curriculares.

Nesse sentido, os resultados obtidos corroboram investigações anteriores que ressaltam a eficácia dos jogos digitais como mediadores pedagógicos, capazes de promover não apenas a motivação dos alunos, mas também sua autonomia, criatividade e pensamento crítico. Além disso, os dados analisados revelaram que o uso desses recursos favorece o desenvolvimento de competências socioemocionais, como cooperação, empatia, autorregulação emocional e persistência diante de desafios. Tais achados reforçam a literatura que aponta para a natureza

multidimensional dos jogos digitais enquanto instrumentos educativos, capazes de integrar dimensões cognitivas, afetivas e sociais no processo de ensino-aprendizagem (Rocha, Correia e Santos, 2021; Lemos *et al.*, 2023; Santos, 2024).

Todavia, os resultados também evidenciam a existência de obstáculos estruturais que limitam a plena efetivação dessas práticas. A escassez de equipamentos, a baixa conectividade nas escolas e a ausência de formação docente específica constituem fatores que inviabilizam o uso contínuo e planejado de jogos e aplicativos digitais. Esses entraves já haviam sido identificados por estudos anteriores, os quais apontam a desigualdade de acesso à tecnologia como um dos principais fatores de exclusão digital no ambiente educacional. Além disso, observa-se que a cultura escolar, ainda fortemente marcada por práticas transmissivas, impõe barreiras à adoção de metodologias baseadas na ludicidade e na interatividade, gerando tensões entre inovação pedagógica e tradição institucional (Rocha, Correia e Santos, 2021; Kroeff e Maraschin, 2018).

Outro aspecto relevante identificado diz respeito à mediação docente. Os dados apontam que, embora o professor desempenhe papel central na integração dos jogos digitais à prática pedagógica, muitos ainda demonstram insegurança quanto ao uso desses recursos, principalmente em razão da falta de formação continuada e de orientações didáticas claras. Esse dado é consistente com pesquisas que alertam para a necessidade de programas formativos que articulem teoria, prática e desenvolvimento de competências digitais, com vistas à construção de um perfil docente capaz de atuar de maneira crítica e criativa com as tecnologias educacionais (Lemos *et al.*, 2023; Santos, 2024).

Embora os resultados estejam em consonância com a literatura especializada, foram observadas algumas ocorrências não esperadas. Em determinadas situações, a inserção de jogos digitais não gerou os efeitos esperados de engajamento ou aprendizagem, especialmente quando os recursos foram utilizados de forma descontextualizada, sem relação direta com os objetivos pedagógicos. Estudos anteriores já haviam advertido para esse risco, destacando que o simples uso da tecnologia, dissociado de planejamento e mediação pedagógica, tende a ser ineficaz ou até contraproducente (Kroeff e Maraschin, 2018). Tais situações reforçam a necessidade de intencionalidade didática no uso dos jogos digitais, evitando sua apropriação acrítica ou meramente ilustrativa.

As limitações do presente estudo também devem ser consideradas. A amostra restringiu-se a um número específico de docentes e instituições, o que limita a generalização dos dados. Além disso, as observações realizadas não incluíram todas as etapas do ciclo escolar, o que impossibilita uma análise mais ampla dos efeitos dos jogos digitais em diferentes faixas etárias e áreas do conhecimento. A ausência de um acompanhamento longitudinal dos resultados também compromete a avaliação do impacto duradouro dessas práticas no desenvolvimento das habilidades cognitivas e socioemocionais dos estudantes.

Diante desses aspectos, recomenda-se que futuras pesquisas investiguem a eficácia dos jogos e aplicativos digitais em contextos variados, considerando variáveis como idade dos alunos,

área disciplinar, grau de familiaridade docente com tecnologias e tipo de recurso utilizado. Estudos de caráter longitudinal também são necessários para compreender os efeitos de médio e longo prazo do uso de jogos digitais na aprendizagem escolar. Ademais, investigações qualitativas que incluam a percepção dos próprios estudantes podem enriquecer a compreensão sobre os sentidos atribuídos às experiências lúdico-digitais no ambiente educacional.

Portanto, os resultados obtidos reforçam o entendimento de que os jogos digitais, quando utilizados com intencionalidade pedagógica, representam uma alternativa promissora para a construção de ambientes escolares mais significativos, participativos e compatíveis com os desafios contemporâneos da educação. No entanto, sua efetiva integração à cultura escolar exige políticas públicas de formação docente, investimento em infraestrutura tecnológica e revisão das práticas pedagógicas tradicionais, de modo a viabilizar a construção de uma escola mais dialógica, inclusiva e conectada às linguagens juvenis.

Conclusão

O estudo desenvolvido permitiu responder de maneira objetiva e fundamentada às perguntas delineadas na introdução e operacionalizadas na metodologia, centradas na compreensão do papel dos jogos e aplicativos digitais no ambiente escolar. A investigação teve como foco identificar em que medida esses recursos contribuem para a mediação pedagógica, o engajamento discente e o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais, além de examinar os obstáculos que dificultam sua implementação efetiva nas instituições de ensino.

Os objetivos da pesquisa foram integralmente alcançados. A análise dos dados, associada ao referencial teórico adotado, demonstrou que os jogos digitais, quando inseridos de forma planejada e mediados pelo professor, podem se configurar como instrumentos pedagógicos eficazes, capazes de transformar a dinâmica da sala de aula. Constatou-se que esses recursos favorecem a participação ativa dos estudantes, promovem um ambiente de aprendizagem mais significativo e contribuem para o desenvolvimento de competências como raciocínio lógico, pensamento crítico, autonomia, cooperação e autorregulação emocional. Adicionalmente, evidenciou-se que o uso de jogos digitais estimula a motivação e a curiosidade, especialmente quando as práticas pedagógicas se articulam às linguagens e aos repertórios culturais dos alunos.

Por outro lado, a pesquisa também evidenciou limitações estruturais e pedagógicas que dificultam a plena integração desses recursos ao cotidiano escolar. A precariedade da infraestrutura tecnológica, a ausência de políticas de formação docente contínua e a persistência de práticas escolares tradicionais foram apontadas como fatores que comprometem a utilização sistemática e intencional dos jogos digitais. Tais obstáculos indicam a necessidade de reconfiguração institucional e de investimento público para que esses recursos sejam incorporados de modo significativo aos processos de ensino-aprendizagem.

A partir das lacunas identificadas, sugerem-se novos estudos que explorem o uso de jogos digitais em diferentes segmentos escolares, áreas do conhecimento e contextos socioeconômicos.

Pesquisas longitudinais que avaliem os impactos de médio e longo prazo dessas práticas sobre o desempenho acadêmico e o desenvolvimento integral dos estudantes também se mostram relevantes. Além disso, investigações qualitativas que incluam a percepção discente sobre a experiência com jogos digitais podem ampliar a compreensão sobre os efeitos subjetivos e afetivos desse tipo de prática pedagógica. Por fim, estudos que analisem políticas públicas voltadas à inclusão digital e à formação docente são essenciais para subsidiar ações que favoreçam a integração efetiva das tecnologias digitais à cultura escolar.

Referências

KROEFF, R. F. S.; MARASCHIN, C. Jogos digitais: dispositivos para pensar práticas escolares. **Revista de Psicologia da IMED**, v. 10, n. 1, p. 56-72, 2018.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. **Fundamentos da metodologia científica**. 8. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

LEMOS, A. F.; VILELA, J. F. do C.; COUTO, T. P. Aplicativos e jogos digitais no processo de alfabetização escolar. **Revista Letras Raras**, v. 12, n. 2, p. 74-90, 2023.

ROCHA, J. S.; CORREIA, P. C. H.; SANTOS, J. Z. Jogos digitais e suas possibilidades na/ para educação inclusiva. **Revista Pedagógica**, v. 23, p. 1-25, 2021.

SANTANA, A. C. de A.; NARCISO, R. Pilares da pesquisa educacional: autores e metodologias científicas em destaque. **ARACÊ**, v. 7, n. 1, p. 1577-1590, 2025.

SANTOS, J. L. D. de M. et al. A importância dos jogos digitais lúdicos para o processo de ensino e aprendizagem: um estudo qualitativo. **Seven Editora**, p. 55-61, 2024.