

## **Jogos Digitais e seus mundos imaginários: delineando trilhas com diferentes olhares**

Lynn Alves<sup>1</sup> e Jesse Nery Filho<sup>2</sup>

Ao longo dos últimos cinquenta anos, os jogos digitais têm se consolidado como um artefato cultural que desperta o interesse de diferentes gerações, bem como críticas por parte de diferentes segmentos da sociedade. Esses ambientes interativos e imersivos possibilitam a criação de mundos, estimulando a criatividade, a aprendizagem e a imaginação, além de tensionarem aspectos relacionados à subjetividade dos jogadores, que, a partir de diversos dispositivos, imergem nos universos criados pelas desenvolvedoras. As narrativas convidam o jogador a explorar temas históricos, de ficção científica, esportes, entre outros.

Paralelo ao rico potencial de entretenimento dos jogos digitais, áreas como educação, saúde, psicologia, publicidade e treinamento também têm explorado esses agenciamentos sociotécnicos. Tanto na perspectiva do desenvolvimento quanto no campo da pesquisa, os jogos digitais têm abordado temáticas que incluem aspectos socioculturais, questões de aprendizagem e a interface entre educação e saúde.

Dessa forma, os jogos digitais emergem como objetos de investigação complexos, multifacetados e multirreferenciais, exigindo diferentes olhares para compreender esse artefato cultural em distintos campos do saber.

Nesse contexto, convidamos os leitores a interagirem com os vinte e dois artigos produzidos por pesquisadores de universidades brasileiras, portuguesas e canadenses. Esses artigos evidenciam a necessidade e a importância de investigar e atribuir significado aos jogos digitais e analógicos como objetos de pesquisa sérios e multirreferenciais.

Esse caráter multirreferencial é refletido na estrutura deste Dossiê, intitulado *Jogos Digitais e seus mundos imaginários*, que pode ser lido a partir das seguintes trilhas:

- *Mundos imaginários e metaversos*
- *Gamificação, aprendizagem baseada em jogos digitais e processos de ensino-aprendizagem*
- *Jogos, performances e outras aprendizagens*

---

<sup>1</sup> Universidade Federal da Bahia. E-mail: [lynnalves@gmail.com](mailto:lynnalves@gmail.com)

<sup>2</sup> Instituto Federal Baiano, Campus Senhor do Bonfim. [jesse.filho@ifbaiano.edu.br](mailto:jesse.filho@ifbaiano.edu.br)

- *Processos de desenvolvimento de jogos digitais e analógicos*

### *Trilha 1 – Mundos imaginários e metaversos*

Nesta trilha, dialogamos com os seguintes trabalhos:

1. *Além da imaginação: Criando Mundos para Jogos Digitais*. Delmar Galisi Domingues (Universidade Anhembi Morumbi - São Paulo) descreve como o design de níveis em jogos colabora para tornar a concepção de mundos imaginários única e diferenciada de outras formas de expressão, destacando que as mecânicas, desafios e conflitos inerentes aos games criam mundos que vão além da mera imaginação, fundamentados em pressupostos específicos de diversão.
2. *Manual do Metaverso: como usar Minecraft Education Edition na formação docente*. Luiz Adolfo Andrade e Daniela Costa Souza (Universidade do Estado da Bahia) delineiam, por meio de uma pesquisa-ação, uma proposta de formação docente mediada pelo sandbox Minecraft Education Edition.
3. *Ensinando e Aprendendo Química em um Metaverso Minecraft – formação de professores*. Arnold de Almeida Felix, Monique Gabriella Angelo da Silva e Fernando Silvio Cavalcante Pimentel (Universidade Federal de Alagoas) analisam o processo formativo de docentes de Química no ambiente interativo do Minecraft Education.

### *Trilha 2 – Gamificação, aprendizagem baseada em jogos digitais e processos de ensino-aprendizagem*

Os trabalhos apresentados evidenciam o crescimento dessas estratégias nos cenários escolares e acadêmicos:

1. *Gamificação para além das salas de aula: metodologias ativas para professores contemporâneos*. Jesse Nery Filho e Fabianne Costa da Silva (Instituto Federal Baiano - Campus Bonfim, Bahia) analisam estratégias de gamificação em processos de formação docentes, promovendo práticas dinâmicas e valorizando as expertises dos estudantes.
2. *Gamificação na Educação: Ensino de metodologias ativas no Curso de Licenciatura em Ciências da Computação*. Jesse Nery Filho (IFBaiano - Bonfim) explora a aplicação de estratégias de gamificação em cursos de licenciatura.
3. *Gamificação: A transformação do cenário educacional por meio de ferramentas dinâmicas*. Luis Fernando Nando, Kaio da Silva Bandeira, Jennifer da Cruz Arouche, Ana Paula Correia da Silva, Luzidelma Do Nascimento Freitas Rocha e

Mauricio Eduardo Chaves e Silva refletem sobre o processo de ensino-aprendizagem mediado por gamificação em cenários educacionais.

4. *O uso do escape room educativo para a aprendizagem de Português: uma experiência pedagógica com uma turma do 2.º CEB*. Vânia Graça (Politécnico do Porto, Portugal) apresenta uma análise da prática gamificada com a estratégia de Escape Room Educativo, utilizando a plataforma digital Genially.
5. *Mídia-educação baseada em jogos na formação inicial de professores: o Game Comenius na Pedagogia*. Ana Cláudia Mota Estevam e Dulce Márcia Cruz (Universidade Federal de Santa Catarina) analisam o Game Comenius a partir do letramento midiático na formação inicial de professores.
6. *Escolha Você Mesmo: Experienciando Decisões com Life is Strange 2*. Crisleane de Araújo Silva e Leonardo Silva Lima (Universidade Federal da Bahia) discutem o potencial do jogo *Life is Strange 2* para estimular processos cognitivos, com destaque para a tomada de decisão.
7. *O Egito antigo ao alcance das mãos: O Discovery Tour como uma ferramenta inovadora no Ensino Imersivo e Interativo de História*. Iandeyvison Gomes de Melo e Gustavo Manoel da Silva Gomes (Universidade Federal de Alagoas) analisam o Discovery Tour como ambiente rico e interativo para o ensino da História.
8. *Progressão e aprendizagem: uma análise de jogos metroidvania para a educação*. Jardel Lucas Garcia e José Bidarra (Universidade Aberta de Portugal) analisam o uso do subgênero metroidvania como ferramenta educativa.
9. *Incorporação de Jogos Digitais no Ensino de Estudantes com TDAH: um Guia Didático para o Professor da Educação Básica*. Luiz Claudio Ferreira da Silva Júnior, Fernando Silvio Cavalcante Pimentel e Alan Pedro da Silva (Universidade Federal de Alagoas) investigam o potencial dos jogos digitais para estimular as funções executivas de estudantes com TDAH.

Para além das aprendizagens escolares, os jogos digitais e analógicos podem se constituir em âmbitos semióticos para evidenciar questões culturais e subjetivas. Assim, na trilha *Jogos, performances e outras aprendizagens*, os leitores podem dialogar com os artigos a seguir.

1. *O Jogo dos Outros: Percepções sobre a Experiência e Performance de jogadores com os jogos da franquia The Last of Us*, de Gustavo de Oliveira Brandão e Jorge Cardoso Filho da Universidade Federal da Bahia, investiga as formas de interação com jogos digitais a partir dos contextos culturais e socioeconômicos dos jogadores, tomando como estudo a franquia *The Last of Us*.

2. *Papers, Please*: transposições entre o real e o imaginário de comunidades de refugiados, de autoria de Fabielle Rocha Cruz University of Calgary (Alberta/Canadá), investiga como o jogo indicado acima transita entre o real e o imaginário na representação das experiências de refugiados e imigrantes. A análise se concentra em como o jogo, através de suas mecânicas e narrativa, simula dilemas e escolhas morais complexas que refletem os desafios enfrentados por indivíduos na vida real ao lidarem com sistemas de controle de fronteiras.
3. *Perception, immersion, and subjectivity: understanding digital game narratives in 'Papers, Please'*, de autoria de Caio Tulio Olimpio Pereira da Costa (Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, Université du Québec en Outaouais – UQO, Coletivo Interdisciplinar de Pesquisa em Games – CIPEG) e por Ana Laura Matos Torquato (Universidade Federal de Goiás – UFG, L-Università ta' Malta – UM, Coletivo Interdisciplinar de Pesquisa em Games – CIPEG), tem como objeto de análise *Papers Please*, também, mas partindo de um ponto de vista mas comunicacional, examinando este artefato cultural como uma interface comunicacionais que provoca experiências imersivas.

A trilha *Processos de desenvolvimento de jogos digitais e analógicos* nos sinaliza a preocupação dos pesquisadores de alçarem voos também no campo da produção de games, na tentativa de criarem ambientes lúdicos, interativos e que contribuam para a aprendizagem escolar e acadêmica.

1. *Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais: uma experiência realizada a partir Game Engine GDevelop 5*, de autoria de Vanessa Rios, Andressa Mota Santos e Carlos Eduardo de Souza do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia (IFBA/Campus Jacobina – Bahia), narra e analisa o percurso dos estudantes da licenciatura em Computação no desenvolvimento de habilidades e expertises no desenvolvimento de jogos digitais 2D.
2. *Proposta de um Jogo Digital para Conscientizar as Mulheres sobre o Preconceito de Gênero em Cursos de Computação*, de autoria de Derivaldo Machado da Silva, Ingrid Nery Mendes e Viviane Almeida dos Santos da Universidade Federal do Pará – UFPA, propõem um modelo de desenvolvimento de um jogo digital no estilo visual novel para a tomada de consciência sobre os preconceitos de gênero, questão fundamental na contemporaneidade.
3. *Contribuições formativas no desenvolvimento de gameboard por estudantes de Pedagogia*, de autoria de Débora Santos e Fernando Pimentel da Universidade Federal de Alagoas, analisa como o desenvolvimento e a aplicação de gameboards em espaços de educação não formal podem contribuir na formação dos estudantes de Pedagogia.

4. *Vedetas Além do Tempo: um jogo de tabuleiro para aprendizagem da independência do Brasil*, de autoria de Sol de Maria César Ferreira, Filipe Santos Batista e Lynn Rosalina Gama Alves da Universidade Federal da Bahia (UFBA), socializa as etapas de desenvolvimento do jogo analógico Vedetas além do Tempo, que destaca o papel de Maria Felipa para a Independência da Bahia e pode se constituir em um ambiente de aprendizagem para o ensino de História.
5. *Game Design de "Trate Bem!" e "Fables Maker": Desenvolvimento e Testagem de Jogos Sérios*, de autoria de Livia Scienza da Universidade Federal de São Carlos (São Paulo) e Lucia Paloma Freitas da Silva do Sidia Instituto de Ciência e Tecnologia (Amazonas), analisa a criação de dois jogos sérios (Fables Maker e Trate Bem!), evidenciando processo de desenvolvimento e do playtest do jogo com o público-alvo a fim de assegurar o diálogo entre jogadores e desenvolvedores.
6. *Validação de Serious Games voltados para educação na Área da Saúde*, de autoria de Suiane Costa Ferreira e Mateus Santos da Cunha M. Cabral da Universidade do Estado da Bahia, socializam a validação de três serious games desenvolvidos para área de saúde.
7. *Heróis da Luz - A Jornada de Desenvolvimento de um Jogo Sério para o Ensino do Suporte Básico de Vida*, de autoria de Ingrid Nery Mendes, Filipe Valente Mendes, Viviane Almeida dos Santos e Otávio Noura Teixeira, da Universidade Federal do Pará, discutem o processo de desenvolvimento e a importância dos jogos, especialmente dos jogos sérios, na assimilação e reforço de conhecimentos específicos, como o Suporte Básico de Vida (SBV).

Os leitores podem ver pelas trilhas delineadas acima que o Dossiê nos sinaliza o crescimento das pesquisas na área de jogos digitais e analógicos, sob distintas perspectivas, mas também, a preocupação dos pesquisadores/professores de não serem apenas consumidores, mas também se colocarem no lugar de desenvolvedores, atentos as demandas específicas dos estudantes e professores, criando ambientes mais sintonizados com as demandas escolares e acadêmicas.

Contudo, isso não significa preterir ou ignorar o potencial dos jogos, sejam tripla AAA ou Indie games para se constituírem também em espaços de aprendizagem ricos de sentidos para distintas formas de aprender.

Outro ponto importante deste Dossiê é que os pesquisadores brasileiros do Norte ao Sul do Brasil, Portugal e Canadá, se fizeram presentes e tiveram suas vozes valorizadas para socializar, compartilhar e refletir juntos com os docentes, discentes, pesquisadores e desenvolvedores suas pesquisas.

Convidamos aos leitores a dialogar com os autores, fazendo inferências e interlocuções para fortalecer as redes que estudam, investigam e desenvolvem jogos digitais e analógicos.

Dezembro, de 2024