

Frevolândia digital e cibercultura: reflexões sobre o uso de *games* no ensino de língua portuguesa¹

Izabella Marques Corrêa ²

Resumo expandido - Painel Temático

Introdução

A cibercultura tem impactado profundamente os modos de ensinar e aprender, acenando formas outras de interação, produção de conhecimento e engajamento dos estudantes. Nesse contexto, *games* e jogos digitais em rede emergem como possibilidades e situações de aprendizagem potentes para a mediação pedagógica, com destaque para práticas educativas que valorizam a ludicidade, a cultura e a linguagem. Este trabalho apresenta uma experiência de reforço escolar para um grupo de estudantes dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, na qual foi utilizado o jogo digital “No ritmo das palavras”, desenvolvido pelo grupo Ludo Educativo. A proposta teve como objetivo principal promover a sistematização de sinônimos e antônimos de forma lúdica, e engajadora, explorando as potencialidades dos jogos digitais em rede no ensino de Língua Portuguesa, alinhando-se às competências da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) relacionadas ao repertório cultural, à comunicação e à valorização das manifestações regionais.

Objetivo geral

Refletir sobre o potencial pedagógico dos jogos digitais no processo de ensino-aprendizagem da Língua Portuguesa em contextos mediados por tecnologias digitais em rede, a

¹ Trabalho apresentado no Eixo 21. Games e processos de aprendizagem em contextos digitais, realidades aumentadas do XVIII Simpósio Nacional da ABCiber – Associação Brasileira de Pesquisadores em Ciberultura. Faculdade Cáspér Líbero - FCL, realizado nos dias 11 a 13 de novembro de 2025.

² Mestre em Educação, ProPed – Uerj – izabellinhamarques@gmail.com

partir do relato e da avaliação da experiência de aplicação do jogo “*No ritmo das palavras*” em atividades de reforço escolar, buscando compreender a articulação entre linguagem, ludicidade e diversidade cultural, bem como os impactos dessa prática no engajamento dos estudantes.

Fundamentação teórico-metodológica

A presente proposta fundamenta-se em uma perspectiva que articula gamificação, cibercultura e práticas pedagógicas mediadas por tecnologias digitais em rede, considerando o jogo digital como uma potente possibilidade de aprendizagem, com outros modos de ‘*saberfazersentir*’³ os aprenderes escolares. A gamificação, conforme discutem Deterding et al. (2011) e Kapp (2012), refere-se à utilização de elementos característicos dos jogos em contextos educativos, com a intenção de suscitar motivação intrínseca, engajamento e participação ativa dos estudantes nos processos de ensino-aprendizagem. Nesse sentido, a inserção de jogos digitais em rede no ensino da Língua Portuguesa é encarada como uma possibilidade outra de perceber e assumir os aprenderes escolares com mais dinamismo, interatividade e articulados às linguagens contemporâneas que permeiam a vida dos sujeitos.

Essa possibilidade se articula com a perspectiva de cibercultura (Santos, 2019), encarada como a cultura contemporânea que transforma a comunicação e a circulação de informações em rede, reconfigurando as relações entre cidade e ciberespaço, com outros arranjos ‘*espaçotemporais*’ e práticas educativas. Tal perspectiva implica reconhecer que a aprendizagem, transcende os limites do espaço e do tempo escolares, na tessitura de redes de interação, colaboração e criação compartilhada de conhecimento. O ambiente digital, então, pode ser percebido como um território de experimentação, onde os aprenderes se dão de modo multimodal, envolvendo dimensões cognitivas, afetivas e socioculturais.

O jogo digital “*No ritmo das palavras*”, desenvolvido pelo Centro de Desenvolvimento de

³ Os termos de dicotomias herdadas são grafados *juntos*, em *itálico* e “*entre aspas*” para sinalizar os limites impostos pelas dicotomias da Modernidade na corrente de pesquisa com os cotidianos assumida, conforme defendido por Andrade, Caldas e Alves (2019).

de Materiais Funcionais (CDMF) com apoio da FAPESP (Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo), compõe o eixo empírico da experiência relatada. Trata-se de um *game* gratuito e acessível on-line⁴, ambientado na “Frevolândia”, no qual os personagens — uma menina e um menino que dançam frevo, manifestação cultural pernambucana reconhecida como Patrimônio Cultural Imaterial da Humanidade pela UNESCO — interagem com o jogador por meio de desafios de associação de palavras, favorecendo o reconhecimento de sinônimos e antônimos de forma lúdica. A cada acerto, os personagens realizam passos corretos da dança; a cada erro, perdem uma sombrinha e erram os passos, o que torna a dinâmica divertida e desafiadora. A dinâmica do jogo, que associa erros a “passos de dança errados” e acertos à sincronização e pontuação, propõe uma lógica não punitiva, na qual o erro é entendido como parte do processo de aprendizagem.

Essa abordagem dialoga com as reflexões de Esteban (2004), que problematiza a concepção tradicional do erro como sinal de fracasso e o coloca como oportunidade de saber, questionamento e outras possibilidades de construção do conhecimento. No contexto do jogo, o erro evoca uma dimensão pedagógica positiva: ele estimula o estudante a experimentar, refletir e tentar novamente, em um processo de reelaboração contínua e criativa. Dessa forma, o ambiente digital lúdico compõe um espaço interativo, no qual, a aprendizagem se entrelaça à ludicidade, à afetividade e à diversidade cultural.

Em termos de metodologia, a proposta foi vivenciada em encontros de reforço escolar com um grupo de estudantes das séries finais dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. A experiência ocorreu em três etapas complementares: a exploração do jogo digital, realizada em duplas ou trios, favorecendo a cooperação e a negociação de significados; em seguida, uma discussão semântica, voltada à identificação e compreensão de sinônimos e antônimos presentes nas atividades do jogo; e, por fim, a ampliação cultural, conduzida por meio de rodas de conversa sobre o frevo, suas origens, características e relevância para o patrimônio cultural brasileiro.

4 Links para acessar: *Jogo online ensina sinônimos e antônimos em ritmo de frevo*; https://www.ludoeducativo.com.br/pt/play/no-ritmo-das-palavras-remake - google_vignette.

Os registros da experiência foram produzidos por meio de diário de campo da professora, produções escritas dos estudantes e reflexões acerca do engajamento, das interações e das manifestações de aprendizagem observadas durante as atividades.

Achados da discussão

A aplicação do jogo apontou impactos positivos no processo de aprendizagem dos estudantes do grupo vivenciado. Observou-se um aumento expressivo no engajamento durante as atividades, com maior participação, entusiasmo e interesse pelo conteúdo. A ludicidade do *game*, aliada à sua estética colorida e à trilha sonora envolvente, contribuiu para a sistematização dos conceitos de sinônimos e antônimos de forma prazerosa. Além disso, a presença de elementos culturais brasileiros, como o frevo e sua ambientação, despertou a curiosidade dos estudantes sobre outras manifestações culturais do país, ampliando seu repertório sociocultural. A proposta também favoreceu o desenvolvimento de habilidades cognitivas, como a atenção, a memória e o raciocínio lógico, além de promover a autonomia e a colaboração entre os participantes, acenando para o potencial dos jogos digitais em rede no contexto da ciberultura. Ao integrar linguagem, cultura e tecnologia, o jogo “No ritmo das palavras” se configura como uma prática educativa, que contempla os interesses e as múltiplas formas de aprender na contemporaneidade. A articulação entre o conteúdo linguístico e as manifestações culturais regionais contribui para uma educação mais plural, inclusiva e conectada com os territórios e identidades dos estudantes.

Também foi *‘observadovividoesentido’* que os estudantes passaram a empregar os conceitos de sinônimo e antônimo com maior segurança nas produções escritas e orais. A presença de um elemento cultural como o frevo impulsionou perguntas, debates e conexões com outras manifestações culturais regionais.

O uso de *games* em rede permite ampliar o acesso ao conhecimento, com destaque, para contextos de reforço escolar, nos quais o desafio de manter o interesse e a motivação dos alunos é ainda maior. A experiência com a “Frevolândia Digital” acena que é possível ensinar conteúdos curriculares de forma significativa, respeitando a diversidade cultural e utilizando as tecnologias digitais em rede como aliadas do processo educativo.

Considerações finais

A experiência com *Frevolândia* no contexto de reforço escolar acena que o uso de *games* pode funcionar como situação de aprendizagem potente, favorecendo a aprendizagem de conteúdos curriculares e o desenvolvimento de competências previstas pela BNCC. Ao integrar linguagem, cultura e tecnologia, o jogo promove um aprender mais atrativo, significativo e conectado com os universos dos alunos.

A reflexão aponta para repensarmos práticas docentes abertas à experimentação criativa com tecnologias digitais em rede, com sensibilidade às dimensões culturais e identitárias dos estudantes, fortalecendo uma educação crítica, plural e contextualizada. A combinação entre linguagem verbal, visual, sonora e corporal no jogo contribui para criar uma experiência sensorial rica, que articula saberes linguísticos, culturais e afetivos, fazendo da aprendizagem um processo dinâmico, significativo e dialogado com a subjetividade de quem aprende.

Palavras-chave

Games; cibercultura; língua portuguesa; frevo; engajamento.

Referências

ANDRADE, Nívea; CALDAS, Alessandra Nunes; ALVES, Nilda. Os movimentos necessários às pesquisas com os cotidianos – após muitas conversas acerca deles. In: OLIVEIRA, Inês Barbosa; PEIXOTO, Leonardo Ferreira; SÜSSEKIND, Maria Luiza (org.). **Estudos do cotidiano, currículo e formação docente: questões metodológicas, políticas e epistemológicas**. Curitiba: CRV, 2019. p. 19-45.



XVIII Simpósio Nacional da ABCiber – Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura. Faculdade Cáspér Líbero. De 11 a 13 de novembro de 2025.



BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>.

DETERDING, S. et al. Gamification: Using Game Design Elements in Non-Gaming Contexts. In: **CHI '11 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems**, 2011.

ESTEBAN, Maria Teresa. O que sabe quem erra?. In: ESTEBAN, M. T. (Org.). **Educação e avaliação: entre hábeis e inábeis**. Rio de Janeiro: DP&A, 2004. p. 115-132.

KAPP, K. M. **The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education**. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

SANTOS, Edméa. **Pesquisa-formação na cibercultura**. – Teresina: EDUFPI, 2019. E-book. ISBN: 978-85-509-0541-9.

UNESCO. **Frevo - performing arts of the Carnival of Recife**. Lista Representativa do Patrimônio Cultural Imaterial da Humanidade. 2012. Disponível em: <https://ich.unesco.org/>.