

Tecnologia, arte e educação: o desenvolvimento do jogo digital Heróis Capixabas como ferramenta de apoio educacional

Technology, art, and education: The development of the digital game Heróis Capixabas as an educational support tool

Maria Carolina Martins Afonso (PPGA-UFES/LEENA)

José Cirillo (PPGA-UFES/LEENA)

Resumo: Com o objetivo de fundamentar e desenvolver uma ferramenta de apoio cultural e educacional, esta pesquisa orienta-se para a elaboração do jogo digital Heróis Capixabas, voltado à divulgação histórica e artística de monumentos públicos do Espírito Santo. O estudo explora o uso das Tecnologias da Informação e Comunicação no ensino de arte e baseia sua metodologia na pesquisa bibliográfica e no desenvolvimento do jogo. Como resultado parcial, foi concebida uma visual novel dividida em três capítulos, na qual cada um é dedicado a um objeto da arte pública capixaba. Atualmente, encontra-se finalizado o primeiro capítulo, que aborda a origem do busto do Soldado Aldomário Falcão e espera-se que ao ser finalizado, o projeto contribua para a valorização do patrimônio capixaba e para a integração entre tecnologia, arte e educação.

Palavras-chave: educação; jogos digitais; arte capixaba; tics.

Abstract: *With the aim of establishing and developing a cultural and educational support tool, this research focuses on the creation of the digital game “Heróis Capixabas” (Heroes of Espírito Santo), aimed at disseminating the historical and artistic aspects of public monuments in Espírito Santo. The study explores the use of Information and Communication Technologies in art education and bases its methodology on bibliographic research and game development. As a partial result, a visual novel divided into three chapters was conceived, each dedicated to an object of public art in Espírito Santo. Currently, the first chapter, which addresses the origin of the bust of Soldier Aldomário Falcão, is complete, and it is expected that upon completion, the project will contribute to the appreciation of Espírito Santo’s heritage and to the integration of technology, art, and education.*

Keywords: education; digital games; art from espírito santo; icts.

Introdução

As Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) configuram-se como um dos avanços mais significativos do século XXI, transformando de maneira profunda os modos de interação, de produção de conhecimento e de vivência social. O surgimento constante de novos recursos tecnológicos não apenas tem facilitado a vida cotidiana, como também tem desafiado instituições, sobretudo a escola, a reinventar-se enquanto espaço de mediação e transmissão do saber. Nesse contexto, a prática pedagógica é convocada a alinhar-se ao universo digital no qual os estudantes estão inseridos, aproximando-se de sua realidade e incorporando estratégias inovadoras que articulem reflexão, olhar crítico e experiências práticas de ensino-aprendizagem.

No entanto, enquanto muitos estudantes demonstram familiaridade e abertura para o uso de ferramentas digitais, grande parte dos professores encontra dificuldades em incorporá-las ao cotidiano da sala de aula. Essa disparidade aponta para a necessidade urgente de políticas e ações formativas que capacitem docentes a explorar os recursos tecnológicos de forma crítica, criativa e pedagógica, garantindo que sua aplicação contribua para a construção efetiva do conhecimento.

Paralelamente a esse cenário, autores como Prensky (2001; 2007) destacam a diferença geracional entre aqueles que nasceram na era digital, os chamados nativos digitais, e aqueles que cresceram na era analógica e migraram para a outra posteriormente, os imigrantes digitais. Embora hoje o autor prefira falar em “sabedoria digital”, sua reflexão permanece atual ao indicar como as novas gerações aprendem e se relacionam com o mundo. Nesse sentido, a aprendizagem baseada em jogos digitais não deve ser vista como substitutiva de outras metodologias, mas sim como possibilidade de diálogo com estudantes que cresceram imersos em linguagens interativas e lúdicas, elementos centrais de sua experiência cognitiva.

Diante disso, este trabalho apresenta o desenvolvimento do jogo digital Heróis Capixabas, estruturado no gênero visual novel, como proposta educativa em parceria com o Laboratório de Extensão e Pesquisa em Arte (LEENA/UFES). O jogo, ainda em processo de construção, tem como objetivo aproximar estudantes da educação básica do patrimônio histórico e artístico do Espírito Santo, promovendo o reconhecimento da identidade cultural local por meio de uma experiência narrativa interativa.

Logo, a presente pesquisa busca articular os campos da tecnologia, da arte e da educação, analisando de que forma os jogos digitais podem se constituir em recursos pedagógicos eficientes e atrativos. Para tanto, discute-se a relevância da valorização do patrimônio cultural capixaba, o potencial das TICs no processo educativo e as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que orientam a integração das tecnologias digitais às práticas pedagógicas. Dessa forma, pretende-se contribuir para a reflexão sobre o papel das mídias digitais

no ensino de Arte e, ao mesmo tempo, apresentar uma experiência concreta de desenvolvimento de material educativo capaz de estimular aprendizagens críticas, criativas e contextualizadas.

Os jogos digitais educacionais como ferramentas de aprendizagem

As Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) têm transformado de maneira expressiva as formas de interação, produção de conhecimento e inserção social no século XXI. O surgimento contínuo de novos recursos tecnológicos não apenas amplia as possibilidades do cotidiano, mas também desafia a escola a reinventar-se. Diante disso, a prática pedagógica passa a demandar alinhamento com o universo digital no qual os estudantes estão imersos, incorporando estratégias que dialoguem com sua realidade e promovam experiências de ensino-aprendizagem críticas, criativas e imersivas.

O uso das TICs no ambiente escolar, conforme apontam Ferreira et al. (apud Basaglia et al., 2018, p. 66), constitui base fundamental para a formação de cidadãos capazes de atuar de forma participativa e reflexiva na sociedade tecnológica. Contudo, segundo Basaglia et al (2018, p. 66), verifica-se um contraste entre, um lado, onde os estudantes apresentam grande receptividade às linguagens multimídias, e outro onde, muitos professores ainda enfrentam dificuldades para integrá-las ao cotidiano pedagógico, e a consequência dessa dessemelhança revela a urgência de ações formativas que capacitem os docentes a utilizar recursos digitais de maneira adequada e eficiente, garantindo que sua aplicação contribua para a construção do conhecimento.

Nesse contexto, as reflexões de Prensky (2001) sobre os “nativos digitais” e “imigrantes digitais” se tornam mais visíveis nas realidades escolares. Ainda que o autor atualmente passe a considerar o conceito de “sabedoria digital”, a distinção geracional que propôs auxilia na compreensão de como diferentes públicos aprendem e se relacionam com as tecnologias. Para Prensky (2007), os jogos digitais, embora não representem a única metodologia de ensino, oferecem um caminho eficaz de aproximação com estudantes que cresceram cercados por dispositivos interativos, para os quais a ludicidade e a experimentação constituem elementos centrais da aprendizagem.

O valor pedagógico dos jogos já foi destacado desde Huizinga (2017), ao apontar o jogo como um dos pilares da cultura humana. De modo mais recente, Gee (2003; 2009) identificou nos games princípios de aprendizagem valiosos, como a experimentação sem punição ao erro, a repetição criativa de habilidades e a possibilidade de assumir múltiplas identidades. Para o autor, os jogos permitem ao jogador desenvolver competências de resolução de problemas em um ambiente dinâmico, acolhedor e menos punitivo do que muitas práticas tradicionais de ensino.

Além do caráter formativo, os jogos digitais podem ser também instrumentos eficazes de avaliação. Gee e Shaffer (2010), em *Looking where the light is bad: video games and the future of assessment*, defendem que os games constituem bons mecanismos de aprendizagem porque funcionam, também, como bons mecanismos de avaliação. Diferentemente dos modelos tradicionais, que costumam medir apenas recortes pontuais do desempenho, com a utilização didática dos jogos são permitidos acompanhar processos de aprendizagem de forma integrada, avaliando conhecimentos, habilidades e estratégias mobilizadas ao longo da experiência e não somente o resultado.

Com isso entende-se que o uso dos jogos digitais na educação, deve ser compreendido não como um substituto integral das atividades ou do docente em sala de aula, mas que este consiste em uma ferramenta de apoio educacional que deve ser utilizada de modo consciente e de forma orientada. Sua introdução no ambiente escolar favorece a aproximação entre ensino e cultura digital, ao mesmo tempo em que estimula práticas pedagógicas mais interativas, reflexivas e conectadas à realidade dos estudantes. Nessa perspectiva, os jogos podem consolidar-se como ferramentas didáticas potentes para fomentar aprendizagens mais contextualizadas e imersivas.

Arte e Educação Capixaba

Ao abordar a relação entre arte e ensino no Espírito Santo, é imprescindível considerar o processo de formação histórico, político e social que moldou a identidade do estado. Conforme destacam Cirillo e Mello (2023), compreender esse percurso significa problematizar a predominância cultural exercida pelos grandes centros, bem como questionar os discursos colonizadores que, por muito tempo, relegaram a produção artística capixaba a uma posição periférica diante da chamada “metrópole cultural”.

O Espírito Santo permaneceu por um longo período, à margem do desenvolvimento observado em outros estados do Sudeste, por suas características geográficas que poderiam favorecer vias de passagem até os recursos que estavam sendo extraídos no estado de Minas Gerais. Outros diferentes fatores contribuíram para o isolamento geográfico, social e cultural do estado como a colonização inicial conduzida por um donatário de pouca expressão política e econômica, os violentos conflitos com os povos originários da região, acompanhado da negação de suas práticas culturais, e a fixação de grupos imigrantes que, ao se estabelecerem em terras capixabas, reproduziram tradições e comportamentos marcados pelo isolamento e pela manutenção de costumes seculares. Esse conjunto de condições históricas gerou uma sociedade reservada e desconfiada, que por muito tempo permaneceu alheia às dinâmicas de mediação cultural nacional. Essa trajetória refletiu no meio artístico capixaba, um desenvolvimento lento e, muitas vezes, descontínuo.

No início do século XX, quando o Brasil deu início ao processo de institucionalização do ensino superior, inspirados no modelo da Academia Imperial de Belas Artes do Rio de Janeiro, surgiram em diferentes regiões do país as Escolas de Belas Artes (Barbosa, 2018). No Espírito Santo, esse movimento se concretizou em 1909, com a criação do Instituto de Bellas Artes (IBA), durante o governo de Jerônimo Monteiro, que funcionando até o ano de 1913, o atendeu cerca de 200 alunos, entre eles artistas como Mendes Fradique e André Carloni, e marcou o primeiro esforço de formação artística formal no estado. Porém, com a mudança de governo e visando um corte de gastos, a instituição foi extinta, interrompendo um ciclo promissor.

Somente décadas depois, em 1950, outro avanço se consolidou com a criação da Escola de Belas Artes (EBA), durante o governo de Jones dos Santos Neves e sob a direção do pintor Homero Massena. Essa iniciativa representou um novo impulso à formação artística e deu origem ao Centro de Artes da Universidade Federal do Espírito Santo (UFES), que permanece como espaço de referência para a educação e a difusão cultural no estado até os dias atuais.

Apesar dessas conquistas institucionais, a história da arte capixaba ainda se encontra pouco explorada no ensino formal. Pesquisas como a de Botelho (2019) apontam que muitos professores da rede estadual encontram dificuldades em reconhecer a produção local como legitimada para o ensino de arte, o que pode contribuir para a desvalorização do patrimônio artístico-cultural capixaba e limitar a construção de referenciais identitários entre os estudantes.

Ao consultar as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o documento orienta que a área de Arte deve ampliar repertórios e promover a valorização da diversidade cultural. No Ensino Médio, destaca-se a competência específica número 6, que estabelece a necessidade de desenvolver em sala de aula a capacidade de reconhecer e valorizar diferentes manifestações artísticas e culturais, sejam elas locais, regionais ou globais, compreendendo suas características e significados. Além disso, a BNCC incentiva a articulação entre práticas artísticas e novas tecnologias, propondo que estas sejam utilizadas como espaços de criação, compartilhamento e reflexão crítica.

Além de propor que os estudantes explorem, de maneira específica, cada uma dessas linguagens, as competências e habilidades definidas preveem a exploração das possíveis conexões e intersecções entre essas linguagens, de modo a considerar as novas tecnologias, como internet e multimídia, e seus espaços de compartilhamento e convívio (Brasil, 2018, p. 482).

Essa perspectiva amplia o horizonte para propostas pedagógicas que dialoguem com o patrimônio cultural capixaba a partir das TICs. Nesse sentido, iniciativas como o jogo Heróis Capixabas apresentam-se como alternativas significativas para aproximar os estudantes de sua herança artística e histórica. Ao integrar

narrativas digitais e conteúdo local, o jogo se alinha tanto às diretrizes da BNCC quanto à necessidade de resgatar e valorizar a arte capixaba, consolidando-se como recurso de ensino-aprendizagem capaz de unir tradição e tecnologia.

Metodologia

A metodologia adotada neste estudo fundamentou-se em pesquisa bibliográfica e em procedimentos de caráter explicativo e integrador, articulando rigor acadêmico e prática criativa. Para tanto, o percurso metodológico foi organizado em quatro etapas principais: levantamento de material bibliográfico, levantamento de informações históricas e culturais, análise explicativa e síntese integradora, conforme a proposta de Lima e Mioto (2007).

Na primeira etapa, buscou-se reunir referências que discutem as relações entre tecnologia, educação e patrimônio cultural, com ênfase na inserção dos jogos digitais no ensino de arte. Foram consideradas contribuições de autores clássicos, como Huizinga (2017), que reconhece o jogo como elemento fundamental da cultura humana, e de pesquisadores contemporâneos, como Gee (2003; 2009), Prensky (2001; 2007) e Shaffer (2010), que investigam o potencial dos games no processo de aprendizagem. Esse mapeamento permitiu construir o referencial teórico que sustenta a pesquisa.

Em seguida, procedeu-se ao levantamento de informações específicas sobre o patrimônio artístico-cultural capixaba, com foco nos monumentos selecionados para compor a narrativa do jogo, o Busto do Soldado Aldomário Falcão na cidade de Baixo Guandu-ES, o Monumento ao Índio Araribóia e o Monumento a Domingos José Martins, ambos localizados na capital do estado, Vitória-ES. Essa coleta contemplou dados históricos, artísticos e culturais, reunindo documentos, registros iconográficos e estudos acadêmicos, de modo a embasar a construção da visual novel.

A terceira etapa consistiu na análise explicativa, na qual os dados obtidos foram organizados e interpretados à luz do referencial teórico, buscando identificar as inter-relações entre patrimônio cultural, ensino de arte e recursos digitais. Esse processo de análise contribuiu para a formulação de estratégias que orientaram o desenvolvimento do jogo, de modo a assegurar sua pertinência pedagógica e cultural.

Por fim, elaborou-se uma síntese integradora, que reuniu os conteúdos levantados e os traduziu em soluções criativas no processo de concepção do jogo Heróis Capixabas. Inicialmente, o desenvolvimento ocorreu na plataforma Ren'Py Visual Novel Engine, amplamente utilizada para a criação de narrativas interativas, contudo, visando maior flexibilidade e aprimoramento visual, o projeto foi posteriormente migrado para a engine Unity, o que possibilitou expandir o campo de funcionalidades e enriquecer a experiência estética da obra.

Dessa forma, a metodologia proposta não se restringe a um percurso teórico, mas promove a articulação entre pesquisa acadêmica e prática criativa. Ao

integrar levantamento bibliográfico, análise histórico-cultural e desenvolvimento digital, a pesquisa buscou oferecer bases sólidas para a construção de um recurso pedagógico inovador, capaz de dialogar com a realidade escolar e, simultaneamente, valorizar a herança cultural capixaba.

Resultados preliminares

O desenvolvimento do jogo digital Heróis Capixabas é o principal resultado desta pesquisa, que consiste na elaboração de um recurso educativo em parceria com o Laboratório de Extensão e Pesquisa em Arte (LEENA/UFES). Estruturado no gênero visual novel, ou também chamado romance visual, o jogo narra a origem e o simbolismo de três monumentos capixabas, o Monumento ao Soldado Aldomário Falcão (1976) e o Monumento ao Índio Araribóia (1955), ambos de Carlo Crepaz, e o Monumento a Domingos José Martins (1917/1918), de Corrêa Lima. A escolha desse formato narrativo conecta-se às diretrizes da BNCC, que defendem a diversificação dos repertórios artísticos, a valorização das culturas locais e a integração das novas tecnologias como meios de aprendizagem crítica e criativa.

Atualmente em fase de desenvolvimento, o jogo é voltado para estudantes da educação básica e entusiastas da arte espírito-santense, com o objetivo de ampliar o acesso ao patrimônio cultural e histórico do Espírito Santo. Sua narrativa foi organizada em três capítulos, intitulados O herói do Contestado, O pacificador de duas terras e O defensor das ideias libertárias. Cada capítulo apresenta personagens históricos cujas trajetórias foram homenageadas em monumentos públicos, permitindo ao jogador conhecer suas histórias ao mesmo tempo em que interage com diferentes possibilidades narrativas.

O primeiro capítulo já se encontra concluído, intitulado O herói do Contestado, o capítulo retrata a trajetória de Aldomário Falcão, um soldado mobilizado para conter a invasão da Coluna Amaral no Espírito Santo. A narrativa, seguindo a lógica das visual novels, se desenvolve a partir das escolhas do jogador, que exerce protagonismo sobre o rumo da história. Dessa forma, é possível optar tanto por seguir a rota histórica quanto explorar finais alternativos, integralmente fictícios. Esse recurso lúdico aproxima-se do que Gee (2009) identifica como diferencial dos jogos digitais, a possibilidade de aprender com os erros, experimentar estratégias e desenvolver habilidades em ambiente de baixa punição, em contraste com práticas avaliativas tradicionais.

Para estimular a interação e incentivar a exploração da rota histórica, o capítulo incorpora ainda um minijogo de estratégia em formato de quebra-cabeça. Sua resolução recompensa o jogador com um item colecionável, a representação gráfica do Monumento ao Soldado Aldomário Falcão. Esse recurso de colecionáveis reforça a progressão narrativa, motivando a continuidade do jogador nos demais capítulos e fortalecendo a articulação entre ludicidade e conteúdo histórico-cultural.

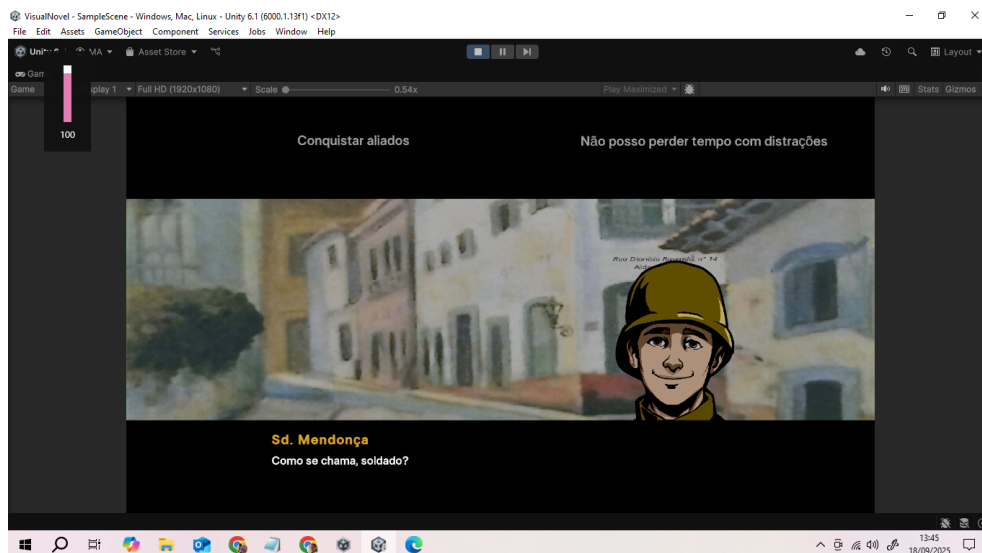


Figura 1. Captura de tela do jogo Heróis Capixabas. Fonte: Acervo Pessoal.

O desenvolvimento visual do jogo demandou pesquisa bibliográfica e iconográfica, reunindo fotografias datadas na década de 1930 que foram utilizadas como referência para a construção dos personagens. Em casos como o de Aldomário Falcão, cuja aparência não possui registros oficiais, optou-se por representações ficcionais baseadas em conjecturas populares, evidenciando a combinação entre história e imaginação como estratégia para preencher lacunas documentais sem comprometer a proposta pedagógica. Exceção a essa prática foi o personagem do governador Aristeu Borges de Aguiar, cuja representação se apoiou em registros fotográficos oficiais como pode ser observado nas Figuras 2 e 3.

Os cenários, por sua vez, são os resultados de uma curadoria de obras do acervo artístico capixaba, onde pinturas, como a obra Mercado da Vila Rubim de Homero Massena (Figura 4), foram selecionadas e adicionadas ao jogo de modo que fossem condizentes com a narrativa. Essa decisão reforça o caráter educativo do projeto, pois além de promover a imersão estética, visa ampliar a visibilidade de artistas locais e suas produções.

Olhando por essa perspectiva, compreende-se que o jogo Heróis Capixabas pode cumprir um duplo papel. De um lado, atua como ferramenta de valorização do patrimônio artístico-cultural capixaba, apresentando-o em um formato acessível e atrativo para estudantes e comunidade em geral. De outro, manifesta-se como recurso pedagógico inovador no ensino de arte capixaba, ao incorporar os princípios da aprendizagem baseada em games (PRENSKY, 2007) e a perspectiva de avaliação processual proposta por Gee e Shaffer (2010), que entendem os jogos como instrumentos de acompanhamento contínuo da aprendizagem.

Portanto, os resultados obtidos até o momento demonstram que o jogo não



Figuras 2 e 3. Personagem do jogo Heróis Capixabas / Foto oficial do Governador Aristeu Borges de Aguiar.

Fonte: Fig.2: Acervo Pessoal. Fig.3: Morro do Moreno. Disponível em: <https://www.morrodomoreno.com.br/materias/aristeu-de-aguiar.html>

pode apenas contribuir para aproximar estudantes da arte e da história do Espírito Santo, mas também exemplificar o potencial das mídias digitais como estratégias educativas. Ao unir tecnologia, arte e educação, Heróis Capixabas revela-se como uma experiência capaz de promover meios de aprendizagens mais interativos, contextualizados e atrativos, em consonância com as diretrizes nacionais de educação e com as teorias contemporâneas sobre games e educação.

Considerações finais

O desenvolvimento do jogo digital Heróis Capixabas reafirma o potencial das tecnologias digitais como recursos pedagógicos capazes de articular ensino e arte. Estruturado no gênero visual novel, o jogo propõe aproximar estudantes de monumentos históricos e artísticos do Espírito Santo, valorizando a identidade cultural local e, ao mesmo tempo, dialogando com práticas contemporâneas de ensino-aprendizagem mediadas por mídias digitais.

A pesquisa demonstrou que a inserção de jogos digitais no ambiente escolar deve ser compreendida como mídias de suporte educacional, e não como substituto à atuação docente e que oferecendo uma experiência interativa no qual o estudante assume papel protagonista, o jogo contribui para tornar o processo formativo mais dinâmico e conectado à realidade dos jovens. Além disso, observa-se que é possível integrar elementos de avaliação contínua por meio da própria jogabilidade, e com isso, o projeto responde às perspectivas teóricas de autores como Gee e Shaffer (2010), que destacam os games como instrumentos de aprendizagem e avaliação eficazes.

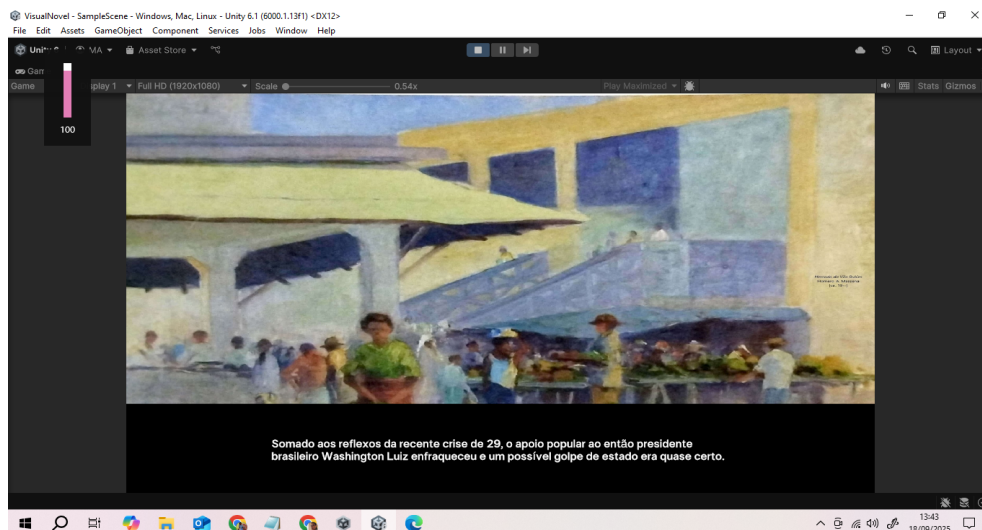


Figura 4. Captura de tela do jogo Heróis Capixabas. Fonte: Acervo Pessoal

No caso específico do Espírito Santo, a proposta se mostra ainda mais relevante ao enfrentar a baixa visibilidade da produção artística e cultural capixaba no ensino básico. Ao incorporar narrativas ligadas a monumentos locais, Heróis Capixabas contribui para resgatar memórias, fortalecer identidades e oferecer aos estudantes referenciais culturais que muitas vezes permanecem marginalizados e passam despercebidos do seu dia a dia. Nesse sentido, o jogo constitui não apenas uma ferramenta educativa, mas também um ato de reconhecimento e valorização do patrimônio capixaba.

As reflexões aqui apresentadas apontam para a necessidade de ampliar iniciativas semelhantes, que integrem tecnologias digitais ao ensino da arte de forma crítica e criativa. Futuras pesquisas podem explorar a recepção do jogo junto a professores e estudantes, avaliando sua aplicabilidade em vivências reais de sala de aula e identificando possibilidades de ajuste e/ou expansão de sua narrativa para outros monumentos e personagens da história do Espírito Santo.

Conclui-se, portanto, que a experiência de desenvolvimento do Heróis Capixabas exemplifica o potencial transformador dos jogos digitais na educação, quando concebidos de forma consciente e fundamentada teoricamente.

Referências

BARBOSA, Ana Mae. O ensino das Artes Visuais na Universidade. **Estudos Avançados**, São Paulo, Brasil, v. 32, n. 93, p. 331–347, 2018. DOI: 10.5935/0103-4014.20180048. Disponível em: <https://revistas.usp.br/eav/article/view/152641>. Acesso em: 16 jul. 2026.

BASAGLIA, José Henrique; ASSIRATI, Bruno Correa; SALLA, Filipe Augusto. A Tecnologia da informação e sua utilização na composição de jogos digitais educacionais. **Revista Interface Tecnológica**, Taquaritinga, SP, v. 15, n. 1, p. 63–73, 2018. DOI: 10.31510/infa.v15i1.342. Disponível em: <https://revista.fatectq.edu.br/interfacetecnologica/article/view/342>. Acesso em: 16 jul. 2026.

BOTELHO, Claudia. O patrimônio artístico e cultural do estado do Espírito Santo, a reformulação do ensino da arte a partir da Base Nacional Comum Curricular e o uso da tecnologia na prática educativa. **Revista GEARTE**, [S. l.], v. 6, n. 1, 2019. DOI: 10.22456/2357-9854.90572. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/gearte/article/view/90572>. Acesso em: 16 jul. 2026.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

CIRILLO, José; MELLO, Júlia. Memória e patrimônio artístico: um recorte da história da arte do Espírito Santo a partir do acervo da Galeria de Arte e Pesquisa (1976-1992). **MODOS: Revista de História da Arte**, Campinas, SP, v. 7, n. 3, p. 149–177, 2023. DOI: 10.20396/modos.v7i3.8673292. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/mod/article/view/8673292>. Acesso em: 16 jul. 2026.

GEE, James Paul. Bons video games e boa aprendizagem. **Perspectiva**, [S. l.], v. 27, n. 1, p. 167–178, 2009. DOI: 10.5007/2175-795X.2009v27n1p167. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/2175-795X.2009v27n1p167>. Acesso em: 16 jul. 2026.

GEE, J. P.; SHAFFER, D. W. Looking where the light is bad: video games and the future of assessment. **Phi Delta Kappa International Edge**, v. 6, n. 1, p. 3-19, 2010.

GEE, J. P. **What video games have to teach us about learning and literacy**. New York: Palgrave Macmillan, 2003.

LIMA, T.C.S; MIOTO, R.C.T. Procedimentos metodológicos na construção do conhecimento científico: a pesquisa bibliográfica. **Rev. Katál**, [s. l.], v. 10, ed. esp., 2007.

PRENSKY, M. **Brain gain**: the quest for digital wisdom. Basingstoke, UK: Palgrave-Macmillan, 2012.

PRENSKY, M. **Digital game-based learning**: practical ideas for the application of digital game-based learning. St. Paul, MN: Paragon House, 2007.

PRENSKY, M. Digital natives, digital immigrants. **On the horizon**, v. 9, n. 5, p.1-6, out 2001. Disponível em: <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf> . Acesso em: 7 set. 2025.

Maria Carolina Martins Afonso

Especialista em Games e Gamificação na Educação pelo Centro Universitário Internacional (UNINTER), licenciada em Artes Visuais pela Universidade Federal do Espírito Santo (UFES) e mestranda em Artes na mesma instituição.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2350299271067089>.

ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-5668-074X>.

José Cirillo

Professor titular da Universidade Federal do Espírito Santo; pós-doutor em Artes pela Universidade de Lisboa; doutor em Comunicação pela PUC-SP. É artista plástico e professor permanente do Programa de Pós-graduação em Artes da UFES, desenvolve pesquisas sobre arte pública capixaba com recursos da FAPES e do CNPq.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6864-3553>