

Inclusão Digital e Autorreconhecimento Histórico: Como Jovens Quilombolas Constroem Sua Identidade por Meio da Produção de Jogos Digitais

Samuel Possidonio Monteiro Costa¹, Maria da Penha de Andrade Abi Harb¹

¹ Faculdade de Computação (FACOMP) – Universidade Federal do Pará (UFPA) -
Caixa Postal 331-4606 – 68746-360 – Castanhal – PA – Brasil

samuel.costa@abaetetuba.ufpa.br, mpenha@ufpa.br

Resumo. Este artigo aborda a relevância da inclusão digital e da valorização cultural para comunidades tradicionais, focando em jovens quilombolas. Apresenta um projeto de desenvolvimento de jogo digital, "Trilhas do Quilombo", na plataforma Scratch, visando preservar e promover a cultura quilombola, além de fomentar a educação e o engajamento desses jovens. Discute como barreiras sociais, econômicas e tecnológicas dificultam o acesso à cidadania plena, ressaltando que a disparidade no acesso à tecnologia gera desigualdades sociais. A metodologia da pesquisa-ação, com participação ativa dos jovens, é destacada por sua capacidade de promover o autorreconhecimento histórico e o fortalecimento da identidade cultural.

Palavras-chave: Inclusão Digital. Comunidades Quilombolas. Jogos Digitais. Identidade Cultural. Scratch.

Abstract. This paper discusses the relevance of digital inclusion and cultural appreciation for traditional communities, focusing on Quilombola youth. It presents a digital game development project, "Trilhas do Quilombo", using the Scratch platform, aiming to preserve and promote Quilombola culture, in addition to fostering education and engagement among these young people. It discusses how social, economic, and technological barriers hinder full citizenship access, emphasizing that disparities in technology access generate social inequalities. The action-research methodology, with active participation from the youth, is highlighted for its capacity to promote historical self-recognition and the strengthening of cultural identity.

Keywords: Digital Inclusion. Quilombola Communities. Digital Games. Cultural Identity. Scratch.

1. Introdução

A inclusão digital e a valorização da identidade cultural são elementos fundamentais para o desenvolvimento social e econômico das comunidades tradicionais. A era digital trouxe consigo inúmeras possibilidades de integração e acesso à informação, mas também apresentou desafios significativos para comunidades desfavorecidas. As comunidades quilombolas, em particular, enfrentam historicamente múltiplas barreiras sociais, econômicas e tecnológicas que dificultam o pleno exercício de sua cidadania, inclusive no acesso à informação, à educação de qualidade e às ferramentas digitais.

Nesse contexto, a observação de Castells (2013) se mostra particularmente relevante: "O fato de países e regiões apresentarem diferenças quanto ao momento oportuno de dotarem seu povo do acesso ao poder da tecnologia representa fonte crucial de desigualdade em nossa sociedade". Essa perspectiva ressalta como a disparidade no acesso e uso da tecnologia aprofunda as desigualdades já existentes nessas comunidades.

Embora projetos de inclusão digital venham proporcionando oportunidades de capacitação tecnológica, ainda é um desafio garantir que tais iniciativas resultem em empoderamento cultural e fortalecimento da identidade desses jovens. Para os quilombos, locais historicamente marcados pela resistência e pela luta por direitos, a tecnologia surge como uma ferramenta poderosa para o resgate e valorização cultural. É nesse cenário que o projeto de desenvolvimento de um jogo digital sobre a história e cultura quilombola ganha destaque.

Este artigo discursa acerca dessa iniciativa, que busca preservar e promover o patrimônio cultural dessas comunidades, além de fomentar a educação e o engajamento dos jovens quilombolas. Ao explorar o papel das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) na educação e no desenvolvimento comunitário, o jogo digital busca proporcionar aos jovens quilombolas a oportunidade de participar ativamente na construção de uma narrativa que reflete suas próprias vivências e heranças culturais.

A proposta do artigo é apresentar as fases do processo de desenvolvimento de um jogo digital, intitulado "Trilhas do Quilombo", o qual aborda a temática quilombola, com foco na comunidade remanescente de quilombo de Itaboca, Cacoal e Quatro Bocas¹, no município de Inhangapí-PA.

Desse modo, a realização deste jogo convida os moradores do quilombo, especialmente os jovens, a conhecerem mais sobre seu lugar de origem e seus ancestrais, promovendo um resgate cultural significativo. Esta iniciativa está alinhada com o projeto de extensão "Inclusão Digital no Quilombo", que tem envolvido jovens quilombolas, nos últimos anos, em um processo de capacitação tecnológica.

Diante desse contexto, surge a necessidade de compreender de que maneira a apropriação das TICs, especialmente através do desenvolvimento de jogos digitais, pode ser utilizada como estratégia para promover o autorreconhecimento histórico e o fortalecimento da identidade cultural dos jovens quilombolas. Assim, a questão central que orienta esta pesquisa é responder de que maneira a produção de jogos digitais por jovens quilombolas pode contribuir para a inclusão digital e o autorreconhecimento de sua identidade cultural e histórica.

Nessa perspectiva, como bem observou Papert (1993), ao criar ativamente algo com o uso da tecnologia – seja um jogo ou um programa –, os indivíduos não apenas aprendem sobre o tema, mas constroem um conhecimento mais profundo e significativo. Com isso, entende-se que a participação ativa dos jovens residentes do

¹ A comunidade quilombola de Itaboca, Cacoal e Quatro Bocas é um território pertencente ao município de Inhangapí, no estado do Pará, e teve seu reconhecimento através da Portaria nº - 51, de 14 de maio de 2007, e sua publicação no Diário Oficial da União nº 93, na quarta-feira, 16 de maio de 2007. (BRASIL, 2007).

quilombo no desenvolvimento do projeto não só fortalece sua identidade cultural, mas também os capacita com habilidades tecnológicas valiosas.

Além disso, o jogo é fundamentado nas TICs, com o objetivo de promover a inserção tecnológica dos jovens envolvidos no projeto de extensão "Inclusão Digital no Quilombo". A utilização das TICs no desenvolvimento do jogo permitirá que esses jovens se familiarizem com ferramentas tecnológicas modernas, ampliando suas habilidades digitais e proporcionando novas oportunidades de aprendizado e desenvolvimento.

Dessa maneira, o jogo não só serve como um meio de preservação cultural, mas também como um veículo para a inclusão digital e o empoderamento tecnológico dos jovens quilombolas. Para alcançar esse objetivo, a aplicação Scratch desempenha um papel crucial neste projeto, pois, sendo uma plataforma de programação em blocos, possibilita que os jovens construam o jogo de forma intuitiva e visual, mesmo sem conhecimento prévio em codificação.

A escolha do Scratch é validada pela própria descrição da plataforma, quando afirma que "é a maior comunidade do mundo de programação para crianças e uma linguagem de programação com uma interface visual simples que permite que os jovens criem histórias, jogos e animações digitais" (Scratch, 2025). Essa característica do Scratch facilita a inclusão digital e a participação ativa dos jovens no processo criativo, permitindo que eles transformem suas histórias e vivências em elementos interativos do jogo.

O objetivo geral é desenvolver um jogo educativo que utilize as TICs como ferramenta principal, promovendo o conhecimento cultural e incentivando a inclusão digital entre os jovens das comunidades quilombolas de Itaboca, Cacoal e Quatro Bocas. Além disso, por meio dessa iniciativa de inclusão digital, o projeto busca fomentar o empoderamento social dos jovens, capacitando-os a se tornarem agentes de transformação em suas próprias comunidades.

Para alcançar esse propósito, os objetivos específicos são: resgatar e valorizar a história e a cultura dessas comunidades, incorporando suas narrativas e elementos autênticos no jogo, o que fortalecerá a identidade cultural dos participantes; incentivar a participação ativa dos jovens quilombolas no processo de desenvolvimento do jogo, permitindo que eles contribuam com suas ideias e conhecimentos sobre a comunidade e suas tradições.

Ademais, promover o aprendizado de habilidades tecnológicas e digitais, utilizando o jogo como uma ferramenta prática para a inclusão digital e facilitando a integração dos jovens com as TICs através de atividades interativas; e fomentar o interesse dos jovens pela preservação e difusão de sua cultura e história, encorajando a continuidade de iniciativas que utilizem a tecnologia para o fortalecimento cultural e a promoção do conhecimento de suas origens.

Para contextualizar o leitor, este artigo apresenta inicialmente o referencial teórico que fundamenta a pesquisa, abordando, entre outros, conceitos de inclusão digital, identidade cultural, metodologias ativas e o impacto das TICs na educação. Em seguida, detalhamos a metodologia utilizada no desenvolvimento do jogo, que inclui a participação ativa dos jovens quilombolas no processo.

Posteriormente, com base nas atividades realizadas, serão expostos os resultados e discussões, analisando como a produção do jogo contribui para o autorreconhecimento histórico e o fortalecimento da identidade cultural dos jovens. Por fim, as conclusões consolidam os achados e apontam as contribuições do projeto para a inclusão digital e o empoderamento cultural dessas comunidades.

2. Referencial Teórico

Para fundamentar este projeto de um jogo digital, é essencial considerar a literatura existente sobre temas como inclusão digital, identidade cultural, metodologias ativas e o papel das TICs na educação. As teorias a seguir embasam essa proposta, mostrando como as tecnologias digitais podem ser aliadas no processo de ensino-aprendizagem, na promoção da autoria e na valorização cultural.

2.1. Educação e Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs)

Entende-se que as TICs desempenham um papel transformador na educação, abrindo novas oportunidades de aprendizado e desenvolvimento. Valente (1999) destaca que "nos Ambientes Interativos de Aprendizado, o aprendizado é entendido como a construção individual do conhecimento a partir de atividades de exploração, investigação e descoberta". Nesse sentido, o uso de plataformas de programação visual, como o Scratch, exemplifica como as TICs podem engajar jovens em processos educativos criativos e colaborativos, servindo como uma porta de entrada para a criação de soluções digitais.

A capacidade de criar e engajar-se ativamente é potencializada pelos jogos digitais. Gee (2008) argumenta que eles são ferramentas poderosas para a aprendizagem, pois "A emoção parece ser uma fonte importante de motivação para impulsionar o pensamento, a aprendizagem e a resolução de problemas. Os videogames, como uma forma de entretenimento, são bons em vincular a emoção à resolução de problemas".

No contexto educacional, a gamificação surge como uma abordagem relevante. Essa metodologia utiliza elementos e mecânicas presentes nos jogos em ambientes de não jogo, como sistemas de pontuação, desafios e recompensas, a fim de aumentar o engajamento e a motivação dos participantes. Segundo Kapp (2012), a essência da gamificação é aplicar o pensamento e a estrutura dos jogos para cativar as pessoas, estimular a ação e a resolução de problemas, além de aprofundar o aprendizado de forma significativa.

Ao integrar esses princípios, o processo educativo se torna mais atrativo e interativo, incentivando a participação ativa e o interesse contínuo dos estudantes. Essa ideia é reforçada por Monteiro (2024), que aborda que "A Gamificação aplica elementos de jogos, como pontuações, níveis e recompensas, ao processo de aprendizagem. Essa metodologia torna o aprendizado mais envolvente e motivador, pois os alunos se sentem desafiados a superar metas e ganhar recompensas".

A criação de um jogo sobre a história e a cultura quilombola, portanto, não apenas educa os jogadores sobre esses temas, mas também envolve os jovens desenvolvedores em um processo de aprendizado altamente significativo e emocionalmente conectado.

2.2. Metodologias Ativas e Inclusão Digital

A relevância da participação ativa dos estudantes nos processos de aprendizagem dialoga diretamente com as Metodologias Ativas e a promoção da autoria. Papert (2008), em "A Máquina das Crianças", preconiza que "a meta [do construcionismo] é ensinar de forma a produzir a maior aprendizagem a partir do mínimo de ensino". Essa visão redefine o papel do educador para o de um mediador, incentivando a participação ativa de quem aprende na resolução de problemas e projetos, e fomentando a autoria – a capacidade de decidir, criar e refletir sobre o próprio aprendizado.

Essa perspectiva encontra eco em Freire (2019), que defendia uma educação libertadora onde o aluno se torna "autor e sujeito de sua própria história", e em Dewey (1959), que valorizava a experiência e a reflexão crítica. Esses pensadores convergem na defesa de uma escola onde aprender transcende a mera repetição, tornando-se um ato de ousar dizer por si.

Ampliando o escopo para a sociedade, a inclusão digital emerge como um fator crucial para o desenvolvimento social e econômico, especialmente em comunidades tradicionais. Serique (2024) ressalta que "Essa inclusão é essencial para garantir que indivíduos de todas as origens, especialmente aqueles em comunidades desfavorecidas ou regiões remotas, possam participar plenamente na sociedade digital moderna". Para comunidades quilombolas, a tecnologia pode se tornar uma ponte vital para o resgate e a valorização cultural, oferecendo acesso a ferramentas e conhecimentos que antes eram inacessíveis.

A partir dessa perspectiva, a tecnologia e a inclusão digital se tornam ferramentas poderosas para as comunidades quilombolas. A preservação da memória, a divulgação das manifestações culturais e a valorização das práticas ancestrais podem ser amplificadas por meio de plataformas digitais. Desse modo, a criação de arquivos virtuais com histórias orais, a produção de conteúdo audiovisual sobre rituais e festas, e a utilização de redes sociais para compartilhar saberes e experiências, fortalecem a identidade quilombola e a conectam com o mundo, derrubando barreiras geográficas e sociais.

2.3. Identidade e Preservação Cultural

Nesse contexto de participação e inclusão digital, a identidade cultural e a juventude ganham destaque. Hall (2006) argumenta que a identidade cultural é um processo contínuo de construção, influenciado por múltiplos fatores históricos e sociais. Ele afirma que "Em toda parte, estão emergindo identidades culturais que não são fixas, mas que estão suspensas, em transição", e sugere que "Pode ser tentador pensar na identidade, na era da globalização, como estando destinada a acabar num lugar ou noutro: ou retornando a suas 'raízes' ou desaparecendo através da assimilação e da homogeneização".

Para os jovens quilombolas de Itaboca, Cacoal e Quatro Bocas, a criação de um jogo que narra sua própria história é uma forma poderosa de reforçar sua identidade cultural, mantendo-a viva e relevante. Essa iniciativa rompe com a assimilação de outras culturas, um problema já vivenciado com a música, por exemplo, em que canções de outras origens foram absorvidas em detrimento daquelas que contam suas próprias histórias. Assim, o projeto se torna uma ferramenta vital para a preservação e valorização de suas tradições em um mundo em constante mudança.

Com isso, é inegável que a tecnologia digital oferece inúmeras possibilidades para a preservação do patrimônio cultural. Ao digitalizar e arquivar registros culturais, garantimos que essas riquezas sejam acessíveis para as futuras gerações. Souza (2017) destaca que "A preservação de bens culturais com caráter científico tem como finalidade não só favorecer a longevidade dos acervos digitais, mas, sobretudo, proporcionar seu acesso em longo prazo, pois são atividades que se relacionam mutuamente".

Dessa forma, ao desenvolver um jogo que incorpora elementos da história e cultura quilombola, o projeto contribui significativamente para a preservação e valorização dessas tradições, utilizando a tecnologia como um meio para manter as práticas culturais vivas e acessíveis. Essa abordagem sublinha a importância de uma preservação que não foca apenas na longevidade, mas também na acessibilidade contínua dos acervos culturais digitais, conectando o passado ao presente e ao futuro por meio da inovação.

3. Metodologia

A pesquisa foi desenvolvida sob uma abordagem qualitativa, exploratória e, notavelmente, como pesquisa-ação. Caracterizou-se por ser uma pesquisa participante, na qual os pesquisadores atuaram em colaboração intrínseca com os jovens quilombolas, alinhando-se aos princípios de Freire (2019). Essa metodologia permitiu uma construção conjunta do conhecimento, na qual os participantes foram protagonistas em todas as etapas do projeto.

O grupo de participantes foi composto por 10 jovens, como detalhado na Tabela 1, residentes da comunidade quilombola de Itaboca, Cacoal e Quatro Bocas, que já participavam regularmente do projeto de pesquisa e extensão “Inclusão Digital no Quilombo”. A seleção desses jovens se deu pela sua imersão na realidade local, o que os tornou fundamentais para o sucesso do projeto.

NOME	SEXO	IDADE	ANO ESCOLAR
Jovem 1	M	14	Ensino Fundamental Maior
Jovem 2	F	14	Ensino Fundamental Maior
Jovem 3	F	10	Ensino Fundamental Menor
Jovem 4	M	13	Ensino Fundamental Maior
Jovem 5	F	13	Ensino Fundamental Maior
Jovem 6	F	13	Ensino Fundamental Maior
Jovem 7	F	14	Ensino Fundamental Maior
Jovem 8	F	14	Ensino Fundamental Maior
Jovem 9	M	17	Ensino Médio
Jovem 10	M	18	Ensino Médio

Tabela 1. Perfil dos jovens (Fonte: o autor)

O processo de desenvolvimento do projeto iniciou-se com um aprofundado embasamento teórico. Essa fase foi crucial para se obter uma compreensão vasta e sensível sobre os fatos e as características da comunidade quilombola, bem como das pessoas envolvidas, garantindo que os temas abordados na pesquisa fossem tratados com a devida consideração e respeito.

Com a equipe de pesquisa e desenvolvimento formada, o passo seguinte foi a organização de um encontro de formação dedicado à preparação dos jovens participantes. O objetivo dessa formação era capacitá-los para a aplicação da pesquisa junto aos moradores mais antigos da comunidade. Esse momento foi essencial para alinhar as expectativas e o direcionamento do projeto, ao mesmo tempo em que os jovens quilombolas, que estavam se familiarizando com as tecnologias, recebiam o apoio necessário para se engajarem plenamente.

Antes de iniciar a criação do jogo, aplicamos um questionário pré-desenvolvimento aos jovens, com o objetivo de entender suas expectativas sobre a produção e o conteúdo. Nele, uma pergunta de cunho pessoal sobre sua própria cultura foi feita: "Você já conhece alguma história ou lenda do seu quilombo que gostaria de ver em um jogo?". No entanto, todos os participantes do projeto responderam que não conheciam nenhuma.

Uma rotina de pesquisa em campo e coleta de dados foi estabelecida, envolvendo todos os participantes sob a orientação da equipe do projeto. Para isso, foram realizadas entrevistas semiestruturadas com os moradores mais antigos da comunidade, complementadas por observação participante e registros audiovisuais.

Essa imersão permitiu uma coleta de dados rica e a co-construção do conhecimento, com jovens quilombolas acompanhando os organizadores durante as entrevistas para se familiarizarem com os temas a serem abordados no jogo. Nesse sentido, observamos a seguir dois trechos das entrevistas realizadas com duas das moradoras mais antigas da comunidade.

Trecho da entrevista com a Moradora A (2024):

Entrevistador A: *E os animais desse tempo, tipo, que tinha mais por aqui?... Hoje a gente não vê quase nada, né?*

Moradora A: *Nesse tempo, tinha cavalo, porco.*

Entrevistador A: *O que o pessoal costumava caçar pra comer?*

Moradora A: *Olha, caçava de paca, cotia, tatu... veado, porco do mato... muito, era mucura de... preguiça, tudo isso.*

Entrevistador A: *Bastante... Mas o que tinha mesmo, muito, assim, a senhora lembra de algum que tinha demais?*

Moradora A: *Eu acho que o que tinha mais, era a cotia.*

Trecho da entrevista com a Moradora B (2024):

Entrevistador B: *A senhora lembra assim como eram as brincadeiras, como eram os brinquedos que vocês tinham, que vocês usavam?*

Moradora B: *As brincadeiras desse tempo, no meu tempo, era brincar de roda, brincava de casinha, a gente brincava com as bonequinhas nossas, ninguém nunca podia comprar, fazia boneca de pano... E a minha mãe sempre fazia, e a gente ia em cima daquilo, brincando por ali, a nossa brincadeira era essa.*

Moradora B: *Ninguém tinha aquela curiosidade de ir pra casa dos vizinhos, a gente brincava sempre na casa da gente que era mais reservada. Ai não ia pra casa de ninguém, vamos brincar aqui. Quando vinha algum vizinho visitar em casa, trazia os filhos, às vezes a gente ia por ali, a brincadeira era essa. A gente não tinha esse conhecimento de tanto brinquedo daqui e brinquedo dali não.*

Esse processo, que envolve a interação e a troca entre pesquisadores e participantes, alinha-se à perspectiva de Minayo (2004), que destaca como "a visão de mundo do pesquisador e dos atores sociais estão implicadas em todo o processo de conhecimento, desde a concepção do objeto até o resultado do trabalho".

Com os dados coletados e as informações consolidadas, a equipe reuniu-se para dar início à prototipagem e ao desenvolvimento do jogo. Esse processo foi dividido em etapas acessíveis a todos os jovens, levando em consideração a limitação de equipamentos disponíveis para a concepção do jogo. A plataforma de programação visual Scratch foi a ferramenta central utilizada para a criação do jogo 2D, facilitando a participação colaborativa em fases de *brainstorming*, design, codificação e iterações.

A tela de desenvolvimento do Scratch, como ilustrado na Figura 1, apresenta um ambiente intuitivo dividido em seções principais: à esquerda, os blocos de código coloridos que se encaixam como peças de quebra-cabeça; ao centro, a área de script, onde esses blocos são arrastados e combinados para criar as ações dos personagens e cenários; e à direita, o palco, que exibe a execução do jogo em tempo real. Abaixo do palco, encontram-se os botões de controle e a área de gerenciamento de atores, personagens e objetos do jogo, e cenários, permitindo uma visualização clara dos elementos do jogo e suas respectivas programações.

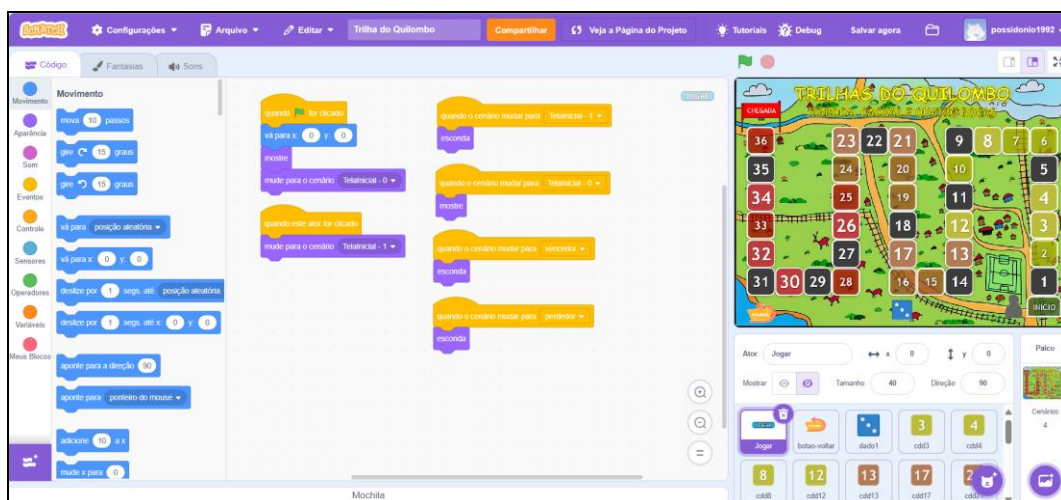


Figura 2. Tela de Desenvolvimento Scratch (Fonte: o autor)

O jogo "Trilhas do Quilombo", é projetado como um circuito interativo de 36 casas, dividido em três fases progressivas, cada uma com 12 casas. O objetivo é que o jogador avance por esse percurso, que funciona como um tabuleiro digital. A primeira fase é representada por casas em amarelo, a segunda por casas em laranja e a terceira por casas em vermelho, simbolizando o progresso do jogador pela jornada. Para mover-se, o jogador conta com um dado virtual que determina quantas casas ele deve avançar, tornando cada partida única e dinâmica.

A jogabilidade combina exploração e aprendizado, utilizando a gamificação para incentivar o engajamento. As casas em tons mais escuros revelam curiosidades sobre a história e a cultura do quilombo, enquanto as casas na cor preta apresentam os desafios de conhecimento. Ao total, são doze perguntas, quatro por fase, que testam o aprendizado do jogador sobre os temas abordados. O jogo também inclui um sistema de pontuação, onde os acertos são recompensados com 10 pontos na primeira fase, 20 na segunda e 30 na terceira, incentivando o jogador a avançar e acertar as perguntas para alcançar a pontuação máxima.

Ao longo do andamento do projeto, foram realizados testes e avaliações formativas do jogo para aferir seu desempenho e aprimorá-lo continuamente. A observação constante da evolução do projeto não apenas serviu para manter a motivação e o engajamento dos participantes, mas também permitiu que os feedbacks fossem sistematicamente incorporados.

Essa abordagem é crucial, pois, como destaca Norman (2018), "A falta de feedback imediato para as ações não ajuda: com um intervalo de 24 horas, quem vai se lembrar do que foi tentado?". A incorporação contínua e ágil das sugestões e observações garantiu que o aprendizado e as melhorias fossem eficazes, otimizando o processo de desenvolvimento e mantendo os jovens ativamente envolvidos.

Após a conclusão do projeto, um questionário foi aplicado aos jovens para coletar suas opiniões sobre o papel ativo que desempenharam na criação do jogo, bem como suas impressões finais sobre o projeto. O objetivo era entender a percepção deles sobre o processo de desenvolvimento e o impacto cultural. Para isso, o questionário incluía perguntas como: "Você achou fácil ou difícil usar o Scratch para criar o jogo?" e "Você acha que participar desta oficina ajudou a fortalecer seu orgulho de ser quilombola?".

A análise de dados coletados, tanto dos questionários quanto das entrevistas e observações, foi de natureza qualitativa, utilizando técnicas como análise de conteúdo e análise interpretativa para interpretar as informações e relacioná-las diretamente aos objetivos da pesquisa.

4. Resultados

Ao final do desenvolvimento deste projeto, os jovens quilombolas participantes demonstraram um engajamento notável com sua história e cultura, vivenciando um processo significativo de construção identitária por meio do uso das tecnologias digitais. A produção do jogo de fato refletiu elementos narrativos, históricos e simbólicos relevantes da comunidade de Itaboca, Cacoal e Quatro Bocas, fortalecendo o vínculo dos jovens com suas origens.

Essa observação alinha-se perfeitamente com o pensamento de Hall (2006), um dos mais importantes teóricos da cultura contemporânea. Uma vez que, segundo o autor, a identidade é continuamente construída e transformada na relação com o outro, sendo moldada por meio da interação social. A cultura e a história fornecem os recursos simbólicos com os quais indivíduos e grupos constroem e reconstroem suas identidades.

Nesse contexto, as novas mídias digitais se tornam arenas potentes para essa negociação e representação identitária. A experiência dos jovens quilombolas, ao utilizarem as tecnologias digitais para narrar e representar sua própria história e cultura,

exemplifica vividamente a forma como as identidades são fortalecidas e reafirmadas nesse processo dinâmico.

O jogo digital, intitulado "Trilhas do Quilombo", foi desenvolvido na plataforma Scratch e apresenta uma interface intuitiva. Ele incorpora fases que exploram a história local por meio de um jogo de perguntas e respostas, além de abordar as tradições e personagens emblemáticos do quilombo. Visualmente, as telas de perguntas e respostas utilizam a temática quilombola como plano de fundo, e a Tela Inicial (Figura 2) exhibe ludicamente um mapa que representa a comunidade.



Figura 2. Tela Inicial (Fonte: o autor)

No contexto das abordagens pedagógicas contemporâneas que buscam maximizar o engajamento e a eficácia do processo educacional, a gamificação surge como uma ferramenta poderosa. Haja vista que, ao integrar componentes lúdicos, a Gamificação transforma o estudo em uma experiência mais imersiva e impulsiona a motivação intrínseca dos alunos, que se sentem continuamente desafiados a alcançar objetivos e a buscar o reconhecimento. Um exemplo prático disso pode ser observado na Figura 3, que ilustra uma tela de pergunta do jogo, onde o jogador pode acompanhar sua pontuação e a fase em que se encontra, elementos que incentivam a progressão e o desempenho.

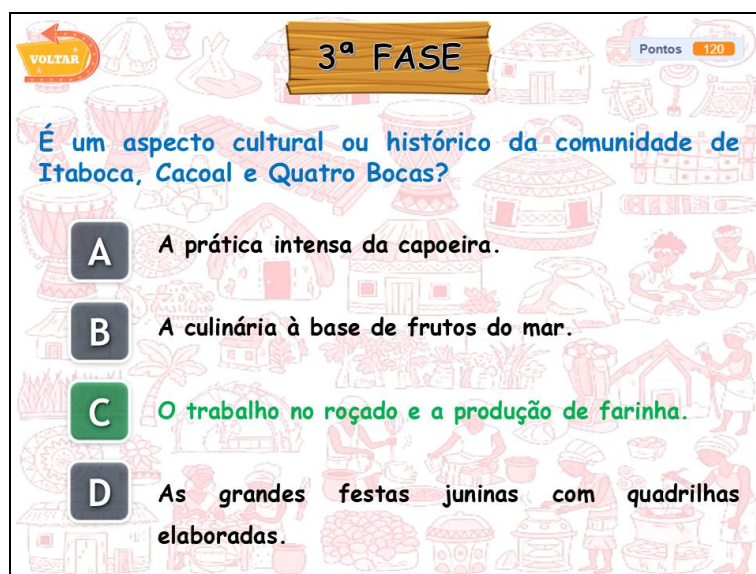


Figura 3. Tela de Pergunta (Fonte: o autor)

O processo de engajamento dos jovens na criação do jogo foi um dos pilares do projeto. Desde as sessões de pesquisa de campo, onde entrevistaram os moradores mais antigos, até as etapas de *brainstorming* para a concepção das fases e personagens, os jovens foram protagonistas. As histórias orais, os mitos, as festividades e os rituais, que antes eram transmitidos verbalmente, foram transpostos para o ambiente digital, ganhando novas formas de expressão e perpetuação.

A participação ativa não apenas garantiu a autenticidade do conteúdo, mas também empoderou os jovens, dando-lhes a voz para narrar sua própria história. Nesse sentido, podemos afirmar, com base na teoria de Vygotsky (2007), que é através dos outros que nos tornamos nós mesmos, pois o desenvolvimento e a constituição do sujeito ocorrem na interação social e na mediação de ferramentas culturais.

A citação de Vygotsky, ressoa profundamente com a experiência dos jovens quilombolas ao criar o jogo. Ela destaca como a interação social com a comunidade e a mediação por ferramentas culturais, o jogo digital, foram cruciais para que eles internalizassem e expressassem sua herança, promovendo um empoderamento que os constituiu como sujeitos ativos na reafirmação de sua própria identidade cultural.

Além disso, os participantes adquiriram competências sólidas em programação básica, design de jogos e trabalho em equipe. Isso promoveu a inclusão digital e ampliou significativamente suas perspectivas acadêmicas, profissionais e pessoais. A utilização da plataforma Scratch, com sua abordagem intuitiva e educacional, revelou-se um fator crucial no processo de aprendizagem dos participantes.

Observou-se uma facilitação comprovada no desenvolvimento do pensamento computacional e na capacidade de resolver problemas de forma lógica e criativa, conforme evidenciado pelos dados coletados durante o estudo. Ademais, todos os jovens, quando submetidos ao questionário após desenvolvimento do jogo, reportaram facilidade no uso da plataforma Scratch.

Ainda, nesse contexto, outras percepções coletadas indicam que os jovens expressaram um sentimento de orgulho pelo que construíram e pela possibilidade de

compartilhar sua cultura de uma forma inovadora, o que, por sua vez, impactou positivamente o autorreconhecimento cultural de toda a comunidade. E, ao serem indagados a cerca de seus sentimentos ao criarem um jogo sobre a história de seu quilombo, e se com isso conseguiam expressar melhor sua identidade quilombola, os jovens foram unânimes em responder que sim.

Para reforçar a ligação dos jovens com a história e cultura local, diversas curiosidades sobre a comunidade foram generosamente distribuídas ao longo do jogo (Figura 4), visando enriquecer o conhecimento da história e cultura local tanto dos jovens desenvolvedores quanto dos jogadores.

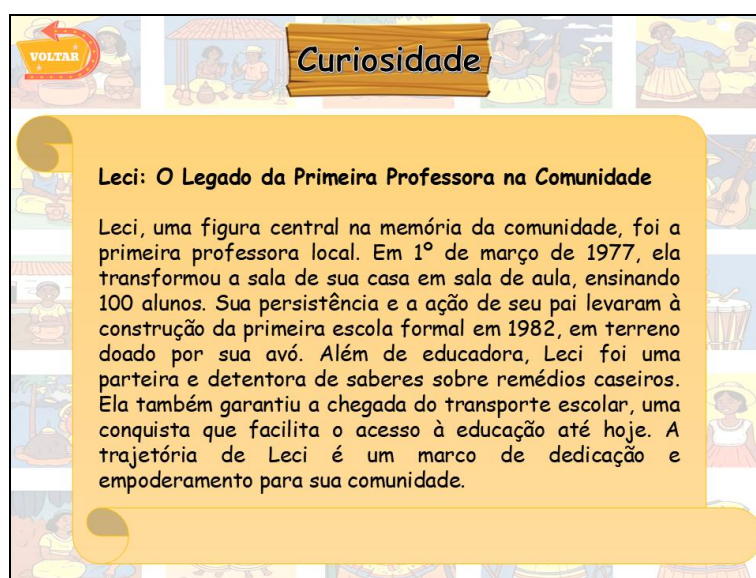


Figura 4. Tela de Curiosidades (Fonte: o autor)

A produção do jogo, conforme preconizado pelos objetivos da pesquisa, evidenciou-se como uma estratégia eficaz para a inclusão digital e o desenvolvimento de habilidades, em consonância com o referencial teórico que destaca o potencial das TICs na educação e no desenvolvimento comunitário.

O jogo “Trilhas do Quilombo” não apenas ofereceu uma ferramenta prática para o aprendizado de programação, mas também atuou como um catalisador para o fortalecimento da identidade cultural e o autorreconhecimento dos jovens, que puderam se ver representados e valorizados em uma produção própria. Essa capacidade das tecnologias digitais de se tornarem veículos para a expressão cultural e a construção de identidades coletivas é amplamente discutida por Lévy (2010), que destaca como a cibercultura fomenta novas formas de conhecimento e de pertencimento.

Os desafios encontrados ao longo do processo, como a limitação de equipamentos, foram superados pela criatividade e colaboração da equipe, que adaptou as etapas de trabalho para garantir a participação de todos. Esse percurso de aprendizado não apenas gerou um produto final de valor, mas também consolidou a importância de metodologias participativas, como a pesquisa-ação, para o desenvolvimento de projetos em comunidades tradicionais.

Ao comparar esses resultados com estudos semelhantes, nota-se que a abordagem de co-criação de jogos digitais emerge como uma potente ferramenta para a

promoção cultural e a capacitação tecnológica em contextos com barreiras de acesso. Ao analisar trabalhos como o jogo "Kawã na Terra dos Indígenas Maraguá" (Agência Brasil, 2024), desenvolvido por pesquisadores da UFSCar, e o projeto de gamificação na educação quilombola da Ilha de Maré (Lobo, 2024), é possível notar um alinhamento com a sua proposta, mas também diferenças cruciais.

O jogo "Kawã" tem como objetivo o resgate de lendas e tradições do Povo Maraguá para fins de alfabetização e letramento. Ele se aproxima do "Trilhas do Quilombo" por utilizar uma narrativa cultural para um propósito educativo, comprovando que os jogos digitais são ferramentas eficazes para a preservação de saberes tradicionais. A principal diferença, no entanto, é que o projeto "Kawã" foi desenvolvido por uma equipe de pesquisadores para a comunidade, enquanto a proposta do "Trilhas do Quilombo" se concentra na co-criação, ou seja, no processo ativo dos jovens na produção do jogo.

Já o estudo de Lobo (2024) sobre a Ilha de Maré foca na criação de um jogo como estratégia pedagógica para a formação continuada de professores. Embora o projeto envolva a comunidade local na construção do conhecimento, a tecnologia é utilizada como um recurso para capacitar os educadores sobre a cultura quilombola, e não como uma ferramenta de empoderamento direto para os jovens, como é o foco do "Trilhas do Quilombo".

O "Trilhas do Quilombo" se assemelha a ambos ao demonstrar que as TICs podem ser aplicadas de forma sensível e contextualizada para a valorização cultural. Contudo, ele se distingue por colocar os jovens quilombolas de Itaboca, Cacoal e Quatro Bocas como protagonistas no processo de criação. Isso transforma a inclusão digital em um ato de autonomia cultural, permitindo que eles próprios definam e narrem suas histórias, reforçando a identidade de dentro para fora. A abordagem de co-criação, portanto, eleva o papel da tecnologia de um mero meio de acesso para uma plataforma de protagonismo e resiliência cultural.

As implicações desses achados para a área de Tecnologia e Educação são vastas, demonstrando o potencial transformador das TICs quando aplicadas de forma sensível e contextualizada às realidades das comunidades quilombolas, promovendo não apenas a inclusão digital, mas também a valorização e difusão de seus saberes e heranças.

O próximo passo é levar o jogo para as pessoas da comunidade testarem, especialmente o público escolar da escola local. Acreditamos que a interação direta com o jogo permitirá não apenas validar seu potencial educativo, mas também incentivar o engajamento de novos jovens com a tecnologia e a história de sua própria comunidade.

5. Conclusão

Este estudo reitera a relevância intrínseca da inclusão digital e da preservação cultural para a autonomia e o desenvolvimento sustentável de comunidades tradicionais, com foco nas quilombolas. A integração inovadora de tecnologia e cultura, por meio do desenvolvimento de um jogo digital, revelou-se um vetor potente para capacitar os jovens a explorarem e valorizarem suas raízes ancestrais através de ferramentas contemporâneas.

A criação do "Trilhas do Quilombo" não apenas enriqueceu o processo educativo, mas catalisou o fortalecimento da identidade cultural e a coesão social no

seio da comunidade. Além do resgate cultural, o projeto se destacou como um modelo eficaz de inclusão digital.

Em suma, a escolha estratégica da plataforma Scratch, impulsionada por sua interface visual e intuitiva, mostrou-se fundamental para a promoção de habilidades digitais modernas entre os jovens. Esse recurso não apenas democratizou o acesso a um aprendizado significativo, mas também contribuiu para a expansão de suas perspectivas tanto no campo educacional quanto em seu futuro profissional.

A metodologia participativa, centrada no protagonismo dos jovens quilombolas em todas as fases – da pesquisa à prototipagem e testes –, foi crucial para o sucesso da iniciativa. Essa abordagem colaborativa não só promoveu a aquisição de competências tecnológicas, mas engajou os participantes em um processo de aprendizagem significativo, onde a emoção e a resolução de problemas estiveram interligadas, corroborando a ideia de que a construção ativa do conhecimento gera um aprendizado mais profundo.

A capacidade do jogo em incorporar elementos da história e cultura local, tornando os jovens desenvolvedores e jogadores guardiões de seu patrimônio, alinha-se com a visão de que a identidade cultural é um processo contínuo de construção e negociação em novas mídias digitais.

Em síntese, o jogo "Trilhas do Quilombo" transcende a mera inclusão digital e valorização cultural; ele se estabelece como um paradigma de como a tecnologia pode ser empregada para impulsionar a educação e a salvaguarda cultural em contextos vulneráveis. Os desafios inerentes à limitação de recursos foram superados pela criatividade e colaboração, solidificando a pesquisa-ação como um método robusto para projetos em comunidades tradicionais.

Os resultados demonstram o potencial transformador das TICs quando aplicadas de forma sensível e contextualizada, promovendo não apenas o acesso digital, mas a valorização, difusão e perenidade dos saberes e heranças quilombolas.

Referências

- AGÊNCIA BRASIL (2024). Pesquisadores lançam jogo de linguagem baseado na cultura indígena. Agência Brasil, 10 jan. 2024. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/educacao/noticia/2024-01/pesquisadores-lancam-jogo-de-linguagem-baseado-na-cultura-indigena>.
- BRASIL. Fundação Cultural Palmares. (2007) “Portaria Nº 51, de 14 de maio de 2007”, In: *Diário Oficial da União*, Seção 1, Brasília, DF, n. 93, p. 23, 16 maio 2007.
- CASTELLS, M. (2013) “A sociedade em rede”, 28th ed., São Paulo: Paz e Terra, v. 1.
- DEWEY, J. (1959) “Democracia e Educação: Introdução à Filosofia da Educação”, São Paulo: Companhia Editora Nacional.
- FREIRE, P. (2019) “Pedagogia do oprimido”, 91st ed. Rio de Janeiro: Paz & Terra.
- GEE, J. P. (2008) “Aprendizado e Jogos”. In: SALEN, K. (Ed.). *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*. Cambridge, MA: The MIT Press, p. 1-20. Tradução: Richard Romancini,

https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4572844/mod_resource/content/2/GEE_Aprendizado%20e%20Jogos.pdf.

HALL, S. (2006) “A identidade cultural na pós-modernidade”, 11th ed. Rio de Janeiro: DP&A.

KAPP, Karl M. (2012) “The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education”. San Francisco: Pfeiffer & Company.

LÉVY, P. (2010) “Cibercultura”, 3rd ed. São Paulo: Editora 34.

LOBO, Ariany Cavalcante (2024). Quilombando Ilha de Maré: O jogo como estratégia pedagógica para vivenciar a Educação Escolar Quilombola na formação continuada de professoras/es. Orientador: André Ricardo Magalhães. 2024. 151 f. Dissertação (Mestrado em Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação) – Departamento de Educação (DEDC), Universidade do Estado da Bahia, Campus I, Salvador, 2024.

MINAYO, M. C. de S. (2004) “O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde”, 8th ed. São Paulo: HUCITEC.

MONTEIRO, L. (2024) “Metodologias Ativas”. In: *Estuda Escolas*, [S. l.], <https://estudaescolas.com.br/blog/metodologias-ativas/>.

NORMAN, D. A. (2018) “O design do dia a dia” [recurso eletrônico]. 1st ed. Rio de Janeiro: Anfiteatro.

PAPERT, S. (2008) “A Máquina das crianças: repensando a escola na era da informática”. Porto Alegre: Artes Médicas.

PAPERT, S. (1993) “Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas”, 2nd revised ed. New York: Basic Books (AZ).

SCRATCH. (2025) “About Scratch [S. l.]: Massachusetts Institute of Technology” <https://scratch.mit.edu/about>.

SERIQUE, R. (2024) “Inclusão digital: entenda o que é e como funciona a democratização das tecnologias”, *Rockcontent*, <https://rockcontent.com/br/blog/inclusao-digital/>.

SOUZA, M. L. de. (2017) “Acervos científicos digitais nas bibliotecas universitárias da UFRJ: competências, estratégias e normas para sua salvaguarda”, Rio de Janeiro.

VALENTE, J. A. (1999) “O computador na sociedade do conhecimento”, Campinas, SP: UNICAMP/NIED.

VYGOTSKY, L. S. (2007) “A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores”, 7th ed. São Paulo: Martins Fontes.