



## 10<sup>a</sup> Feira de Ciências e Tecnologia do Município de Senhor do Bonfim e do Território de Identidade do Piemonte Norte do Itapicuru

### JOGOS DIGITAIS COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM EM AGROECOLOGIA NA ESCOLA QUILOMBOLA DE 1º GRAU DE TIJUAÇU

Ana Carolina Da Silva de Jesus<sup>1</sup>, Renan Damascena Santos Oliveira<sup>1</sup>, Antônio Marcos de Oliveira Silva<sup>2</sup>, Heloisa da Cruz Celestino<sup>2</sup>, Jaize Ferreira da Silva<sup>2</sup>

(1) Escola Municipal de 1º Grau de Tijuacu, Senhor do Bonfim, BA. (2) Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano, *Campus* Senhor do Bonfim.

E-mail: [heloisacruzcelestino@gmail.com](mailto:heloisacruzcelestino@gmail.com), [jaizeferreira176@gmail.com](mailto:jaizeferreira176@gmail.com)

Categoria:	<input checked="" type="checkbox"/> Fundamental	<input type="checkbox"/> Médio/Técnico	<input type="checkbox"/> Subsequente
Forma de apresentação:	<input checked="" type="checkbox"/> Exposição	<input type="checkbox"/> Painel	<input type="checkbox"/> Maquete <input type="checkbox"/> Outro
Cidade:	Senhor do Bonfim		

#### Resumo:

Os jogos digitais têm se consolidado como ferramentas pedagógicas inovadoras capazes de transformar o processo de ensino-aprendizagem, tornando-o mais dinâmico, interativo e significativo. Através de jogos, é possível desenvolver competências cognitivas e socioambientais de forma lúdica, estimulando o protagonismo estudantil. A agroecologia, por sua vez, representa uma abordagem que integra ciência, prática e cultura, promovendo uma agricultura sustentável, socialmente justa. Considerando sua relevância para as comunidades tradicionais. Este trabalho tem como objetivo a construção de jogos digitais educativos sobre agroecologia na Escola Quilombola de Tijuacu, município de Senhor do Bonfim (BA). O projeto está sendo desenvolvido pelos próprios alunos da escola, que atuam na construção e aplicação dos jogos, relacionando os conteúdos agroecológicos aos saberes e práticas de sua comunidade. Para isso, foram utilizadas plataformas digitais como Educaplay, LearningApps, Wordwall e Genially, que permitem a construção de atividades interativas, visuais e colaborativas. Serão apresentados dois jogos que trazem saberes Agroecológicos. A metodologia adotada baseia-se na aprendizagem baseada em jogos digitais, estimulando o raciocínio crítico, a autonomia e o interesse pelos temas ambientais. Espera-se que o uso desses recursos contribua para tornar o ensino da agroecologia mais atrativo, contextualizado e transformador, fortalecendo a identidade quilombola e o compromisso com a sustentabilidade.

**Palavras-chave:** Agroecologia; Jogos digitais; Tecnologias Educacionais.

#### Referências:

Assis, L. P. *et al.* O Wordwall como ferramenta gamificada auxiliar no ensino da disciplina de Manejo Agroecológico de Plantas Cultivadas do Curso Técnico Integrado de Agroecologia. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/137754/90941>. Acesso em: 10 out. 2025.