

JOGOS ELETRÔNICOS COOPERATIVOS COMO ESTRATÉGIA DE INCLUSÃO NO ENSINO MÉDIO INTEGRADO

Andrei Espig Pozzobon¹

¹Universidade Federal de Santa Maria, andrei@ufsm.br

Área Temática: 1. Práticas Pedagógicas e Metodologias Ativas

INTRODUÇÃO: Os jogos eletrônicos fazem parte da cultura juvenil e apresentam possibilidades de utilização no contexto educacional. Quando estruturados de forma cooperativa, podem favorecer interação, colaboração, comunicação e participação coletiva. No Ensino Médio Integrado (EMI), essa perspectiva pode contribuir para práticas pedagógicas inclusivas, além de articular formação geral e profissional. **OBJETIVO:** Analisar de que maneira a utilização pedagógica de jogos eletrônicos cooperativos pode contribuir para a inclusão, a participação e o sentimento de pertencimento dos estudantes do Ensino Médio Integrado. **METODOLOGIA:** Realizou-se um levantamento bibliográfico de caráter exploratório, considerando publicações entre 2020 e 2026, a partir dos descritores relacionados a jogos eletrônicos, jogos digitais, jogos cooperativos, inclusão, Ensino Médio e Ensino Médio Integrado. **RESULTADOS:** Os estudos identificados concentram-se em três campos: jogos digitais no Ensino Médio; jogos eletrônicos como recursos de inclusão; e jogos cooperativos como estratégia pedagógica. Nunes et al. (2024) analisaram estudos que apontam potencial dos jogos digitais para promover engajamento e participação. Molina e Souza (2024) evidenciam práticas de ludicidade, como jogos eletrônicos e cooperativos, na promoção da inclusão. Souza et al. (2025) identificam que os jogos cooperativos podem favorecer ambientes mais inclusivos, colaborativos e motivadores. Os estudos também indicam que a tecnologia, isoladamente, não garante inclusão, sendo necessárias acessibilidade, e principalmente, mediação docente. **CONCLUSÕES:** Os jogos eletrônicos cooperativos apresentam potencial como mediadores pedagógicos de experiências colaborativas e inclusivas no EMI. Sua utilização intencional pode ampliar a interação, a participação, a cooperação e o sentimento de pertencimento dos estudantes, contribuindo para a inclusão e motivação, além de possibilitar estratégias de ensino integrado. O levantamento bibliográfico reflete uma produção crescente sobre jogos digitais, inclusão e jogos cooperativos, contudo evidencia-se a necessidade de ampliar as investigações que articule esses temas, especificamente no contexto da Educação Profissional e Tecnológica.

Palavras-chave: Ensino Médio Integrado. Inclusão. Jogos cooperativos. Jogos eletrônicos.