

# JOGOS DIGITAIS E CULTURA: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA SOBRE O RESGATE E PRESERVAÇÃO DA MEMÓRIA CULTURAL NA CRIAÇÃO DE JOGOS EDUCATIVOS.

Alexandre Ribeiro da Silva <sup>1</sup>

## RESUMO

A identidade de um povo é construída a partir das suas relações com o meio no qual está ambientando. No mesmo espectro a preservação e continuidade da sua identidade cultural está atrelado a capacidade de suas histórias serem preservadas e transmitidas. Dessa maneira o referido trabalho tem como objetivo compreender como o desenvolvimento de jogos educativos digitais colaboram para a o conhecimento, preservação e construção da identidade cultural. Trata-se de uma revisão sistemática da Literatura baseado nas definições de Brohme (2008). A busca foi realizada no portal de Periódicos da Capes, *Scientific Electronic Library Online* (SCIELO) e por fim o Google Acadêmico onde encontramos uma amostra mais significativa. Inspirado nos estudos de Huizinga (1999) e Caillois (1990) acerca da relação e função dos jogos na estrutura social, que explicitam a estreita relação entre jogo e cultura. Enfoque e interesse para a conceituação dos jogos digital nas dimensões da cultura e sociedade, nos trabalhos de Alves (2016), Santaella (2009), Arruda (2011), Flanagan e Nissenbaum, (2016) e no referente as contribuições cognitivas geradas pela interação com jogos foram referências os trabalhos de Prensky (2012), Johnson (2012) e Singer, (2007). Nesse estudo pode-se questionar e refletir como a memória cultural das pessoas da terceira idade e de outras faixas etárias podem colaborar na criação dos jogos educativos digitais como instrumento para o desenvolvimento de habilidades e competências definidas na Base Nacional Comum Curricular. Um campo de estudo amplo que abre inúmeras possibilidades de análises e pesquisas aprofundadas visando construir um processo que possibilite a compreensão e construção de um caminho para o resgate e preservação da memória cultural através dos jogos educativos digitais.

**Palavras-chave:** Memória Cultural, Identidade Cultural, Jogos Digitais, Aprendizagem.

## INTRODUÇÃO

Quem vive traz consigo uma história que é levada consigo durante toda a sua vida, porque onde nós vamos a nossa história irá junto. Era muito comum nos municípios da região agreste potiguar acontecerem noites onde a energia elétrica faltava, o que era para ser uma noite triste com a penumbra causada pela escuridão se transformava em uma noite de aventuras.

---

<sup>1</sup> Doutorando do Programa de Pós Graduação em Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN, Mestre em Inovação e Tecnologias Educacionais – IMD/UFRN, [aleribeirosilva@outlook.com](mailto:aleribeirosilva@outlook.com).

Geralmente se acendiam uma vela ou uma pequena fogueira e os mais velhos contavam suas histórias, seus causos, suas memórias para os mais jovens que ficavam apavorados ao ouvir histórias arrepiantes de encontro com o velho da burra, o homem do poste, ou quando se foi pescar no rio e acabou se deparando com uma criatura peluda que lhe rasgou a sua rede o deixando em pânico.

Uma sabedoria que moldava toda a uma geração, fortalecia os vínculos e dava um significado a vida, pois, quando a luz elétrica voltava a imaginação ganhava asas vivendo mentalmente todas essas aventuras.

Na era das informações rápidas, em uma sociedade consumista no qual ver vídeos de outras pessoas brincando ou abrindo caixas de produtos tornou-se um atrativo, as aventuras eternizadas nas memórias se perdem no vazio do tempo e talvez muitas crianças nunca se adentrem nessas aventuras.

Deleitar-se nas memórias é se aventurar no tempo, nos costumes, e enxergar o mundo através do olhar do outro, o retrato de um tempo visto por outros olhos. Se Câmara Cascudo não tivesse registrado os contos tradicionais do Brasil, ou suas memórias em diversas obras, quanto da memória cultural do nosso povo não teria de ser perdido?

Se Livros como Memória e Sociedade: Lembranças de Velhos (2004) de Ecléa Bosi e Reflexões para além dos 90 anos (1997) da saudosa Maria Luiza de Moraes Targino não tivessem imortalizado suas memórias não tínhamos apreciado sua forma singular suas reflexões mais profundas e inteligentes sobre a vida os mantendo eternizados mesmo sem na terra estarem fisicamente presentes.

Como professor dos anos iniciais foi possível perceber que sendo essa uma geração que não aprendeu a ouvir, como poderia levar as crianças a registrarem as suas memórias de forma imersiva e inspiradora?

Movido pela experiência proporcionada pelo jogo Huni Kuin: Os Caminhos da Jiboia”, “que traz uma viagem ao universo Kaxinawá, levando os jogadores a entrar na tribo e viver o dia a dia dos índios, como a sobrevivência na floresta, seus cantos, mitos, rituais e sua arte” no qual (GOUVEIA, 2016) pensou-se numa perspectiva que atraídos pela cultura e histórias narradas no ambiente digital o levassem a momentos de criação e registro de suas memórias para enaltecer o lugar onde vivem.

A identidade de um povo é construída a partir das suas relações com o meio no qual está ambientando. No mesmo espectro a preservação e continuidade da sua identidade cultural está atrelado a capacidade de suas histórias serem preservadas e transmitidas.

Benjamim (1994) em seu livro o narrador apesar de não retratar a nossa época é como se ele estivesse prevendo o futuro ao discutir que a arte de narrar está em extinção, pois não há mais narradores orais, devido à falta de compartilhamento de experiências. Vivemos em um contexto de tantas informações que o contar e ouvir histórias é substituído diariamente por informações que viraliza nas redes sociais e são esquecidas na mesma velocidade. O narrador não poderia ser mais atual quando cita:

Cada manhã recebemos notícias de todo o mundo. E, no entanto, somos pobres em histórias surpreendentes. A razão é que os fatos já nos chegam acompanhados de explicações. Em outras palavras: quase nada do que acontece está a serviço da narrativa, e quase tudo está a serviço da informação. (BENJAMIM, 1994, p.203)

Estamos nos desacostumando a aprender com o outro a ouvir o outro. Quando o silêncio toca os nossos lábios, abrimos espaço para o outro nos levar a uma aventura guardada em suas memórias.

Quantas histórias são perdidas após o ar deixar os pulmões? Quantos manuscritos, diários com a memória cultural viva de fatos, vivências, experiências estão esperando para ganhar a luz do dia? Como coloca Benjamim (1994) a forma de ouvir e lapidar conhecimentos de outrora encontram menos pessoas dispostas a ouvir que a informação sobre acontecimentos próximos.

Precisamos estimular as pessoas a ouvir, necessitamos buscar formas para que a memória cultural seja apresentada para uma geração cada vez menos encantada a ouvir aventuras ao entardecer e ouvir as experiências fantásticas vividas por pessoas que o tempo ensinou a se tornarem sábias e valorizar cada local, memória, costume, valores que construíram a sua identidade.

Em uma sociedade no qual a sabedoria da terceira idade não recebe o valor que merece, quantas percepções não são perdidas? Quantas narrativas são apagadas pelo tempo? Se um povo perde a sua memória cultural, perde a sua identidade, se as histórias forem esquecidas as pessoas

Neste contexto, seria possível resgatar as histórias não contadas e ouvidas e transformá-las em uma linguagem capaz de eternizar essas narrativas e ao mesmo tempo proporcionar a imersão da nova geração nesse universo de memória cultural? Seria a criação de um jogo digital capaz de imortalizar essas histórias perdidas no tempo e servir de via entrada para que essas narrativas não se percam e sejam estimuladas a buscarem a literatura como fonte de inspiração?

Dessa forma o trabalho teve por objetivo realizar uma revisão sistemática da literatura para compreender a relação entre os jogos digitais e Memória Cultural, de modo a buscar estudos que correlaciona se essas duas áreas.

Ao resgatar e eternizar a memória cultural iremos olhar para esses lugares e lembrar que eles fizeram parte da história de várias pessoas, conhecerão as narrativas e quem sabe como Cascudo, ser estimulado a contar ou registrar sua própria percepção através dos tempos. Como afirma Alberti (2004, p.10) “A história oral tem grande o mérito de permitir que os fenômenos se tornem inteligíveis”.

Por traz de cada história contada uma biografia que ganha vida e forma com a linguagem presente no meio digital, com cenários, personagens desafios, enredos, prêmios além de toda narrativa presente no game podendo ser utilizada para a criação de outros meios literários.

Ao respondermos a esses questionamentos, poderemos ao final, levar uma geração que mesmo aos deixarem a sua terra, poderão ter a consciência que essa sempre foi a sua terra, preservada e eternizada a partir da memória cultural do seu povo.

Com o aprendizado buscaremos estratégias para que o estudo não seja apenas um registro guardado nos livros adormecidos nas estantes, nos computadores no qual na era digital tudo fica guardado em HDs ou nuvens, mas um registro histórico imortalizando as memórias no ambiente do jogo digital.

## **METODOLOGIA**

O campo metodológico da pesquisa busca definir a utilização correta dos métodos e técnicas de investigação. Trata-se de um estudo do tipo revisão integrativa, a revisão sistemática da literatura consiste na construção de uma análise ampla da literatura, contribuindo para discussões sobre métodos e resultados de pesquisas, assim como reflexões sobre a realização de futuros estudos (BROME, 2008).

Na busca por estudos que colaborem com a compreensão do fenômeno estudado, foi realizado uma busca em três bases de dados necessária pela pequena amostra encontrada. Elas foram escolhidas pela confiabilidade, facilidade de acesso e grande acervo disponível, dessa maneira, foram realizadas busca no portal de Periódicos da Capes, Scientific Electronic Library Online (SCIELO) e por fim o Google Acadêmico onde encontramos uma amostra mais significativa.

A pesquisa foi realizada por assunto usando descritores associado ao operador Booleano *And*, sendo assim, foram realizados os cruzamentos: Memorial Cultural *and* resgate, Memorial Cultural *and* Jogos Digitais e Memorial Cultural *and* resgate *and* Jogos Digitais.

Os critérios de inclusão foram artigos revisados por pares publicados em anais de evento, textos completos disponíveis, estarem escritos em Língua Espanhola ou Língua Portuguesa e corresponderem ao fenômeno estudado.

## REFERENCIAL TEÓRICO

A memória é dinâmica nos leva a uma viagem ao passado, nos inspirando no presente com o intuito de seguir em frente rumo ao futuro. Zilbermam R. (2006, p.17) descreve que a “Memória constitui, por definição, uma faculdade humana, encarregada de reter conhecimentos adquiridos previamente. Seu objeto é um “antes” experimentado pelo indivíduo, que o armazena em algum lugar do cérebro, recorrendo a ele quando necessário.”

Destarte, Passegi (2009, p. 148-161.) denomina memórias como “narrativas autobiográficas para designar as mais diversas modalidades de textos - orais, escritos, audiovisuais - nos quais o sujeito toma a si mesmo como objeto de reflexão”.

Paulo Freire, em seus estudos, já versava sobre a educação ao longo da vida. “não é possível ser gente senão por meio de práticas educativas. Esse processo de formação perdura ao longo da vida toda, o homem não para de educar-se, sua formação é permanente e se funda na dialética entre teoria e prática” (FREIRE, 2000, p. 40).

A memória deve ser estudada e compreendida nos processos da Educação Continuada, visto que os impulsos neurais e as sinapses fazem parte da construção da memória, então se as lembranças do passado são mediadas com as situações do presente e com a projeção de vida para o futuro, o indivíduo será estimulado e despertado a aprender por meio da memória cultural e suas próprias memórias escolares e de vida, tornando, assim, permitindo que a memória cultural seja preservada e transmitida para a próxima geração.

A memória cultural é um tipo de instituição. Ela é exteriorizada, objetivada e armazenada em formas simbólicas que, diferentemente dos sons de palavras ou da visão de gestos, são estáveis e transcendentem à situação: elas podem ser transferidas de uma situação a outra e transmitidas de uma geração a outra. (ASSMAN, J. 2008, p.118)

Na sua participação na conferência Memórias Comunicativa e Cultural o autor aponta que as ligações entre memória cultural e identidade. Para o autor, a memória cultural é a "a faculdade que nos permite construir uma imagem narrativa do passado e, através desse

processo, desenvolver uma imagem e uma identidade de nós mesmos". Sendo ela "uma forma de memória coletiva, vivenciada e compartilhada por um conjunto de pessoas formando uma identidade coletiva."

No nível social, com respeito a grupos e sociedades, o papel dos símbolos externos se torna cada vez mais importante, porque grupos que, é claro, não "têm" uma memória tendem a "fazê-la" por meio de coisas que funcionam como lembranças, tais como monumentos, museus, bibliotecas, arquivos e outras instituições mnemônicas. Isso é o que nós chamamos de memória cultural (ASSMAN, J., 2006, p.180)

Dessa maneira os elementos externos que compõe o ambiente inspiram a formação da memória cultural, dessa forma a educação deve ser proporcionada de maneira mais abrangente, pois às vezes esquecemos quem foram nossos ancestrais e a história de um povo não pode ser extinta, por isso, registrá-las aqui é uma forma de mantê-las viva. "O efeito da memória é levar-nos aos ausentes, para que estejamos com eles, e trazê-los a eles a nós, para que estejam conosco" (VIEIRA, 2000). Aqui encontramos a convergência entre a memória cultural e os jogos digitais, uma vez que esses elementos externos irão compor o cenário e ambiente do jogo possibilitando uma ambientação as memórias relatadas.

Realizar a convergência entre a memória cultural e os jogos digitais abre uma nova possibilidade de pesquisa de compreensão desse objeto de conhecimento. Petry L. (2016, p 18) cita que "os jogos digitais são tomados como novos objetos de uma cultura e uma sociedade designada como pós-moderna".

Nesse cenário desde a sua criação na década de 80 o vídeo game tornou-se um produto de grande consumo atraindo adultos que cresceram com essa mídia e muitos jovens e crianças que se tornam ativos no processo de relação com o jogo digital. Segundo Gros (s.d., p. 86), "O jogo é uma atividade rica e de grande efeito que responde às necessidades lúdicas, intelectuais e afetivas, estimulando a vida social e representando, assim, importante contribuição na aprendizagem".

A aprendizagem baseada em jogos digitais já foi defendida e comprovada por vários autores no qual podemos destacar Prensky (2012) Alves (2016) Petry (2014) o que se tem pesquisado cada vez são as estratégias para expandir a sua utilização em diversos momentos no processo de ensino aprendizagem.

O jogo é um elemento da cultura que contribui para o desenvolvimento social, cognitivo e afetivo dos sujeitos, se constituindo assim, em uma atividade universal, com características singulares que permitem a ressignificação de diferentes conceitos. Portanto, os

diferentes jogos e em especial os jogos eletrônicos, podem ser denominados como tecnologias intelectuais (ALVES, 2007, p. 63).

Os elementos da memória cultural devem ser apresentados de modo que a narrativa construída tenha uma intencionalidade no intuito de preservar a memória cultural assim como aproveitar a aprendizagem tangencial que ocorre no ambiente dos jogos digitais. Segundo Matar (2017, p.18): “A aprendizagem tangencial será associada ao universo dos vídeos games e a ideia de envolvimento por prazer (motivação intrínseca) não por mera execução de tarefas e cumprimento de objetivos externamente orientada os (motivação extrínseca).”

Como destaca Petry A. (2016, p.57), com os jogos digitais “[...] se aprende mesmo quando essa não é a intenção e que às vezes aprende-se mais ou algo diferente do que foi pretendido ensinar”.

Por conseguinte, Ferrarotti (1983), coloca que “diante dos textos das biografias, tive sempre a impressão de não ser suficientemente atento ou sutil para compreendê-los profundamente. Tive também a impressão de não merecê-los”. Será esse cuidado que será posto ao ler e publicar essas memórias, comovidos, emocionados e melancólicos, mas com a esperança de quem um dia poderemos ter a chance de também as contar.

Portanto, a memória cultural na Educação ao longo da vida/Educação Continuada deve ser ancorada na construção da linguagem como interação social, cultural e histórica, bem como por meio da valorização dos conhecimentos prévios e dos novos, perfazendo uma associação com uso da linguagem e construção sociocultural, atribuindo significados com base no uso do saber prévio. [...] que as “histórias de vida” permitam às pessoas fazer um balanço retrospectivo das suas vidas: olhar para todo o caminho percorrido, para os acontecimentos, as situações, as actividades, as pessoas significativas que encontraram (JOSSO, 2010)

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

No portal de periódicos da Capes ao realizar o último cruzamento foi gerado uma amostra de 32 itens. Ao aplicar os critérios de inclusão obtivemos como resultado para análise o trabalho de Monica (2015) intitulado Crianças e games na escola: entre paisagens e práticas,

O estudo trouxe uma reflexão teórica e conceitual entre os jogos tradicionais e eletrônicos com uma análise das fronteiras que as crianças ultrapassam ao interagirem com os jogos e a cultura lúdica em contextos formais e informais estimulando o cruzamento entre novas fronteiras conceituais estimulando novas forma de enxergar a relação entre a

tecnologia, as crianças, educação e cultura.

A reflexão trazida pela autora é pertinente e nos levará refletir sobre a pergunta de pesquisa posteriormente discutida ao entrelaçarmos dois objetos característicos da humanidade para preservação e resgate da sua memória cultural.

Quadro 1 - Síntese dos trabalhos analisados na Scielo, quanto à autoria do artigo, ano e local de publicação, objetivo do estudo, tipo de estudo e principais resultados.

<b>Autoria do artigo</b>	<b>Ano e Local de Publicação</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Tipo de Estudo</b>	<b>Resumo dos Resultados Principais colaborações</b>
GODET, Rita Olivieri..	Estud. Lit. Bras. Contemp. no.40 Brasília July/Dec. 2012	Exame das questões relativas aos processos de apagamento e de resgate da memória, a partir de textos ficcionais que refletem sobre as negociações identitárias e as travessias de fronteiras culturais, centrados no ameríndio como instância de alteridade.	Ensaio	Abordar elementos de uma "estética dos vestígios" a partir do enfoque da figuração da alteridade ameríndia em textos ficcionais que exploram questões relativas a memória, esquecimento e silêncio, tecendo relações entre o passado histórico e o presente
FREIRE, Isa Maria.	Ci. Inf. vol.35 no.2 Brasília May/Aug. 2006	Apresenta o quadro teórico e metodológico da pesquisa Janelas da Cultura Local, em implementação no Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia com apoio do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico, que tem como objetivo promover, de forma participativa, ações de informação no sentido da inclusão digital.	Pesquisa Ação	Sugestão de uma metodologia para inclusão digital de comunidades, espera-se como resultado a aquisição de competências em informação pelos participantes locais, e especialmente, contribuir para promover o resgate e o registro da memória cultural do povo dessa comunidade.
MIRANDA, Antônio.	Ci. Inf. vol.29 n.2 Brasília May/Aug. 2000	Os conteúdos informacionais nas redes eletrônicas são analisados na perspectiva de seu impacto social e da promoção da identidade cultural.	Pesquisa ação	Defende também o fomento à produção de conteúdo, seu registro e difusão nos âmbitos de governo, da sociedade pelos indivíduos, de forma a refletir as diversidades culturais e regionais, urbanas, periféricas e rurais, assim como o resgate da memória já registrada em Língua Portuguesa, mas ainda não acessível.

Fonte: autoria própria, 2022.

No banco de dados da Scielo tivemos uma amostra de 4 trabalhos apresentados no quadro 1, sendo realizado a análise de 3 estudos uma vez que houve a duplicação de uma mesma pesquisa.

O trabalho de Godet (2012) apresenta uma série de reflexões sobre como o esquecimento da memória cultural de um povo leva a distorções da própria história. A autora apresenta como objeto o povo ameríndio retratado em obras literárias com uma visão mais realista dos acontecimentos culturais desse povo, buscando nesses vestígios deixados no tempo superar a história romântica contada pelos colonizadores desse povo.



No Brasil, criou-se um imaginário conciliador do processo de fundação da nação, baseado na figuração de um território integrador, pacificado e unido no qual evoluem as três principais matrizes étnicas cujas relações são descritas segundo uma ótica que "naturaliza" o processo de mestiçagem. (GODET, p.64)

O que o trabalho deixa claro é o fato de quando preservamos a memória cultural de um povo, estamos de certa forma reparando o dano de não reconhecemos a história daqueles que nos possibilitaram viver o presente. Diversas vezes esquecemos os nossos ancestrais, a literatura pode ser um reduto dessas memórias, mas, como impregnar uma geração digital de desejo para resgate dessas memórias?

A pesquisa de Freire (2006) buscou alcançar esse feito com a realização do estudo Janelas da Cultura Local. Por meio da inclusão digital e da tecnologia da informação promoveu o resgate e o registro da memória cultural do povo dessa comunidade. A autora em seu estudo ressaltou profundamente a importância da informação para a preservação da memória cultural, deixando claro que a informação que preserva é também colabora através da aldeia global para que culturas locais sejam esquecidas e absorvidas com as interconexões culturais da era digital.

Enquanto processo de desenvolvimento de complexas interconexões entre sociedades, culturas, instituições e indivíduos, a globalização estimula e favorece a remoção de nossos relacionamentos e de nossas referências de vida de contextos locais para contextos transnacionais (MIRANDA, 2000, p. 81).

E assim chegamos ao trabalho de Miranda (200) no qual também apresenta e defende a preservação da identidade cultural do povo, a partir da produção de conteúdo através da memória cultural seja ela de áreas urbanas, rurais ou periféricas. O estudo apresenta que a literatura está impregnada dessas memórias, porém ainda de forma não acessível, talvez tenhamos livros, não que os livros serão substituídos por outras mídias digitais, mas, talvez com a memória cultural fazendo parte dos jogos digitais levem a nova geração a buscar mais informações nos livros ao desejarem conhecer ainda mais a história do seu povo a partir das suas memórias.

Ao se referir aos mitos fundadores da nação brasileira, Marilena Chauí identifica, entre eles, o da unidade social imaginária que a própria ideia de nação impõe (Chauí, 2000). Isso explica o fato de que a história dos confrontos no período de expansão da colonização e do Estado recém-independente (final do século XVIII e primeira metade do século XIX) tenha sido apagada do imaginário de construção da nação e, que em seu lugar, tenha surgido a imagem inaugural conciliadora da "descoberta".

Na busca realizada no Google Acadêmico tivemos uma amostra de 5 trabalhos apresentados no quadro 2 e realizada a sua análise a seguir:

Quadro 2 - Síntese dos trabalhos analisados no Google Acadêmico quanto à autoria do artigo, ano e local de publicação, objetivo do estudo, tipo de estudo e principais resultados.

Autoria do artigo	Ano e Local de Publicação	Objetivo	Tipo de Estudo	Resumo dos Resultados Principais colaborações
FRANCO, et all.	CBIE 2016	Apresentar ações integradas entre a informática e o estudo das técnicas construtivas navais tradicionais populares com o objetivo de contribuir com a preservação dessa cultura secular e com a disseminação desse conhecimento.	Não definida	Vivenciar experiências que investem no uso de tecnologia digital aplicada ao resgate da cultura.
PARAISO, Amanda C. Gomes A	Educação Patrimonial (2017)	Aborda-se a experiência da construção de uma versão colaborativa do jogo na Casa do Patrimônio de Igarassu, que vem contribuindo para o desenvolvimento de um processo ativo de conhecimento apropriação e valorização do patrimônio cultural.	Pesquisa Colaborativa	A necessidade latente de desenvolver ações que estimulem as pessoas a reconhecerem o seu patrimônio e consequentemente as envolvam na preservação desse traz à tona a demanda por novas perspectivas para a educação patrimonial
SILVA, Ana Carolina	UFRPE – UAG 2017	A memória social neste trabalho então, é discutida no âmbito da sua representação oficial, ou seja, almejou-se destacar quais grupos sociais exerceram influência política e econômica a ponto de deixarem marcados seus nomes e de seus parentes mais próximos nas ruas da área central da cidade.	Pesquisa de Campo	A memória enquanto algo socialmente construído reflete as relações de poder concebidas no espaço, sendo ela grafada na paisagem por meio de símbolos e signos que representem os conflitos existentes nessas relações. Assim, este trabalho contribui para os estudos de paisagem cultural, proporcionando uma nova perspectiva na sua interpretação, e compreensão dela como fator essencial na constituição de memórias.
TARDIVO, Alane	Revista NUPE, 2013	Avaliar as possibilidades de utilização do “passeio virtual” de instituições culturais como recurso educacional de apoio ao discurso sobre o resgate da memória na contemporaneidade.	Estudo Exploratório	Ressalta a história e memória do interior paulista, a instituição amostra da análise escolhida neste projeto de pesquisa foi o espaço virtual da Fazenda Santa Gertrudes (SP – Brasil), um retrato histórico da identidade cultural dessa região.
SILVEIRA, Guaraci	Rev. Triângulo 2013	Compreender o papel dos jogos digitais e suas possíveis contribuições no redimensionamento dos conceitos de “velhice” e “terceira idade” doravante em curso.	Estudo descritivo e analítico.	Uma proposta de compreensão das dimensões pedagógicas e culturais dos jogos digitais no contexto brasileiro, norteado por uma perspectiva interdisciplinar entre Educação, Arte e História da Cultura; e tendo como eixo de pesquisa a formação do docente para a tecnologia, o presente estudo tem como tema a análise de jogos digitais como dispositivos educacionais e mediadores culturais.

Fonte: autoria própria, 2022

No trabalho de Franco (2016) e Paraiso (2017) ocorre a discussão sobre a importância do patrimônio cultural de um povo. Em seu trabalho Paraiso cita: a formação de uma consciência preservacionista junto às novas gerações é de suma importância para a continuidade da preservação dos bens culturais (materiais e imateriais), uma vez que seu desaparecimento “constitui, em geral, uma perda irreparável, seja de um monumento antigo, seja de uma espécie da fauna ou da flora, e de conhecimentos, de formas de expressão, de modos de vida”. (Londres, 2012, p. 15).

No entanto ambos os trabalhos se esquecem que por traz do patrimônio, por traz de cada embarcação restaurada, existe uma memória, uma a narrativa implícita que ao ser contada, dará sentido a informação e o desejo de se preservar. Sem conhecer as narrativas talvez, as pessoas não enxerguem a grandeza e beleza das pessoas que construíram esse patrimônio. Paraiso (2017) ainda propõe a criação de um jogo para a preservação do patrimônio cultural sem utilização de recursos digitais.

Silva (2017) em sua dissertação de mestrado apresenta um contraponto aos dois estudos anteriores, no qual para preservar o patrimônio cultural presente nas ruas de uma cidade de Minas Gerais ela buscou resgatar a história de vida e memórias de todos as pessoas que representam deram nome aos patrimônios, um trabalho inspirador que tem o desafio de chegaras pessoas e romper os muros da universidade.

No seu estudo Bizeli (2014) Ensino, memória e mídias virtuais: os passeios virtuais como possibilidade educacional de resgate da memória de bens culturais sob a ótica de professores de artes do ensino público, buscou o resgate da memória na contemporaneidade.

Por fim chegamos ao trabalho de Silvera (2017) que traz uma bela análise acerca do impacto dos jogos digitais na terceira idade e apresentam um bom referencial sobre os jogos digitais como trabalhos germinais de HUIZINGA (1999) e CAILLOIS (1990) acerca da relação e função dos jogos na estrutura social, que explicitam a estreita relação entre jogo e cultura e com enfoque e interesse para o seu artigo “a conceituação dos jogos digital nas dimensões da cultura e sociedade nos trabalhos de (ALVES, 2015, 2016), (SANTAELLA, 2009), (ARRUDA, 2011) e (FLANAGAN; NISSENBAUM, 2016) e no referente as contribuições cognitivas geradas pela interação com jogos são referência os trabalhos de (PRENSKY, 2010, 2012), (JOHNSON, 2012) e (SINGER, 2007).”

A partir desse estudo podemos no questionar, por que não tornar a memória cultural viva das pessoas da terceira idade e de outras faixas etárias para dentro dos jogos digitais? Por que não tornar o passeio virtual dentro do jogo como a porta de entrada para outras fontes de cultura, seja a literatura, teatro parta enriquecimento de um conhecimento vivido na relação com o jogo? Um campo de estudo amplo que abre inúmeras possibilidades de análises e pesquisa aprofundada para com a devida orientação realizar uma busca mais profunda visando compreender e construir um caminho para o resgate e preservação da memória cultural

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Sabe-se que os desafios para manter viva a memória cultural da sociedade, dessa forma para isso, se faz necessário buscar caminhos para utilização dos jogos digitais como

instrumento de preservação e estímulo a conhecer as suas histórias corroborando na construção da identidade cultural de um povo.

O estudo trouxe uma reflexão a partir de uma revisão sistemática da literatura, buscando compreender e conhecer como tem sido feita esta interseção entre os jogos digitais e memória cultural, apresentando inúmeras potencialidades e características que corroboram para a construção e jogos digitais utilizando as memórias e histórias com inspirações para o desenvolvimento de jogos digitais.

Dessa forma, almeja-se uma sociedade que estimule o desenvolvimento integral dos educandos como seres capazes de forma ativa, a construção da sua identidade social é essencial para se criar os vínculos e motivações que levem a ação em busca da transformação.

## REFERÊNCIAS

ALBERTI, Verena. Ouvir contar: textos em história oral. Rio de Janeiro: FGV Editora, 2004.

ALVES, L. Jogos eletrônicos e SCREENAGENS: possibilidades de desenvolvimento e aprendizagem. In: SILVA, Eliane M.; MOITA, Filomena; SOUSA, Robson P. **Jogos eletrônicos: construindo novas trilhas**. Campina Grande: EDUEP, 2007.

ALVES, L. NERY.J. Jogos Eletrônicos, Mobilidades e Educação. Trilhas em Construção. Salvador: EDUFBA, 2015.

ASSMANN, Jan. Communicative and cultural memory. In: ERLI, Astrid; NÜNNING, Ansgar (Ed.). Cultural memory studies: an international and interdisciplinary handbook. Berlin; New York: De Gruyter, 2008. p. 109-118. Tradução: Méri Frotscher.

BENJAMIN, Walter. O Narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. In: Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BOSI, ELÉA. Memória e Sociedade: Lembranças dos Velhos 3. Ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

FERRAROTTI, Franco (1983). *Histoire et histoire de vie. La méthode biographique dans les sciences sociales*. Paris: Méridiens Klincksieck.

FREIRE, Paulo, 2000. Pedagogia da indignação: cartas pedagógicas e outros escritos. São Paulo: UNESP

GOUVEIA, Tecnologia e inovação Game e Cultura: Tribo indígena cria jogo para contar sua história, disponível em <https://ciencianarua.net/game-e-cultura-tribo-indigena-cria-jogo-para-contar-sua-historia/> acesso em 14/09/2021.

GROS, Begoña. **The impact of digital games in education**. First Monday, v. 8, n. 7, jul. 2003. CINTED-UFRGS. Novas Tecnologias na Educação.