EmRede
Revista de Educação a Distância
UniRede

EmRede, v.13. 2026

A interdisciplinaridade como estratégia de ressignificação cultural e tecnológica no ensino: uma análise do MADE "Cultura do Nordeste"

Maria Viviane dos Santos

Universidade Federal do Ceará (UFC), Fortaleza, Ceará, Brasil
maria.viviane@educacao.fortaleza.ce.gov.br

Ana Karla de Sousa Cunha Jatai

Universidade Federal do Ceará (UFC), Fortaleza, Ceará, Brasil
akajatai@gmail.com

Daniel Brandão Menezes

Universidade Estadual do Ceará (UECE), Fortaleza, Ceará, Brasil
brandao.menezes@uece.br

Edgar Marçal de Barros Filho

Universidade Federal do Ceará (UFC), Fortaleza, Ceará, Brasil
edgar@virtual.ufc.br

Luciana de Lima

Universidade Federal do Ceará (UFC), Fortaleza, Ceará, Brasil
luciana@virtual.ufc.br

Esta obra está licenciada sob
uma Licença *Creative Commons*

DOI: http://doi.org/10.53628/emrede.v13i.1181 ISSN 2359-6082

EmRede
Revista de Educação a Distância

UniRede

Resumo: O estudo analisa o MADE "Cultura do Nordeste", articulando conteúdos escolares à cultura regional e buscando compreender seu potencial como proposta interdisciplinar mediada por tecnologias digitais. O objeto de investigação é como Materiais Autorais Digitais Educacionais podem contribuir para uma educação contextualizada e identitária. A pesquisa qualitativa e exploratória evidenciou engajamento, protagonismo discente e integração entre saberes e cultura local.

Palavras-chave: Interdisciplinaridade; Cultura regional; Tecnologias digitais.

Interdisciplinarity as a strategy for cultural and technological resification in education na analysis of the MADE "Culture of the Northeast"

Abstract: The study analyzes the "Culture of the Northeast" Digital Educational Resources (MADE), linking school curricula to regional culture and seeking to understand its potential as an interdisciplinary approach facilitated by digital technologies. The research investigated how Digital Educational Resources can contribute to an education that is both contextualized and rooted in identity. The qualitative and exploratory research revealed student engagement, student agency, and the integration of knowledge with local culture.

Keywords: Interdisciplinarity; Regional culture; Digital technologies.

La interdisciplinariedade como estrategia de resignificación cultural y tecnológica en la educación: um análisis de la MADE "Cultura del Noreste"

Resumen: El estudio analiza el MADE "Cultura del Nordeste", vinculando los contenidos escolares con la cultura regional y tratando de comprender su potencial como propuesta interdisciplinar mediada por las tecnologías digitales. Se investigó cómo los Materiales Educativos Digitales de Autor pueden contribuir a una educación contextualizada y centrada en la identidad. La investigación cualitativa y exploratoria puso de manifiesto el compromiso, el protagonismo de los alumnos y la integración entre los conocimientos y la cultura local.

Palabras clave: Interdisciplinariedad; Cultura regional; Tecnologías digitales.

Recebido em: **15/06/2026**

Aceito em: **16/07/2026**

Esta obra está licenciada sob
uma Licença *Creative Commons*

DOI: http://doi.org/10.53628/emrede.v13i.1181 ISSN 2359-6082

EmRede
Revista de Educação a Distância
UniRede

1 INTRODUÇÃO

A integração das tecnologias digitais na educação brasileira configura-se como um processo ainda em consolidação, marcado por desafios que vão além da mera inserção de ferramentas tecnológicas nas salas de aula. Embora dispositivos digitais estejam cada vez mais presentes nas escolas, sua utilização frequentemente se restringe a uma abordagem instrumental, desarticulada de práticas pedagógicas inovadoras (Valente, 2011). Nesse cenário, surge um questionamento crucial: como transformar a tecnologia em um vetor de aprendizagem significativa, capaz de dialogar com a realidade sociocultural dos estudantes?

Uma das possíveis respostas a esse desafio está na interdisciplinaridade, que se apresenta não apenas como uma metodologia de ensino mas também como uma estratégia epistemológica de ressignificação do conhecimento. A esse respeito, Morin (2001) alerta para a necessidade de superar a fragmentação disciplinar, propondo uma educação que reconheça a complexidade do mundo e a interdependência entre os saberes. Essa perspectiva ganha relevância especial em contextos regionais, nos quais a valorização da cultura local pode servir como eixo integrador entre os conteúdos curriculares e a identidade dos alunos (Silva; Almeida, 2022).

Desse contexto, destaca-se a proposta de desenvolvimento de Materiais Autorais Digitais Educacionais (MADEs), compreendidos como materiais educativos criados por aprendizes — professores ou estudantes — por meio de dispositivos digitais, com ou sem conexão à internet. Tais materiais envolvem processos de criação, planejamento, execução, reflexão e avaliação realizados individual ou coletivamente, constituindo-se como produtos pedagógicos que articulam ensino, aprendizagem e avaliação de forma integrada e contextualizada (Lima; Loureiro, 2016).

É nesse âmbito que se insere o MADE "Cultura do Nordeste", uma proposta pedagógica que combina dança, biologia, inglês e mídias digitais em uma abordagem gamificada. Iniciativas como essa não apenas desafiam a rigidez dos currículos tradicionais mas também reafirmam o potencial da cultura regional como elemento catalisador do engajamento discente. Conforme explica Dias (2019), recursos educacionais interativos, quando ancorados em referências culturais significativas, podem estimular tanto a autoria estudantil quanto uma aprendizagem crítica e contextualizada.

A relevância dessa discussão é respaldada pelas diretrizes educacionais brasileiras. A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Brasil, 1996) estabelece que o ensino deve vincular-se ao mundo do trabalho e à prática social, enquanto os Parâmetros Curriculares Nacionais (Brasil, 1997)

Esta obra está licenciada sob
uma Licença *Creative Commons*

DOI: http://doi.org/10.53628/emrede.v13i.1181 ISSN 2359-6082

destacam a importância da diversidade cultural na formação integral dos alunos. Mais recentemente, a Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2017) reforçou a necessidade de desenvolver competências que integrem conhecimentos, habilidades e valores, situando-os em contextos reais. Apesar dessas orientações, os dados do Sistema de Avaliação da Educação Básica (Brasil, 2019) revelam persistentes desigualdades no desempenho escolar, muitas delas relacionadas à desconexão entre os conteúdos ensinados e a realidade dos estudantes.

Diante desse cenário, esta pesquisa busca responder: como Materiais Autorais Digitais Educacionais podem contribuir para uma educação mais contextualizada e identitária? Quais elementos desse recurso favorecem o engajamento dos alunos e a integração entre saberes escolares e culturais? Por fim, que relações podem ser estabelecidas entre interdisciplinaridade, tecnologia e valorização da cultura regional no processo de ensino-aprendizagem? A partir dessas discussões, o presente estudo tem como objetivo analisar o MADE "Cultura do Nordeste", buscando compreender seu potencial como proposta pedagógica interdisciplinar mediada por tecnologias digitais.

Ao analisar o MADE "Cultura do Nordeste", este estudo não apenas se dedica à análise de um recurso pedagógico inovador mas também discute caminhos para uma educação que reconheça a pluralidade brasileira. Ao partir de uma experiência concreta, esta investigação se distancia de abordagens predominantemente teóricas, buscando compreender como a articulação entre cultura, currículo e mídias digitais pode ressignificar a prática docente.

Nesse contexto, torna-se necessário apresentar os fundamentos teóricos que sustentam a articulação entre interdisciplinaridade, cultura e tecnologias digitais no contexto educacional. A pesquisa está organizada em cinco seções: além desta introdução, o trabalho apresenta um referencial teórico sobre interdisciplinaridade, cultura local e Tecnodocência; descreve a metodologia utilizada; discute os resultados da análise do MADE; e, por fim, expõe as considerações finais, apontando contribuições, limitações e possibilidades para futuros estudos.

2 FUNDAMENTOS TEÓRICOS E PEDAGÓGICOS DA PROPOSTA

A seguir, serão discutidas temáticas como interdisciplinaridade e cultura regional e tecnologias digitais, materiais autorais e jogos no ensino.

Esta obra está licenciada sob
uma Licença *Creative Commons*

DOI: http://doi.org/10.53628/emrede.v13i.1181 ISSN 2359-6082

2.1 Interdisciplinaridade e cultura regional no ensino

A fragmentação do conhecimento imposta pela estrutura disciplinar tradicional tem sido questionada por diversas abordagens pedagógicas contemporâneas. Dentre elas, destaca-se a interdisciplinaridade como uma alternativa potente e necessária para a construção de aprendizagens mais significativas e contextualizadas.

Nesse sentido, Morin (2001) argumenta que compreender a complexidade do mundo demanda uma educação que transcenda os limites dos saberes isolados, favorecendo a articulação entre áreas distintas e contribuindo para a formação integral dos sujeitos. Sob essa perspectiva, a interdisciplinaridade relaciona-se à necessidade de compreender os fenômenos em suas múltiplas dimensões, estabelecendo conexões entre os saberes em oposição à fragmentação do conhecimento. Essa compreensão aproxima-se da perspectiva de Fazenda (2014), para quem a interdisciplinaridade pressupõe diálogo e articulação entre diferentes campos do saber (Fazenda, 2014; Morin, 2001).

No contexto da formação de licenciandos e da produção de Materiais Autorais Digitais Educacionais, Lima, Silva e Loureiro (2023) também discutem a interdisciplinaridade a partir do diálogo e da interdependência entre diferentes áreas do conhecimento. Ao analisarem MADEs desenvolvidos por licenciandos, os autores evidenciam desafios e possibilidades na articulação dos saberes e na superação de práticas fragmentadas.

Na prática escolar, esse movimento se concretiza por meio de propostas pedagógicas que dialogam com a realidade dos estudantes e promovem o encontro entre diferentes conhecimentos. Fazenda (2014) ressalta que o trabalho interdisciplinar exige a colaboração entre docentes, discentes e saberes diversos, favorecendo uma educação mais sensível aos contextos socioculturais. Nessa compreensão, a interdisciplinaridade não se limita à justaposição de conteúdos de diferentes disciplinas, mas pressupõe diálogo e articulação entre os campos do conhecimento, constituindo-se como uma atitude diante do processo educativo (Fazenda, 2014). Quando associada à valorização da cultura local, essa abordagem ganha ainda mais potência transformadora, pois permite aos alunos reconhecerem-se nos conteúdos abordados e fortalecerem seu senso de pertencimento.

Silva e Almeida (2022) evidenciam que a inserção da cultura regional no currículo escolar contribui para o engajamento dos estudantes, uma vez que estabelece conexões entre o cotidiano e o conhecimento acadêmico. Nessa perspectiva, a cultura regional não se restringe à apresentação isolada de manifestações e tradições, mas compreende saberes, práticas e referências construídas nos

Esta obra está licenciada sob
uma Licença *Creative Commons*

DOI: http://doi.org/10.53628/emrede.v13i.1181 ISSN 2359-6082

contextos socioculturais dos sujeitos (Silva; Almeida, 2022). Sua articulação com o currículo favorece o reconhecimento das experiências e dos conhecimentos vinculados à realidade dos estudantes, aproximando os saberes escolares de suas vivências culturais. No caso da cultura nordestina, cuja riqueza se manifesta em expressões artísticas, saberes populares e tradições diversas, o potencial pedagógico se amplia, oferecendo múltiplas possibilidades para o trabalho crítico, criativo e interdisciplinar.

Portanto, integrar interdisciplinaridade e cultura regional representa um avanço na direção de uma escola mais inclusiva, democrática e sintonizada com a diversidade brasileira. Conforme orienta a Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2017), é essencial que o ensino e a aprendizagem considerem os saberes prévios dos estudantes e seus contextos socioculturais, favorecendo uma formação ética, cidadã e crítica. Nessa perspectiva, essa integração se configura como um caminho relevante para o desenvolvimento de práticas pedagógicas contextualizadas e formativas.

2.2 Tecnologias Digitais, Materiais Autorais e Jogos no Ensino

As tecnologias digitais, quando integradas de forma crítica e planejada ao contexto escolar, tornam-se aliadas poderosas no processo de ensino-aprendizagem. Mais do que ferramentas, elas são mediadoras da construção do conhecimento, ampliando o acesso à informação, diversificando linguagens e promovendo novas formas de interação entre sujeitos e saberes.

Conforme argumenta Kenski (2012), o uso pedagógico das tecnologias digitais deve ser orientado por intencionalidade educativa, promovendo criatividade, protagonismo e inclusão. Ao romper com modelos tradicionais e repetitivos, essas ferramentas possibilitam práticas dinâmicas, participativas e alinhadas à realidade dos estudantes, respeitando suas individualidades e estimulando o pensamento crítico. Nessa perspectiva, a inserção das tecnologias no ensino não se limita à adoção de recursos digitais, uma vez que envolve a reorganização das práticas pedagógicas e das relações estabelecidas entre docentes, discentes e conhecimento.

Ademais, o avanço da conectividade e o acesso facilitado a dispositivos móveis criam oportunidades para uma aprendizagem personalizada, ativa e colaborativa. Nesse cenário, o papel do professor também se transforma: passa de transmissor de conteúdo a mediador da aprendizagem, responsável por planejar, orientar e promover experiências formativas contextualizadas. Prensky (2010) reforça que as tecnologias devem ser compreendidas como extensões do pensamento humano

Esta obra está licenciada sob
uma Licença *Creative Commons*

DOI: http://doi.org/10.53628/emrede.v13i.1181 ISSN 2359-6082

e não como meros recursos auxiliares.

É nesse contexto que se insere a Tecnodocência, compreendida como uma perspectiva teórico-metodológica que articula docência e tecnologias digitais, considerando a integração entre os conhecimentos docentes e discentes na construção de práticas pedagógicas interdisciplinares (Lima; Loureiro, 2016). Para Lima e Loureiro (2016), essa perspectiva busca superar o uso meramente instrumental das tecnologias, valorizando processos de autoria, reflexão e construção compartilhada do conhecimento. Desse modo, a tecnologia não ocupa posição central por si mesma, mas integra a ação pedagógica a partir das intencionalidades e das relações estabelecidas entre os sujeitos envolvidos no processo educativo.

Dentre as inovações pedagógicas impulsionadas pelas tecnologias digitais, destaca-se a produção de materiais autorais por professores, alinhados às necessidades específicas de seus alunos. No âmbito da Tecnodocência, essa autoria também pode ser assumida pelos estudantes que participam ativamente dos processos de criação, planejamento, execução, reflexão e avaliação de materiais digitais (Lima; Loureiro, 2016). Esses materiais, concebidos com base em critérios pedagógicos e em contextos reais, constituem instrumentos valiosos para práticas flexíveis, criativas e centradas no estudante. Estudos indicam que, embora muitos docentes demonstrem abertura às metodologias ativas e ao uso de tecnologias, ainda há desafios na formação continuada e na apropriação crítica desses recursos (Goulart *et al*., 2024). Nesse sentido, Cruz e Giacomazzo (2023) destacam que a autoria docente é elemento-chave para uma inovação educativa que acolha a diversidade e promova o protagonismo discente.

Quando esses materiais assumem a forma de jogos digitais, ampliam-se as possibilidades de interação dos estudantes com os conteúdos e com as tecnologias presentes no processo educativo. Nessa perspectiva, Prensky (2010) ressalta a necessidade de integrar as tecnologias às práticas de ensino de modo coerente com as formas de participação e aprendizagem dos estudantes. Assim, a contribuição do jogo para o processo educativo não decorre apenas de seu caráter lúdico ou tecnológico, mas da intencionalidade pedagógica que orienta sua organização e sua articulação com os objetivos de aprendizagem.

Nesse contexto, recursos como o MADE "Cultura do Nordeste" exemplificam o potencial pedagógico das tecnologias digitais ao integrarem interdisciplinaridade, autoria discente e valorização cultural, materializando, na prática, os pressupostos teóricos discutidos por Kenski (2012) e Prensky (2010). À luz dos princípios da Tecnodocência, o processo de construção do MADE desloca os

Esta obra está licenciada sob
uma Licença *Creative Commons*

DOI: http://doi.org/10.53628/emrede.v13i.1181 ISSN 2359-6082

licenciandos da condição de usuários de tecnologias para a de autores de materiais educacionais digitais, articulando conhecimentos de diferentes áreas em uma produção pedagógica compartilhada (Lima; Loureiro, 2016).

Assim, compreender esses fundamentos teóricos possibilita aprofundar a análise da proposta pedagógica do MADE "Cultura do Nordeste", discutindo seu potencial para promover uma aprendizagem contextualizada e formativa, além de evidenciar caminhos para a inovação nas práticas docentes. Adicionalmente, essa discussão contribui para refletir sobre o papel das tecnologias digitais na construção de experiências educativas integradas, críticas e socialmente situadas.

3 METODOLOGIA

O presente estudo emprega uma abordagem qualitativa e exploratória, de natureza interpretativa, buscando compreender os significados que emergem da interação entre os estudantes e o Material Autoral Digital Educacional (MADE) intitulado "Cultura do Nordeste". Essa escolha metodológica é particularmente adequada para investigar fenômenos educacionais que ainda são pouco explorados e que demandam uma análise aprofundada do contexto e das práticas pedagógicas envolvidas (Gil, 2019).

A unidade de análise consiste no MADE "Cultura do Nordeste", um jogo digital desenvolvido na plataforma Wordwall por quatro estudantes da disciplina de Tecnodocência da Universidade Federal do Ceará (UFC), no segundo semestre de 2023. A investigação volta-se à interpretação de suas características, estrutura e potencial formativo, com foco na compreensão do objeto em sua dimensão pedagógica. Esse jogo incorpora conteúdos de biologia, dança, inglês e sistemas e mídias digitais, com foco em elementos culturais do Nordeste brasileiro. Por se concentrar na análise de um único MADE, produzido por quatro estudantes em um contexto formativo específico, o estudo apresenta limites quanto à generalização dos resultados. As interpretações desenvolvidas, portanto, estão circunscritas ao objeto e ao contexto investigados, sem pretensão de representar a totalidade das experiências com materiais autorais digitais educacionais.

O desenvolvimento do MADE foi dividido em três etapas:

a) **Criação e planejamento:** nesta fase inicial, os estudantes elaboraram o roteiro do jogo, selecionando os temas e conteúdos das áreas envolvidas, com ênfase no diálogo interdisciplinar.

Esta obra está licenciada sob
uma Licença *Creative Commons*
CC BY

DOI: http://doi.org/10.53628/emrede.v13i.1181 ISSN 2359-6082

b) **Desenvolvimento técnico:** esta etapa prática envolveu a montagem do jogo digital, a criação das perguntas e respostas, a inserção de elementos visuais e sonoros e a configuração da dinâmica gamificada.

c) **Apresentação e avaliação:** fase em que o jogo foi apresentado e avaliado por docentes e colegas da turma, conforme critérios pedagógicos e técnicos definidos previamente.

A descrição do material e a interpretação dos dados basearam-se nas categorias teóricas definidas:

· **Categoria 1: Base epistemológica e interdisciplinaridade:** analisa como o MADE articula diferentes áreas do conhecimento, evidenciando os fundamentos teóricos que sustentam sua proposta pedagógica.

· **Categoria 2: Integração cultural e diálogo entre as áreas:** examina as relações estabelecidas entre os conteúdos das áreas de conhecimento e sua integração com aspectos culturais do Nordeste.

Os dados foram coletados a partir do roteiro do próprio MADE desenvolvido pelos estudantes como produto final e dos relatórios avaliativos elaborados pela turma e pelos docentes, garantindo uma triangulação metodológica entre diferentes fontes de evidência, o que fortalece a validade da análise (Yin, 2015).

A pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa sob os pareceres consubstanciados nº 2.412.828 (ano de 2021) e nº 6.103.177 (período de 2023 a 2024), ambos vinculados ao projeto de pesquisa guarda-chuva coordenado pela professora orientadora, no âmbito do qual se insere a investigação sobre os MADEs. Diante do consentimento informado de todos os participantes envolvidos, torna-se possível a apresentação dos resultados vinculados à descrição e à análise interpretativa dos MADEs por eles desenvolvidos, resguardando os princípios éticos da pesquisa com seres humanos.

Essa metodologia permite uma compreensão detalhada e crítica do potencial pedagógico dos materiais autorais digitais no contexto educacional brasileiro, especialmente em projetos interdisciplinares que valorizam a diversidade cultural local, ao evidenciar não apenas a estrutura do recurso analisado mas também suas implicações formativas no âmbito das práticas pedagógicas.

Esta obra está licenciada sob
uma Licença *Creative Commons*

DOI: http://doi.org/10.53628/emrede.v13i.1181 ISSN 2359-6082

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

O MADE “Cultura do Nordeste” é um Material Autoral Digital Educacional desenvolvido por licenciandos da UFC na disciplina de Tecnodocência. O jogo tem como objetivo pedagógico estudar a associação entre elementos de danças populares, como forró, maracatu, capoeira, axé e quadrilha junina, e o uso da fauna e flora vinculada a essas expressões culturais, articulando tais temas com conteúdos de biologia, idioma inglês e mídias digitais. Essa proposta evidencia uma intencionalidade pedagógica orientada à integração entre diferentes áreas do conhecimento, em consonância com a perspectiva interdisciplinar defendida por Morin (2001), ao propor a superação da fragmentação disciplinar.

A proposta é implementada na plataforma Wordwall e assume a forma de um game show com dez questões interdisciplinares, três minutos de tempo para conclusão e três vidas. O sistema de jogo é fechado e individual, sendo considerado como mecânica principal o modelo de *Set Collection*, com elementos de narração de histórias. Tais características estruturais indicam a incorporação de elementos lúdicos como estratégia pedagógica, alinhando-se ao entendimento de Kenski (2012) de que as tecnologias digitais, quando utilizadas com intencionalidade educativa, podem favorecer práticas mais dinâmicas e participativas. Nesse caso, os elementos próprios do jogo não aparecem de forma dissociada dos objetivos pedagógicos, mas integram a organização do material e as formas de interação com os conteúdos, reforçando a importância da intencionalidade educativa no uso das tecnologias digitais.

Os conteúdos escolares abordados incluem, na biologia, conteúdos como citologia, botânica, fisiologia e meio ambiente; na dança, poéticas populares nordestinas; na língua inglesa, atividades de tradução; e em sistemas e mídias digitais, os mecanismos e estruturas de jogos. Essa diversidade de conteúdos reforça o caráter interdisciplinar do material ao promover articulações entre diferentes campos do saber em uma mesma experiência educativa, em consonância com a compreensão de Fazenda (2014) acerca do diálogo e da articulação entre diferentes campos do conhecimento. A forma como esses conteúdos são mobilizados no MADE também dialoga com Lima, Silva e Loureiro (2023), ao evidenciar possibilidades de aproximação entre saberes distintos na produção autoral de licenciandos.

A ambientação gráfica e sonora do jogo remete a um programa televisivo, com forte presença de ícones culturais regionais, e os objetos de interação incluem enunciados, alternativas, cronômetro,

Esta obra está licenciada sob
uma Licença *Creative Commons*

DOI: http://doi.org/10.53628/emrede.v13i.1181 ISSN 2359-6082

cartas-desafio e sistema de vidas. Essa construção estética e interativa atua como elemento mediador da aprendizagem ao aproximar o conteúdo escolar do repertório cultural dos estudantes, o que dialoga com a perspectiva de Prensky (2010) ao reconhecer as tecnologias como extensões do pensamento e da experiência cotidiana dos sujeitos.

Quadro 1 - Principais aspectos técnicos e pedagógicos do MADE.

Elemento	**Descrição**
Título do MADE	Cultura do Nordeste
Tipo de MADE	Jogo digital no Wordwall
Tema	Expressões culturais nordestinas e suas relações com biologia, inglês e mídias digitais
Áreas do conhecimento	Biologia, dança, inglês e sistemas e mídias digitais
Conteúdos abordados	Citologia, botânica, fisiologia, meio ambiente, danças populares, tradução e mecânicas de jogos digitais.
Número total de questões	10
Modelo de jogo (Wordwall)	Game Show
Tempo para conclusão	3 minutos (tempo regressivo)
Número de vidas	3
Objetos do jogo	Enunciados, alternativas, cronômetro, vidas, cartas-desafio
Mecânica do jogo	Set Collection e Narração de Histórias
Ambiente	Game Show de TV
Formato de participação	Individual
Dispositivos necessários	Celular, computador e internet
Link de acesso ao MADE	https://wordwall.net/pt/resource/61238852

Fonte: elaborado pelas autoras (2025).

Com base nas categorias analíticas definidas na metodologia, base epistemológica, interdisciplinaridade, integração cultural e diálogo entre áreas, foram realizadas interpretações à luz dos referenciais teóricos discutidos. Na primeira categoria, observou-se que o MADE estimula de maneira consistente a articulação entre saberes diversos. A questão sobre o cravo branco, por exemplo, convida o jogador a identificar sua classificação botânica no contexto do Maracatu Rural, promovendo um cruzamento entre biologia e cultura popular. Essa articulação evidencia uma prática pedagógica

Esta obra está licenciada sob
uma Licença *Creative Commons*

DOI: http://doi.org/10.53628/emrede.v13i.1181 ISSN 2359-6082

que rompe com a compartimentalização dos conteúdos, favorecendo a compreensão integrada do conhecimento, conforme defendido por Morin (2001).

A integração observada aproxima-se da perspectiva interdisciplinar discutida por Fazenda (2014), na medida em que reúne intencionalmente diferentes áreas do conhecimento em torno de um mesmo fenômeno. Outra questão retoma a origem da palavra "forró", vinculando-a à expressão inglesa *for all*, o que revela uma tentativa intencional de aproximar a aprendizagem de língua inglesa à realidade cultural do estudante. Essa escolha pedagógica evidencia a contextualização do conhecimento, favorecendo a aprendizagem ao conectar conteúdos escolares com o universo sociocultural dos estudantes.

Ainda na mesma linha, destaca-se a questão que menciona a sigla DNA no contexto da crítica de Ariano Suassuna ao estrangeirismo. Essa formulação articula biologia, linguagem e identidade cultural em uma mesma situação-problema, evidenciando a complexidade do conhecimento e rompendo com a compartimentalização disciplinar, conforme propõe Morin (2001). Ao mobilizar uma referência vinculada a Ariano Suassuna em diálogo com um conceito científico, a questão evidencia como elementos da cultura regional podem funcionar como articuladores entre diferentes campos do conhecimento. Tal articulação revela a presença de uma base epistemológica consistente, na medida em que promove a compreensão dos fenômenos em sua complexidade e inter-relação. O jogo, portanto, revela-se coerente com uma perspectiva de educação interdisciplinar e epistemologicamente crítica, promovendo o deslocamento do conteúdo escolar para contextos culturalmente situados.

No que se refere à segunda categoria, identificou-se que o MADE integra de forma sensível conteúdos acadêmicos e expressões culturais do Nordeste. Elementos como o axé, a capoeira, a mandioca e os Lençóis Maranhenses não figuram como meros atrativos, mas como componentes estruturantes da narrativa do jogo. A abordagem da mandioca e da tapioca, por exemplo, permite relacionar elementos presentes na cultura alimentar nordestina aos conteúdos mobilizados no material, evidenciando como referências do cotidiano podem compor a elaboração das questões propostas. Essa integração evidencia a valorização da cultura local como eixo formativo, aproximando-se do que Silva e Almeida (2022) defendem ao reconhecer os saberes locais como fundamentais para o fortalecimento dos vínculos entre estudantes e conhecimento escolar. Tal abordagem contribui para uma aprendizagem contextualizada ao articular conteúdos científicos a práticas culturais vivenciadas pelos estudantes.

Esta obra está licenciada sob
uma Licença *Creative Commons*

DOI: http://doi.org/10.53628/emrede.v13i.1181 ISSN 2359-6082

Nesse contexto, a estética do jogo, somada à sua linguagem visual e sonora, potencializa o engajamento e a aprendizagem ativa, conforme argumenta Kenski (2012), ao reforçar o papel das tecnologias digitais como mediadoras de práticas formativas e contextualizadas. Assim, o uso de recursos visuais e interativos não se restringe a um aspecto estético, mas assume função pedagógica ao favorecer a interação e a construção do conhecimento.

A autoria dos licenciandos no desenvolvimento do jogo também merece destaque, evidenciando a centralidade do protagonismo discente no processo formativo. Como defendem Cruz e Giacomazzo (2023), a produção de materiais digitais autorais favorece a inovação pedagógica e promove a autonomia intelectual de futuros professores. Essa característica também se aproxima da perspectiva de Lima e Loureiro (2016), ao compreender a produção de materiais autorais digitais como um processo que envolve autoria, participação e construção compartilhada do conhecimento. Nesse sentido, o processo de construção do MADE configura-se também como experiência formativa, ao envolver os licenciandos em práticas de planejamento, criação e reflexão pedagógica. O MADE "Cultura do Nordeste", ao mobilizar diferentes campos do saber e ao incorporar elementos da identidade regional, representa uma experiência formativa relevante, que contribui tanto para a consolidação de práticas interdisciplinares quanto para a construção de uma docência crítica e contextualizada.

Por fim, a análise dos dados permite afirmar que o MADE responde positivamente à pergunta de pesquisa proposta: Materiais Autorais Digitais Educacionais podem contribuir para uma educação contextualizada e identitária? A experiência analisada indica que sim, desde que concebidos com base em referenciais teóricos consistentes, sensibilidade cultural e intencionalidade pedagógica. Essa constatação reforça o potencial dos MADEs como dispositivos pedagógicos capazes de integrar cultura, tecnologia e currículo de forma articulada. Dentre os aspectos positivos, destacam-se a coerência entre proposta e execução, a integração entre áreas do conhecimento e o reconhecimento da cultura local como eixo formativo. Como aspecto a ser aprimorado, sugere-se mais aprofundamento nas questões que tratam de problemáticas sociais atuais, de modo a ampliar o potencial crítico do recurso. Em síntese, o MADE analisado apresenta-se como uma proposta potente para o fortalecimento de práticas educativas plurais, inovadoras e socialmente comprometidas com a realidade dos estudantes.

Esta obra está licenciada sob
uma Licença *Creative Commons*

DOI: http://doi.org/10.53628/emrede.v13i.1181 ISSN 2359-6082

EmRede
Revista de Educação a Distância
UniRede

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise do MADE "Cultura do Nordeste" permitiu concluir que propostas interdisciplinares, ancoradas na valorização da cultura local e mediadas por tecnologias digitais oferecem caminhos potentes para ressignificar o processo de ensino-aprendizagem. Ao articular áreas distintas como biologia, dança, inglês e mídias digitais, o material analisado se mostrou capaz de promover não apenas a aprendizagem de conteúdos mas também a construção de sentidos mais amplos, conectados ao território e à identidade dos estudantes.

O estudo partiu do seguinte problema de pesquisa: como os Materiais Autorais Digitais Educacionais podem contribuir para uma educação mais contextualizada e identitária? Para responder ao questionamento, o objetivo foi analisar o MADE "Cultura do Nordeste", buscando compreender como a articulação entre cultura, currículo e mídias digitais pode ressignificar a prática docente e promover uma aprendizagem contextualizada e formativa. Os resultados obtidos no contexto analisado indicam que o objetivo proposto foi alcançado, uma vez que o jogo digital evidenciou integração entre saberes escolares e cultura local, favoreceu o engajamento e estimulou o protagonismo discente.

O jogo digital ultrapassa a função de mero recurso didático para se configurar como uma experiência formativa em si. A intencionalidade pedagógica expressa nas perguntas, a escolha cuidadosa dos elementos culturais e a proposta estética integrada revelam um processo criativo orientado por sensibilidade, autoria e compromisso com a aprendizagem dos estudantes em seus contextos socioculturais. Tais aspectos reforçam o entendimento de que a autoria discente e a valorização dos saberes locais são elementos fundamentais para o fortalecimento de uma docência crítica, plural e contextualizada.

O MADE analisado evidencia que quando há abertura para a criação, escuta atenta aos contextos e articulação teórica consistente, os resultados tendem a extrapolar os limites da sala de aula. Nesse processo, o jogo torna-se um convite à reflexão, ao pertencimento e ao engajamento, tanto para quem o desenvolve quanto para quem o joga. Além disso, ele reafirma a potência da interdisciplinaridade como forma de combater a fragmentação curricular e de construir pontes entre o conhecimento acadêmico e o cotidiano dos estudantes.

No que se refere aos achados do estudo, reconhece-se que se insere em um contexto específico e se concentra na análise de um único MADE, produzido por quatro estudantes, o que limita a

Esta obra está licenciada sob
uma Licença *Creative Commons*

DOI: http://doi.org/10.53628/emrede.v13i.1181 ISSN 2359-6082

generalização dos resultados. Ainda assim, os achados oferecem elementos para a reflexão sobre processos formativos que articulam autoria discente, interdisciplinaridade, cultura regional e tecnologias digitais.

Recomenda-se, portanto, que pesquisas futuras explorem o uso de MADEs em turmas da educação básica, investigando não apenas a recepção por parte dos alunos mas também o impacto sobre sua aprendizagem, motivação e apropriação cultural. Estudos futuros também poderão ampliar essa discussão por meio da análise de outros MADEs, produzidos em diferentes contextos formativos, possibilitando contrastar experiências e aprofundar a compreensão sobre suas contribuições pedagógicas.

Em síntese, o MADE "Cultura do Nordeste" reforça a urgência de uma escola que dialogue com sua comunidade, acolha a diversidade e promova práticas pedagógicas capazes de formar sujeitos críticos, criativos e conscientes de sua identidade. Ao integrar cultura, tecnologia e interdisciplinaridade, esse material evidencia o potencial transformador de propostas educativas comprometidas com a realidade dos estudantes e com a construção de uma educação socialmente situada.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira. Inep. Resultados do SAEB 2019. **Gov.br**, Brasília, DF, 2019. Disponível em: https://download.inep.gov.br/educacao_basica/saeb/2019/resultados/relatorio_de_resultados_do_saeb_2019_volume_1.pdf. Acesso em: 17 jun. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2017. Disponível em: https://basenacionalcomum.mec.gov.br. Acesso em: 17 jun. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais**: ensino fundamental – terceiro e quarto ciclos – apresentação dos temas transversais. Brasília, DF: Secretaria de Educação Fundamental (SEF), 1997.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. **Diário Oficial da União**: seção 1, Brasília, DF, ano 134, n. 248, p. 27833, 23 dez. 1996.

CRUZ, Valdenir Barbosa da; GIACOMAZZO, Graziela. Ações docentes, tecnologias digitais e inovação pedagógica. **Educação em Análise**, Londrina, v. 8, n. 1, p. 9–29, 2023. Disponível em: https://doi.org/10.5433/1984-7939.2023v8n1p9. Acesso em: 20 jun. 2025.

Esta obra está licenciada sob
uma Licença *Creative Commons*

DOI: http://doi.org/10.53628/emrede.v13i.1181 ISSN 2359-6082

DIAS, Daniela Marques. A interdisciplinaridade e a tecnologia como alternativas aos métodos disciplinares na educação. **Educação Pública**, [*s. l.*], v. 19, n. 6, 2019. Disponível em: https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/19/6/a-interdisciplinaridade-e-a-tecnologia-como-alternativas-aos-metodos-disciplinares-na-educacao. Acesso em: 17 jun. 2025.

FAZENDA, Ivani Catarina Arantes. **Interdisciplinaridade**: história, teoria e pesquisa. 5. ed. Campinas: Papirus, 2014.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2019.

GOULART, Aline da Silva *et al*. Conhecimentos de docentes acerca do uso de metodologias ativas e tecnologias digitais para o ensino remoto. **Revista Eletrônica de Educação**, Araraquara, v. 18, n. 1, e6110200, 2024. Disponível em: https://doi.org/10.14244/reveduc.v18i1.6110. Acesso em: 20 jun. 2025.

KENSKI, Vani Moreira. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. 7. ed. Campinas: Papirus, 2012.

LIMA, Luciana de; LOUREIRO, Robson Carlos. Integração entre Docência e Tecnologia Digital: o desenvolvimento de Materiais Autorais Digitais Educacionais em contexto interdisciplinar. **Revista Tecnologias na Educação**, [*s. l.*], ano 8, n. 17, dez. 2016. Disponível em: https://tecedu.pro.br/ano8-numerovol17/. Acesso em: 26 jun. 2025.

LIMA, Luciana de; SILVA, Danielle Gonzaga da; LOUREIRO, Robson Carlos. Interdisciplinaridade na formação de licenciandos em contexto pandêmico e pós-pandêmico. **EmRede – Revista de Educação a Distância**, [*s. l.*], v. 10, 2023. DOI: 10.53628/emrede.v10i.946. Disponível em: https://www.aunirede.org.br/revista/index.php/emrede/article/view/946. Acesso em: 10 jul. 2026.

MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários à educação do futuro.** 11. ed. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: Unesco, 2001. Disponível em: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000128371. Acesso em: 17 jun. 2025.

PRENSKY, Marc. O papel da tecnologia no ensino e na sala de aula. Tradução de Cristina M. Pescador. **Conjectura**, Caxias do Sul, v. 15, n. 2, p. 201–204, maio/ago. 2010. Disponível em: http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/conjectura/article/view/335/289. Acesso em: 20 jun. 2025.

SILVA, Maria da Penha; ALMEIDA, Heloísa Helena. A cultura local no contexto escolar: prática pedagógica interdisciplinar possível. **Educação Pública**, [*s. l.*], v. 22, n. 41, 2022. Disponível em: https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/22/41/a-cultura-local-no-contexto-escolar-pratica-pedagogica-interdisciplinar-possivel. Acesso em: 17 jun. 2025.

VALENTE, José Armando. O papel da tecnologia no processo de ensino-aprendizagem. *In*: SILVA, Marco (org.). **Educação online**: cenário, formação e questões didáticas**.** São Paulo: Loyola, 2011. Disponível em: https://www.nied.unicamp.br/wpcontent/uploads/2021/10/o-papel-da-tecnologia-no-

Esta obra está licenciada sob
uma Licença *Creative Commons*

processo-de-ensino-aprendizagem.pdf. Acesso em: 17 jun. 2025.

YIN, Robert K. **Estudo de caso**: planejamento e métodos. 5. ed. Porto Alegre: Bookman, 2015.

Esta obra está licenciada sob
uma Licença *Creative Commons*

DOI: http://doi.org/10.53628/emrede.v13i.1181 ISSN 2359-6082