

## EDUCAÇÃO CULTURAL ATRAVÉS DA METODOLOGIA ATIVA DA GAMIFICAÇÃO: O LIVRO-JOGO COMO UM OBJETO PROPOSITOR

LARISSA ARDUIN SILVEIRA<sup>1</sup>;  
ANDRÉ WINTER NOBLE<sup>2</sup>

<sup>1</sup>IFSul - Instituto Federal Sul-rio-grandense - Câmpus Pelotas – [lsilveira98@gmail.com](mailto:lsilveira98@gmail.com)

<sup>2</sup>IFSul - Instituto Federal Sul-rio-grandense - Câmpus Pelotas – [andrenoble@ifsul.edu.br](mailto:andrenoble@ifsul.edu.br)

### 1. INTRODUÇÃO

A educação cultural tem se tornado uma ferramenta essencial no desenvolvimento de competências críticas e criativas entre os jovens. Reconhecendo a importância da educação cultural, no ano de 2017, a BNCC passou a reconhecer a importância do estudo folclórico durante o Ensino Fundamental II através da competência EF69AR33. Entretanto, a inserção de conteúdos culturais nas práticas pedagógicas tradicionais ainda enfrenta desafios, sobretudo na captação do interesse dos alunos e na adaptação às novas metodologias ativas de ensino.

Nesse contexto, faz-se mister o desenvolvimento de ferramentas que possam mediar o aprendizado de forma interativa e envolvente. Desse modo, o conceito de objetos propositores, como descrito por Hofstaetter (2017), visa preencher essa lacuna ao atuar como mediador entre aluno, conhecimento e meio, promovendo uma experiência educacional imersiva e ativa.

Tendo isso em vista, o livro-jogo pode ser caracterizado como um objeto propositor ao combinar elementos da leitura tradicional sobre algum assunto com a interatividade dos jogos. Assim, o livro-jogo, ao contrário dos livros convencionais, permite ao leitor influenciar o curso da narrativa por meio de escolhas, promovendo uma experiência de leitura não linear e imersiva. Com isso, não se pretende aqui sobrepor os livros-jogos em relação aos livros convencionais, mas apresentá-los como uma possibilidade frente às novas atitudes de leitor (o leitor de telas).

Nesse contexto, este projeto emerge como uma solução criativa para integrar o aprendizado cultural ao cotidiano escolar através da confecção de um objeto propositor. A intenção é desenvolver um livro-jogo com temática folclórica sul-rio-grandense, através do uso da metodologia ativa de gamificação, incentivando a educação cultural em sala de aula com os alunos do 6º ao 9º ano da cidade de Pelotas/RS, Brasil.

Ao utilizar o folclore regional como eixo temático, o livro-jogo se propõe a criar uma conexão mais estreita entre os alunos e o conteúdo cultural, aprofundando a temática, sem deixar de lado o estímulo à criatividade, à resolução de problemas e ao pensamento crítico.

### 2. METODOLOGIA

No que diz respeito à abordagem metodológica do projeto, foi utilizado o Design Thinking com base no modelo de Ambrose e Harris (2011), unido ao método da gamificação de Werbach e Hunter (2012), como apresenta a Figura 1:

Figura 1 – Adaptação de Ambrose e Harris + Werbach e Hunter

METODOLOGIA PROJETUAL ADAPTADA	DESIGN THINKING (AMBROSE E HARRIS)	SIX D'S (WEBBACH E HUNTER)	DESCRIÇÃO DA ETAPA
DEFINIÇÃO DO MUNDO NARRATIVO	DEFINIR	DEFINA OS OBJETIVOS DE NEGÓCIOS	MOMENTO DE DEFINIR O TEMA A SER ESTUDADO.
JOGADORES E OBJETIVOS	PESQUISAR	DESCREVA SEUS JOGADORES	PESQUISA APROFUNDADA DO PÚBLICO-ALVO.
ROTEIRIZAÇÃO	IDEAR	DELINEIE OS COMPORTAMENTOS DO ALVO + CONCEBA CICLOS DE ATIVIDADE	FORMULAÇÃO DO ROTEIRO E DA JOGABILIDADE DO LIVRO-JOGO.
DESIGN EDITORIAL	PROTOTIPAR	NÃO ESQUEÇA A DIVERSÃO	DESENVOLVIMENTO DO PROJETO VISUAL.
IMPRESSÃO	SELECIONAR	IMPLANTE AS FERRAMENTAS APROPRIADAS	TESTES DE IMPRESSÃO DO LIVRO-JOGO.
MATERIAL DE APOIO E APRENDIZADO	IMPLEMENTAR + APRENDER	IMPLANTE AS FERRAMENTAS APROPRIADAS	PLANEJAMENTO PARA UMA AULA EXPERIMENTAL.

Fonte: Acervo da Autora, 2024.

Para a criação do conteúdo do livro-jogo, foi feita uma pesquisa aprofundada sobre as tradições, lendas e mitos do folclore sul-rio-grandense, a fim de obter uma compreensão mais abrangente das narrativas locais e adaptá-las para o formato interativo.

Além disso, foi realizado um estudo sobre o perfil dos alunos do Ensino Fundamental II, com o objetivo de entender melhor as suas preferências e interesses em relação ao conteúdo cultural.

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Uma das primeiras aparições do termo "folclore" foi em agosto de 1856, em uma carta do inglês William John Thoms à revista londrina *The Atheneum*. Apesar de sua origem recente, o estudo do folclore é mais antigo, com diversos historiadores, músicos e estudiosos que, sobretudo ao longo do século XIX, nutriram um profundo interesse pelas tradições populares, o que torna o interesse pelo tema mais antigo do que o surgimento do termo.

Como aponta Brandão (1982), a confusão em relação ao que constitui o folclore persiste. O autor do livro *O Que é Folclore* destaca diferentes interpretações do termo, variando, desde a compreensão do folclore como algo que abrange tudo o que é produzido pelo povo, até a ideia desse como apenas uma parte das tradições populares. Diante dessa amplitude de interpretações, podemos abordar o folclore, na educação, sob diversas perspectivas. Optou-se aqui pela abordagem literária.

Para este projeto, é utilizada a definição da Carta do Folclore Brasileiro de 1995, a qual equaciona folclore e cultura popular, definindo manifestações folclóricas por fatores como aceitação coletiva, tradicionalidade, dinamicidade e funcionalidade. Assim, a título de organização, procurou-se direcionar o foco a escritores frequentemente encontrados em acervos de bibliotecas públicas, sobretudo àqueles que registraram os mitos e ditos populares, com especial atenção aos contos do folclore sul-rio-grandense.

Tendo isso em vista, um dos principais motivadores deste projeto é a antologia de Pedro Haase Filho intitulada *Lendas do Sul*, a qual foi publicada pela Editora RBS Publicações. A curadoria apresenta 34 contos folclóricos de diversos autores, que foram utilizados como base para a construção do roteiro do projeto em questão.

Considerando o contexto em que será utilizado o livro-jogo (em construção), pensou-se na metodologia ativa da gamificação, um conceito introduzido por Nick

Pelling, em 2002, o qual oferece um método inovador de engajar alunos na aprendizagem.

Embora a gamificação utilize elementos de jogos, seu foco está em promover a aprendizagem e não apenas o entretenimento. Assim, os principais componentes da gamificação incluem desafios e objetivos, progresso, recompensas e feedback, que são essenciais para manter a motivação dos alunos.

Dessa forma, a combinação da gamificação com os objetos propositores promovem uma relação interessante, em especial quando associadas ao design, reforçando o conceito atribuído a ele, particularmente na promoção de experiências interativas significativas. Tanto a gamificação, quanto os objetos propositores têm o objetivo de guiar o comportamento durante a atividade proposta.

Assim, no livro-jogo, a metodologia da gamificação, com seus elementos característicos associados ao jogo, à jogabilidade, atua como cerne da proposição do objeto que é o livro em si, estabelecendo metas e atividades que vão além da funcionalidade básica de leitura do livro, tornando a experiência mais imersiva e motivadora.

#### 4. CONCLUSÕES

Pensando no projeto, é possível afirmar que um livro-jogo pensado para a educação cultural pode aplicar os conceitos acima citados na sua concepção. Passando por processos de design editorial voltados à gamificação, o livro-jogo pode promover uma interação através da metodologia ativa como um objeto propositor.

Esse tipo de metodologia ativa proposto pelo uso da gamificação e objetos propositores abre novas possibilidades para o futuro da educação, permitindo que os alunos sejam ativos em seu processo de aprendizado, enquanto desenvolvem uma série de competências importantes para a vida acadêmica e pessoal, como pensamento crítico, criatividade, resolução de problemas, autonomia, tomada de decisão e autodisciplina.

Neste caso, levando a gamificação para a sala de aula, será possível identificar os efeitos imediatos da aplicação da metodologia e, uma vez colhidos os resultados, confirmar as hipóteses levantadas sobre o seu uso com um objeto propositor, compartilhando posteriormente os resultados com a comunidade acadêmica, medindo o impacto deste trabalho.

#### 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

##### Livro

AMBROSE, G; HARRIS, P; BELLOLI, M. **Design Thinking: sm ação ou prática de pensar o design**. BELLOLI, M. (Tradutor). Porto Alegre: Bookman, 2011.

BRANDÃO, C. R. **O que é Folclore**. São Paulo: Brasiliense, 1982.

BURKE, B. **Gamificar: como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias**. DVS editora, 2015.

FILHO, P. H. **Lendas Gaúchas**. Porto Alegre: RBS Publicações, 2007.

WERBACH, K; HUNTER, D; DIXON, W. **For the win: How game thinking can revolutionize your business.** Philadelphia: Wharton digital press, 2012.

Artigo

HOFSTAETTER, A. Criação de material didático em artes visuais: dispositivos sensíveis para a proposição de experiências de aprendizagem. **Anais do Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas**, Campinas, n. 26, p. 2077-2092, 2017.

Documentos eletrônicos

BNCC. **4.1.2.2. Arte no Ensino Fundamental – Anos Finais: unidades temáticas, objetos de conhecimento e habilidades.** BNCC. Acessado em 18 set. 2023. Disponível em: <

<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#fundamental/arte-no-ensino-fundamental-anos-finais-unidades-tematicas-objetos-de-conhecimento-e-habilidades>>.

CNF. **Carta do Folclore Brasileiro. Anais VIII Congresso Brasileiro de Folclore.** Salvador, 1995. Acessado em 23 set. de 2023. Disponível em: <  
<https://www.gov.br/iphan/pt-br/unidades-especiais/centro-nacional-de-folclore-e-cultura-popular/CartaDoFolcloreBrasileiro1995.pdf>>