

Culturama: Uma plataforma gamificada para a visibilidade da cultura brasileira

Larissa R. Prasniewski
Instituto Federal do Paraná
Quedas do Iguaçu, Brasil
larissaprasniewski039@gmail.com

Rayssa Mariana S. Santana
Instituto Federal do Paraná
Quedas do Iguaçu, Brasil
rayssa.marii23@gmail.com

Juliana C. Matta
Instituto Federal do Paraná
Quedas do Iguaçu, Brasil
julianamatta@gmail.com

Abstract—Culture is an essential aspect of a people's identity and, in the case of Brazil, it represents a great plurality of expressions. However, many cultural manifestations are still made invisible or marginalized. Considering the potential of digital technologies and gamification, this project proposes the development of an interactive and gamified website with the objective of promoting the visibility of Brazilian culture. The methodology is based on qualitative and exploratory research, with requirements gathering and screen prototyping. The proposal is to offer a virtual space with educational content, gamified challenges, an events calendar, and personal accounts, encouraging engagement and the exchange of experiences to broaden interest, especially among young people, in national culture, valuing its diverse expressions and strengthening Brazilian cultural identity.

Keywords—gamification; Brazilian culture; visibility.

Resumo—A cultura é um aspecto essencial da identidade de um povo e, no caso do Brasil, representa uma grande pluralidade de expressões. Porém, muitas manifestações culturais ainda são invisibilizadas ou marginalizadas. Considerando o potencial das tecnologias digitais e da gamificação, este projeto propõe o desenvolvimento de um website interativo e gamificado com o objetivo de promover a visibilidade da cultura brasileira. A metodologia baseia-se em pesquisa qualitativa e exploratória, com levantamento de requisitos e prototipagem de telas. A proposta é oferecer um espaço virtual com conteúdos educativos, desafios gamificados, calendário de eventos e relatos pessoais, incentivando o engajamento e a troca de experiências para ampliar o interesse, especialmente de jovens, pela cultura nacional, valorizando suas diversas expressões e fortalecendo a identidade cultural brasileira.

Palavras-chave—gamificação; cultura brasileira; visibilidade.

I. INTRODUÇÃO

O Brasil é reconhecido por sua pluralidade cultural, resultado da interação histórica entre diferentes povos, tradições e linguagens. Essa diversidade, vista como constitutiva da própria existência humana [1], é comparável à biodiversidade, sendo dinâmica e interdependente [2]. No entanto, muitas manifestações ainda permanecem invisibilizadas ou marginalizadas, e a globalização, ao mesmo tempo em que amplia conexões, contribui para a padronização cultural e ameaça

a riqueza das identidades locais, e, como consequência, expressões que não possuem retorno financeiro ou não se enquadram nos padrões do mercado tendem a ser esquecidas ou adaptadas, o que compromete o reconhecimento da identidade cultural e enfraquece tradições locais. [2].

Nesse contexto, as tecnologias digitais emergem como ferramentas estratégicas para dar visibilidade à cultura. Projetos como o *Mapa da Cultura*, desenvolvido pelo Ministério da Cultura, e a plataforma *Narrativas Indígenas*, que reúne produções de povos originários, exemplificam o potencial da internet para ampliar o alcance de expressões culturais. Iniciativas comunitárias, como o *Coco de Umbigada* em Pernambuco, também demonstram como mídias digitais podem fortalecer tradições locais por meio de transmissões online, oficinas e redes sociais [3].

Ainda assim, tais plataformas frequentemente atingem apenas os já interessados no tema, o que limita sua abrangência. Nesse sentido, a gamificação surge como alternativa promissora, sua definição é a aplicação de elementos típicos de jogos (pontuações, rankings e desafios) em contextos não lúdicos, com o objetivo de promover maior engajamento [4]. Experiências realizadas utilizando jogos inspirados na diversidade cultural brasileira em sala de aula comprovaram ganhos significativos na aprendizagem e na interação entre estudantes [5]. De forma semelhante, pesquisa realizada no Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais (CEFET-MG) com jovens entre 14 e 17 anos revelou que 54,4% afirmaram aprender melhor com atividades gamificadas, enquanto 86,7% disseram que a competitividade aumentou sua motivação e interesse [6].

Os resultados apresentados anteriormente reforçam a eficácia da gamificação como recurso pedagógico e cultural, capaz de aproximar a juventude de temas que, muitas vezes, parecem distantes do seu cotidiano. Algumas experiências bem-sucedidas no mercado utilizando esses mecanismos podem ser destacadas, o jogo *Arida*, que combina narrativa cultural com interatividade,

e o famoso aplicativo *Duolingo*, ambos unindo o aprendizado ao prazer.

Diante disso, propõe-se o Culturama, um website gamificado que busca ampliar a visibilidade da cultura brasileira por meio de desafios, calendário de eventos, relatos pessoais e conteúdos educativos. Para tirar maior proveito das tecnologias digitais, que, quando aliadas a estratégias de engajamento, podem atuar como instrumentos de preservação e difusão cultural [3]. Assim, o projeto pretende contribuir para a valorização da diversidade cultural brasileira, engajando especialmente os jovens por meio da interatividade e da competitividade que caracterizam a gamificação.

O projeto possui potencial educacional, alinhando-se à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) ao promover competências relacionadas à valorização da diversidade cultural e ao uso crítico das tecnologias. Deixando em aberto a opção de estabelecer parcerias com escolas, institutos e secretarias de educação, possibilitando sua integração como ferramenta pedagógica em disciplinas como Arte, História e Língua Portuguesa.

II. METODOLOGIA

A pesquisa que fundamenta este projeto caracteriza-se como qualitativa e exploratória, uma vez que busca não apenas levantar dados objetivos, mas interpretar e compreender a importância da cultura brasileira no contexto atual. Abordagem que se mostra adequada por permitir a análise de como as tecnologias digitais podem ser aplicadas como ferramentas de promoção, difusão e valorização cultural. Para isso, foram realizadas buscas em bases como *Google Scholar* e *SBC-OpenLib* (SOL), utilizando combinações de palavras-chave como “cultura brasileira”, “tecnologias”, “gamificação”, “diversidade cultural” e “visibilidade”. A partir dessa investigação, foram definidos os requisitos iniciais do sistema, que serviram de guia para a escolha das tecnologias mais adequadas ao desenvolvimento da aplicação, priorizando soluções de código aberto por sua gratuidade, flexibilidade e contribuição para a democratização do conhecimento.

Ao fim da pesquisa, tratando-se de uma aplicação web, as tecnologias selecionadas foram:

- HTML: essencial para a estruturação de páginas web, permitindo a criação de conteúdos organizados e acessíveis [7].
- CSS: possibilita a definição de estilos, cores, margens e layouts, promovendo uma apresentação visual aprimorada [8].
- JavaScript: linguagem amplamente utilizada no desenvolvimento web, viabilizando a criação de aplicações dinâmicas e interativas [8].

- Node.js: ferramenta robusta baseada em JavaScript, destacada pela versatilidade e pelo uso no lado do servidor [9].
- MySQL: sistema de gerenciamento de banco de dados escolhido por sua popularidade, desempenho e gratuidade [10].

Além da definição das tecnologias, foi elaborado um diagrama de casos de uso (Figura 1), que tem como objetivo simplificar a visualização das interações entre usuários e sistema. Nesse diagrama, observa-se que o usuário poderá realizar ações como cadastro, login, publicação de relatos e participação em desafios, enquanto o sistema processa essas interações e organiza os conteúdos da plataforma, destacando os elementos de gamificação que sustentam a proposta do projeto.

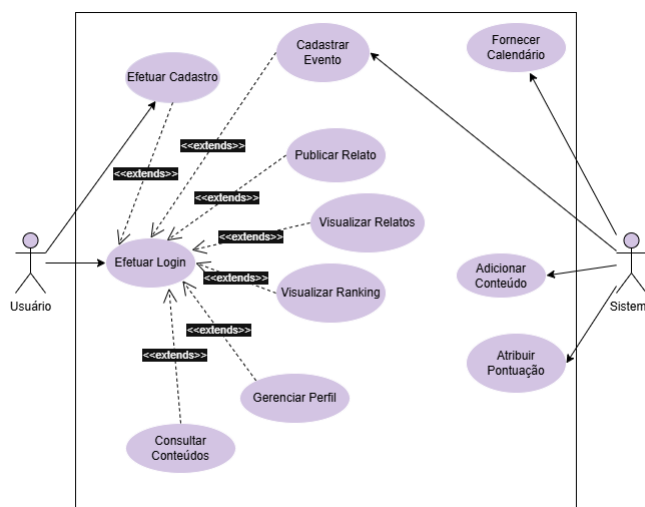


Fig. 1. Diagrama de Casos de Uso. Fonte: Autoria própria.

III. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os resultados parciais obtidos até o momento concentram-se na prototipação do website, realizada no software *Figma*. As telas foram desenvolvidas buscando integrar elementos de gamificação a aspectos visuais inspirados na cultura brasileira, com referência a jogos de estética retrô. Essa escolha estética se deu pelo fato de o estilo retrô proporcionar uma experiência visual agradável e nostálgica, capaz de transmitir uma sensação positiva ao usuário. Além disso, remete diretamente ao universo dos jogos clássicos, reforçando a proposta de gamificação presente no projeto. A seguir, são apresentadas as principais telas elaboradas.

A Figura 2 apresenta a tela de entrada do sistema. Nela, o usuário pode optar por realizar o cadastro, efetuar login ou acessar informações sobre o projeto. Foi desenvolvida de forma a atrair o interesse do usuário.



Fig. 2. Página de Entrada. Fonte: Autoria própria.

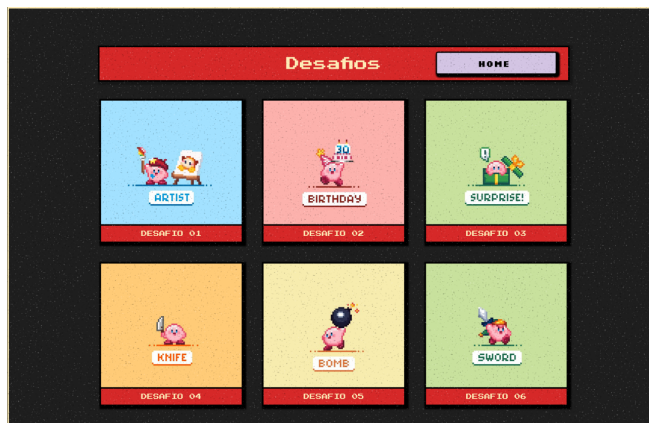


Fig. 4. Página de Desafios. Fonte: Autoria própria.

Após a autenticação, é exibida a tela inicial (figura 3), que funciona como um painel de navegação, permitindo acesso às demais seções da plataforma e visualização do ranking de usuários, estimulando a competitividade entre os participantes.



Fig. 3. Página Principal. Fonte: Autoria própria.

Na Figura 4, observa-se a tela de desafios, responsável por reunir as atividades gamificadas disponíveis, os desafios podem variar de *quizzes* sobre determinado assunto, interações na plataforma, complete a palavra e vários outros. Cada desafio concluído gera pontuação para o usuário, que é posteriormente refletida no sistema de *ranking*. Dessa forma, a plataforma engaja e associa aprendizado cultural a recompensas e metas.

A Figura 5 é a tela destinada aos relatos pessoais. Essa funcionalidade permite que os usuários compartilhem experiências relacionadas à cultura brasileira, incentivando a troca de vivências e o fortalecimento da identidade cultural.

Por fim, a figura 6, tela onde os usuários podem consultar

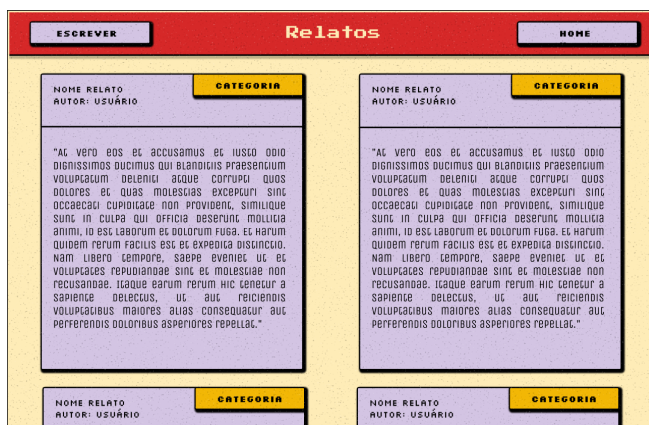


Fig. 5. Página de Relatos. Fonte: Autoria própria.

informações sobre festividades e encontros regionais, além de sugerir novos eventos, fortalece o caráter colaborativo do projeto e amplia a visibilidade das manifestações locais.

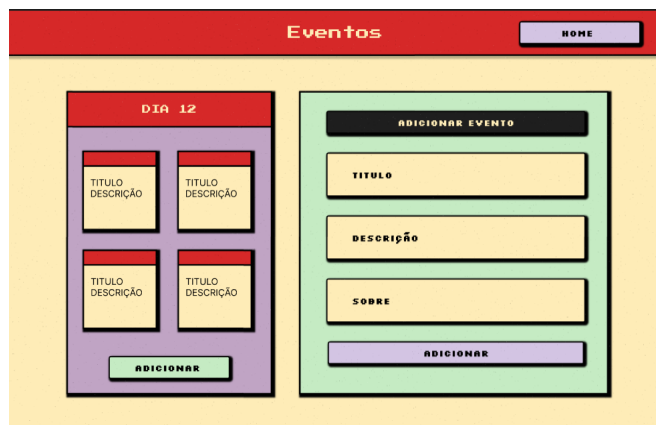


Fig. 6. Página de Eventos. Fonte: Autoria própria.

IV. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Entende-se que o cenário cultural brasileiro exige atenção, pois, ao mesmo tempo em que apresenta uma imensa diversidade, também sofre com a invisibilidade e a marginalização de muitas de suas manifestações. Nesse contexto, torna-se essencial promover estratégias que estimulem o reconhecimento e a valorização da cultura como parte da formação cidadã, especialmente entre os jovens, que estão cada vez mais inseridos em ambientes digitais.

Contudo, reconhece-se que o projeto enfrenta limitações e desafios que exigem atenção. Um dos principais refere-se ao engajamento em longo prazo, visto que a manutenção do interesse dos usuários demanda constante atualização de conteúdos e incentivos. Há também o risco de concentração em determinadas expressões culturais, o que pode gerar representações parciais da diversidade brasileira. Além disso, questões como acesso desigual à tecnologia e possíveis resistências institucionais à adoção de novas metodologias podem restringir o alcance da proposta. Tais aspectos devem ser continuamente monitorados para garantir a pluralidade, a inclusão e a sustentabilidade do projeto.

O Culturama, ao associar tecnologias digitais a elementos de gamificação, propõe-se a contribuir nesse processo, oferecendo uma plataforma interativa voltada à difusão cultural. Os protótipos apresentados, aliados ao diagrama de casos de uso, permitem visualizar como o sistema pode fortalecer a identidade cultural, democratizar o acesso ao conhecimento e incentivar a troca de experiências entre diferentes regiões do país.

Como o projeto está em desenvolvimento, os resultados obtidos são parciais e baseados em protótipos, com a possibilidade de melhorias ou alterações futuras. As próximas fases do projeto incluem o desenvolvimento do back-end,

a implementação das funcionalidades de gamificação e a realização de testes de usabilidade com o público-alvo (jovens) empregando métodos como a System Usability Scale (SUS) para verificar a clareza, eficiência e satisfação dos usuários. A avaliação também considerará indicadores de engajamento (frequência de uso, participação em desafios) e de aprendizado, por meio de análises qualitativas e comparativas. Esses critérios permitirão validar a eficácia da plataforma como instrumento educativo e cultural, orientando futuras melhorias do sistema.

Com isso estima-se que sua finalização possibilite a criação de um ambiente digital capaz de ampliar o interesse pela cultura brasileira, promovendo engajamento e conscientização por meio da interatividade. Dessa forma, espera-se que o Culturama contribua para a preservação da diversidade cultural e para uma formação mais ampla e significativa de seus usuários.

V. AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha família, à minha instituição e aos meus orientadores por me ajudarem a realizar este trabalho.

REFERÊNCIAS

- [1] A. Vannucchi, *Cultura brasileira*. São Paulo: Edições Loyola, 1999, acesso em: 10 maio 2025.
- [2] S. M. V. Cardoso and L. R. Muzzeti, "As dimensões da diversidade cultural brasileira," *Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação*, vol. 1, no. 1, pp. 123–132, 2005. [Online]. Available: <https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/451/330>
- [3] A. D. P. de Barros, B. R. Leite, and J. R. Paulo, "As tecnologias digitais de informação e comunicação atreladas à preservação e difusão da cultura popular brasileira na educação," *Revista Educação Popular*, 2024, acesso em: 28 mar. 2025.
- [4] M. L. Fardo, "A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem," *RENTE - Revista Novas Tecnologias na Educação*, vol. 11, no. 1, 2013, acesso em: 20 maio 2025.
- [5] T. M. de O. Martins, J. N. Filho, F. V. dos Santos, and E. C. Pontes, "A gamificação de conteúdos escolares: uma experiência a partir da diversidade cultural brasileira," in *Seminário de Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação*, Salvador, BA, Brasil, 2014, acesso em: 27 mar. 2025.
- [6] M. A. M. da Costa, L. M. D. Castro, and M. Schettino, "A gamificação como método de aprendizagem para a geração z," in *Atas da 2ª Jornada de Linguagens, Tecnologia e Ensino*. Timóteo: CEFET-MG, 2019, pp. 123–132, acesso em: 9 maio 2025.
- [7] B. B. Boniati and T. L. da Silva, *Fundamentos de desenvolvimento web*, 1st ed. Frederico Westphalen: Universidade Federal de Santa Maria, Colégio Agrícola de Frederico Westphalen, 2013, acesso em: 14 jun. 2025.
- [8] H. S. Ribeiro, J. G. F. Pereira, L. P. de Jesus Nunes, and E. Barrère, "Integração de tecnologias para desenvolvimento de sistemas web, utilizando a metodologia ajax," in *Anais do III SEGET – Simpósio de Excelência em Gestão e Tecnologia*. Resende, RJ: Associação Educacional Dom Bosco (AEDB), 2006. [Online]. Available: https://www.aedb.br/seget/arquivos/artigos06/304_Artigo_SEGET.pdf
- [9] C. C. dos Reis Silva, G. T. Campos, L. G. T. Novais, M. C. Pereira, and D. Martins, "Grupo de estudo em node.js," *Anais da UniAcademia - Grupo de Estudo*, 2023, artigo de grupo de estudo. [Online]. Available: <https://seer.uniacademia.edu.br/index.php/ANL/article/view/3864>
- [10] E. J. Bento, *Desenvolvimento web com PHP e MySQL*, 1st ed. São Paulo: Casa do Código, 2013, 234 p. Acesso em: 14 jun. 2025.