

A Jornada dos Guardiões do Folclore: uma atividade gamificada para engajar a aprendizagem no ensino básico

The Journey of the Folklore Guardians: A Gamified Activity to Engage Learning in Basic Education

Amanda Marinho Duarte¹, Maria Eduarda Lino¹, Tainá dos Santos Costa Machado¹, Guilherme Teles Ribeiro², Joneffe de Jesus Silva², Jesse Nery Filho^{1, 2}

¹Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano - Campus Senhor do Bonfim

²Licenciatura em Ciências da Computação. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano - Campus Senhor do Bonfim

{marinhoamanda.d, edusilino1, tainataysantoscostamachado,
Oguilhermeribeiro.dev, silvajoneffe}@gmail.com,
jesse.filho@ifbaiano.edu.br

Abstract. Introduction: The growing presence of Digital Information and Communication Technologies (DICT) in the lives of new generations has challenged educational paradigms, especially with recent legal restrictions on cell phone use in Brazilian schools. **Objective:** As a creative, low-cost, and unplugged alternative, this study presents the gamified activity "The Journey of the Folklore Guardians", developed by high school students from the Technical Informatics course at IF Baiano – Senhor do Bonfim Campus. The goal was to engage 3rd-grade Elementary School students in learning about Brazilian folklore. **Methodology:** The methodology involved creating a giant board game featuring folklore characters, challenges, and bonus/penalty cards, all aligned with the BNCC (Brazilian National Common Curricular Base), especially focusing on oral communication skills. The activity was implemented with 16 students aged 8 to 9, organized into four teams, in a public school in Jaguarari-BA. **Results:** The results showed high engagement, active participation, teamwork, and increased interest in cultural content. Despite technical limitations, such as the dice configuration that affected game dynamics, the experience demonstrated the potential of gamification as a playful and inclusive pedagogical tool, fostering development both for the participating students and the student designers.

Keywords: Gamification, Education, Board Game, Folklore.

Resumo. Introdução: A presença crescente das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) na vida das novas gerações tem desafiado os paradigmas educacionais, especialmente com as recentes restrições legais ao uso de celulares nas escolas brasileiras. **Objetivo:** Como alternativa criativa, de baixo custo e desplugada, este estudo apresenta a atividade gamificada "A Jornada dos Guardiões do Folclore", desenvolvida por alunas do ensino médio técnico em informática do IF Baiano – Campus Senhor do Bonfim. O objetivo foi engajar alunos do 3º ano do Ensino Fundamental I na aprendizagem sobre o folclore brasileiro. **Metodologia:** A metodologia

consistiu na criação de um tabuleiro gigante com personagens folclóricos, desafios e cartas de bônus/ônus, alinhados à BNCC, especialmente às competências de oralidade. A aplicação ocorreu com 16 estudantes de 8 a 9 anos, organizados em quatro equipes, em uma escola pública de Jaguarari-BA.

Resultados: *Os resultados mostraram alto engajamento, participação ativa, cooperação entre os alunos e maior interesse pelos conteúdos culturais. Apesar de limitações técnicas, como a configuração do dado que afetou a dinâmica do jogo, a experiência demonstrou o potencial da gamificação como ferramenta pedagógica lúdica e inclusiva, estimulando o desenvolvimento tanto dos alunos participantes quanto das alunas idealizadoras.*

Palavras-chave: *Gamificação, Educação, Tabuleiro, Folclore.*

1. Introdução

As novas gerações vêm utilizando cada vez mais cedo as tecnologias tanto que o termo de nativo digital, cunhado por Marc Prenksy (2001), já recebeu até outros apelidos como Geração @ ou C, fazendo alusões a uma geração conectada e cada vez mais dependentes das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC). Isso faz que paradigmas de ensino e aprendizagem também sofram mudanças, já que a forma de ver o mundo das pessoas também vem mudando.

Usar as tecnologias digitais em sala de aula sempre tem sido um debate de prós e contras, como no caso do Brasil com a nova Lei nº 15.100/2025, que restringe o uso de celulares nas escolas, já em vigor, que tem “o objetivo de salvaguardar a saúde mental, física e psíquica das crianças e adolescentes” [Brasil 2025].

Ainda assim, a esta lei permite “Em sala de aula, o uso de aparelhos eletrônicos é permitido para fins estritamente pedagógicos ou didáticos, conforme orientação dos profissionais de educação” [Brasil 2025], mas em diversos trabalhos são mostradas as dificuldades por parte dos profissionais da educação em utilizar as TDIC em sala de aula, seja por falta de capacitações ou mesmo infraestruturas [Damaceno, Nery Filho e Pinheiro 2024].

Uma estratégia criativa, de baixo custo e desplugada (refere-se à estratégia de não utilizar tecnologias digitais) é a gamificação como suporte para educação. Onde a gamificação, termo cunhado pelo programador britânico Nick Pelling em 2002 [Pantoja et al. 2022] tem derivação da palavra *gamification* (em inglês) e tem o objetivo de usar elementos de jogos para engajar as pessoas a realizarem tarefas em contexto que não são de jogos.

Diante disto, este artigo tem como objetivo apresentar os resultados da produção aplicação de uma atividade gamificada denominada “A Jornada dos Guardiões do Folclore” com o propósito de potencializar o engajamento dos estudantes na aprendizagem de histórias e personagens do folclore brasileiro por alunos das séries iniciais do ensino fundamental I

2. Metodologia e trabalhos similares

Este trabalho se enquadra numa pesquisa aplicada de cunho qualitativo onde procuramos desenvolver uma proposta e descrever os principais achados de uma atividade gamificada na qual denominamos “A Jornada dos Guardiões do Folclore”. Vale salientar que, a

idealização e execução desta proposta foi feita por alunas (também autoras deste artigo) do terceiro ano de informática integrado ao ensino médio do Instituto Federal Baiano Campus Senhor do Bonfim – Bahia.

Numa perspectiva educacional, o foco desta atividade foi na temática do folclore brasileiro que tanto temos um ensino empírico onde pais contam às crianças e se encontra no imaginário coletivo da população ou num ensino formal no contexto escolar. Também nos apoiamos nas habilidades da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), onde:

As diversas práticas letradas em que o aluno já se inseriu na sua vida social mais ampla, assim como na Educação Infantil, tais como cantar cantigas e recitar parlendas e quadrinhas, ouvir e recontar contos, seguir regras de jogos e receitas, jogar games, relatar experiências e experimentos, serão progressivamente intensificadas e complexificadas, na direção de gêneros secundários com textos mais complexos.

Assim, no Ensino Fundamental – Anos Iniciais, no eixo Oralidade, aprofundam-se o conhecimento e o uso da língua oral, as características de interações discursivas e as estratégias de fala e escuta em intercâmbios orais. [Brasil 2018, p.89].

Assim, nas disciplinas de língua portuguesa no ensino fundamental são trabalhadas não só o conteúdo do folclore brasileiro, mas também competências voltadas para a oralidade através de atividades de conto, cantigas, recitais e outras estratégias nas quais nos inspiramos para adequar a atividade gamificada à BNCC, principalmente à habilidade específica EF15LP19 onde sugere que os alunos devem “Recontar oralmente, com e sem apoio de imagem, textos literários lidos pelo professor”.

Antes de apresentarmos a proposta em si, também observamos trabalhos similares para nos auxiliar na nossa estratégia. Um destes trabalhos similares foi a investigação de Tramontin e Gonçalves (2020) que trata da proposta de gamificação dos conteúdos do folclore brasileiro. Eles produziram um CARD GAME como Yu-gi-oh e Magic, porém acreditamos que a complexidade das mecânicas ficara muito alto para alunos das séries iniciais do fundamental (nossa proposta) mas que para eles o público-alvo era alunos do Fundamental II (6º e 7º anos).

Algo inspirador da investigação de Tramontin e Gonçalves (2020) foi uma metodologia cíclica de desenvolvimento baseada em Design->Análise->Teste->Design que se mostra uma estratégia interessante para um refinamento da proposta final de gamificação. Numa perspectiva da aplicação, temos críticas pois como um *Card Game* de batalha, as partidas ficaram restritas a dois jogadores e os autores não demonstraram uma adaptação para sala de aula numa perspectiva de uma gamificação com a turma toda.

O trabalho de Martins et al. (2015) é um outro exemplo de gamificação dos conteúdos escolares referentes ao Folclore e a Cultura Popular. Neste trabalho os autores utilizaram o mapa do Brasil como tabuleiro e criaram questões sobre a temática como forma de competição entre as equipes e aquelas que acertavam tinham o direito de jogar o dado para avançar.



Figura 1. Tabuleiro, personagens e dado durante a aplicação.

Desta forma, assim como no trabalho Martins et al. (2015) utilizaram o mapa do Brasil como tabuleiro produzimos um tabuleiro gigante com peças em formato de cone, mas que no início da atividade gamificada os alunos puderam escolher imagens do avatar da sua equipe (Saci, Mula-sem-Cabeça, Curupira e Lobisomem, como mostra a Figura 1) e colar nesses cones para que pudessem entrar no “círculo mágico” como diz Huizinga (2010). Outros trabalhos também foram fundamentais para a idealização desta proposta como Fardo (2013) e Nery Filho (2024).

O tabuleiro feito em lona contém 30 casas, alternando entre casas azuis (desafios) e brancas (bônus ou ônus), nesta primeira versão não utilizamos as setas como mostra a Figura 1. Também foram utilizadas cartas de desafio e cartas de bônus/ônus feito em papelão, um dado feito de E.V.A. com números pares (2, 4 e 6).

3. Resultados e discussão

A atividade foi realizada com uma turma do 3º ano do Ensino Fundamental I da Escola Walter Brandão da cidade de Jaguarari – Bahia no dia 09 de junho de 2025. A turma é composta por 16 alunos com idades entre 8 e 9 anos. Os participantes foram organizados em quatro equipes, com quatro integrantes cada e a aplicação teve duração média de 40 minutos.

Os estudantes se adaptaram muito bem à dinâmica proposta e demonstraram grande envolvimento com a narrativa do jogo, que gira em torno de personagens do folclore brasileiro: Saci, Mula-sem-Cabeça, Curupira e Lobisomem. Os alunos participaram com entusiasmo, demonstrando curiosidade, cooperação e interesse pelos conteúdos abordados quando as tarefas de contar histórias eram solicitadas nas cartas de desafios.

Houve um problema técnico relacionado ao dado utilizado, que continha apenas números pares (2, 4 e 6), onde a proposta era ter números maiores para que pudesse ter um tempo de aplicação para uma hora aula da turma. Assim, como o jogo começa na casa azul e as casas do tabuleiro se alternam entre azul e branca, havia uma tendência de os jogadores caírem repetidamente nas mesmas cores de casas.

Normalmente, isso fazia com que caíssem apenas em casas brancas, já que a jogada inicial partia de uma casa azul. No entanto, como as cartas bônus (presentes nas casas brancas) podiam adiantar ou recuar o jogador algumas casas, havia a possibilidade de mudança — e, nesse caso, passava-se a cair apenas em casas azuis. Ou seja, por conta do dado ser par, havia uma tendência de repetição de padrão, o que limitou a variedade de experiências com os dois tipos de cartas do jogo.

4. Considerações Finais

Apesar da limitação do dado, a atividade foi bem-sucedida em seu propósito de promover a aprendizagem do folclore brasileiro de forma lúdica e envolvente. A faixa etária demonstrou-se adequada ao jogo, que favoreceu a imaginação, o trabalho em equipe e o contato com elementos da cultura popular brasileira.

Além disso, o processo de desenvolvimento da atividade gamificada se mostrou um ambiente fértil para aprendizagem dos alunos do curso técnico em informática integrado ao ensino médio. As discentes idealizadoras puderam além de colocar o conhecimento técnico em prática também puderam experimentar a regência de uma sala de aula, percebendo as dificuldades e também experimentando estratégias desplugadas para poder engajar os estudantes numa escola de ensino fundamental.

Observando as dificuldades, pensa-se como trabalhos futuros outras aplicações com o ajuste e substituição do dado, de modo a permitir variações nas jogadas e garantir a vivência completa das propostas do jogo, além de trazer outros personagens e/ou trabalhar outras temáticas seja da literatura/história brasileira.

5. Referências

- Brasil (2018). Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília-DF. Disponível em: https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal.pdf
- Brasil (2025). Presidência da República. Dispõe sobre a utilização, por estudantes, de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais nos estabelecimentos públicos e privados de ensino da educação básica. Brasília-DF. Disponível em: <https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/lei-n-15.100-de-13-de-janeiro-de-2025-606772935>
- Damaceno Júnior, G.B., Nery Filho, J. and Pinheiro, M.T.R. (2024). Challenges and possibilities of digital games in mathematics teaching: a situational overview of recent years in Brazil. *Journal on Interactive Systems*. 15, 1 (May 2024), 450–460. DOI:<https://doi.org/10.5753/jis.2024.4155>.
- Fardo, M. L. (2013). A Gamificação como Estratégia Pedagógica: Estudo de Elementos dos Games Aplicados em Processos de Ensino e Aprendizagem. Dissertação de Mestrado. Universidade Caxias do Sul, Rio Grande do Sul, 2013.
- Huizinga (2010). Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Ed. Perspectiva.
- Martins, T. M. de O., Nery Filho, J., dos Santos F. V. e Pontes, E. C. (2015). A gamificação de conteúdos escolares: uma experiência a partir da diversidade cultural

brasileira. In: Jogos eletrônicos, mobilidades e educações: trilhas em construção / Lynn Alves, Jesse Nery, organizadores. - Salvador : EDUFBA f205-2025.

Nery filho, J. (2024). Gamificação na educação: ensino de metodologias ativas no curso de licenciatura em ciências da computação. Revista educação a distância e e-learning. vol 7, nº2, 2024.

Pantoja, A. P., Silva, N. C. & MONTENEGRO, A. V. (2022). Uso de elementos da gamificação como recurso metodológico no ensino de biologia. Vivências, 18, n. 36, p. 303-321.

Prensky, Marc. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. On the Horizon, Bradford, v. 9, n. 5, p. 2-6.

Tramontin, Victor Kestering e Gonçalves, Elton Luiz (2020). Gamificando o folclore: design e gamificação para disseminar o folclore brasileiro. Revista Vincci - Periódico Científico do UniSATC, [S. l.], v. 5, n. 1, p. 81–104, 2020. Disponível em: <https://revistavincci.satc.edu.br/index.php/Revista-Vincci/article/view/181>