



4º Congresso Brasileiro
de Ciência e Saberes
Multidisciplinares
**tudo é
ciência**
11º Encontro de Extensão
Universitária do UniFOA

**23 a 25
de outubro**

Submissões abertas até 07/09

Guardiões do folclore: Uma proposta de resgate do folclore brasileiro

Henrique Vitral Silva Andrade¹; 0009-0006-9609-1091

Lucas Ribeiro Seabra¹; 0009-0002-8787-7552

Venício Siqueira Filho¹; 0000-0002-8744-5023

1 – UniFOA, Centro Universitário de Volta Redonda, Volta Redonda, RJ.

202210201@unifoa.edu.br

Resumo: Este projeto de pesquisa tem como objetivo promover a preservação e valorização das obras de artísticas e culturais brasileiras por meio da gamificação como ferramenta de construção do conhecimento e disseminação das culturas registradas. Nesse Contexto, propôs-se a criação do aplicativo **Guardiões do Folclore**, um jogo digital desenvolvido com o motor gráfico *Gdevelop*, cujo propósito é resgatar e enaltecer o folclore brasileiro por meio de uma experiência lúdica, educativa e imersiva. A concepção do projeto foi guiada por metodologias centradas na inovação e aprendizado como o *Design Thinking*, aplicando à estruturação das etapas de ideação e prototipagem. Para desenvolvimento do jogo adotou-se a abordagem *Extreme Game Development* (XGD), enquanto estratégias de *Growth Hacking*, foram empregadas com intuito de ampliar, alavancar e aumentar a adesão do projeto. O jogo integra elementos culturais e de fantasia, com a finalidade de envolver os jogadores em uma jornada onde interajam com personagens emblemáticos baseados na mitologia brasileira, como por exemplo o Saci-Pererê e o Curupira. Para além do entretenimento, a proposta busca despertar o interesse das novas gerações pelas narrativas e tradições que compõem a identidade cultural nacional, contribuindo para sua preservação por meio da gamificação do processo educativo. Ao término do projeto, espera-se entregar um jogo inovador que promova o folclore brasileiro de maneira atrativa e acessível, proporcionando uma experiência educacional interativa e transformando o aprendizado sobre o patrimônio cultural em uma vivência prazerosa e significativa.

Palavras-chave: Gamificação. Identidade cultural. *Design thinking*. *Gdevelop*, Folclore brasileiro.



4º Congresso Brasileiro
de Ciência e Saberes
Multidisciplinares
**tudo é
ciência**
11º Encontro de Extensão
Universitária do UNIFQA

**23 a 25
de outubro**

Submissões abertas até 07/09

INTRODUÇÃO

A presente proposta tem como objetivo central o desenvolvimento do jogo digital **Mistérios do Brasil: Guardiões do Folclore**, um RPG educativo cuja missão consiste em fomentar o conhecimento e a valorização do folclore brasileiro, especialmente entre o público jovem. O jogo será ambientado em diversas regiões do país, permitindo que a protagonista interaja com os personagens míticos, e explore lendas e tradições populares que integram a identidade cultural nacional. Essa iniciativa surge como uma resposta à crescente perda de contato das novas gerações com elementos fundamentais da cultura brasileira, fenômeno intensificado pela globalização, pela hegemonia de conteúdos estrangeiros nos meios de comunicação e pelo avanço acelerado das tecnologias digitais. Considerando que o folclore, está intrinsecamente vinculado à vivência coletiva, à oralidade e à transmissão de saberes populares, torna-se urgente o desenvolvimento de estratégias inovadoras que possibilitem sua preservação e difusão. Em sua obra a autora Monique Batista, faz uma alusão sobre a sobrevivência do folclore depende diretamente da manutenção das formas tradicionais de sociabilidade, onde ela relata:

“Como está estritamente relacionado a uma sociedade, o folclore pode não sobreviver quando certas formas de sociabilidade desaparecem. O que acontece no regime materialista da modernidade, é que o folclore vai desaparecendo quando os vínculos sociais tradicionais são substituídos pelos vínculos materiais.” [BATISTA, 2015]

Nesse contexto, práticas culturais ricas e representativas, como os contos sobre o Saci-Pererê, a lara, o Curupira, entre outros personagens emblemáticos do folclore brasileiro, tem sido ao longo dos anos esquecidos ou reinterpretados de maneira distorcida. Diante desse cenário, o jogo se propõe como uma ferramenta alternativa de revalorização desses conteúdos, utilizando-se da linguagem dos jogos eletrônicos, uma mídia que atualmente exerce papel central no entretenimento e no cotidiano das novas gerações.

Para além do caráter lúdico, o projeto possui uma orientação forte no viés educativo. A intenção vem proporcionar ao jogador uma experiência envolvente e prazerosa, que simultaneamente o estimule a conhecer e valorizar a diversidade cultural brasileira. Com o esse intuito, o processo de desenvolvimento do jogo será pautado na representação autêntica dos elementos folclóricos, evitando a reprodução de estereótipos e respeitando os significados originais das manifestações culturais. Essa



4º Congresso Brasileiro
de Ciência e Saberes
Multidisciplinares
**tudo é
ciência**
11º Encontro de Extensão
Universitária do UNIFQA

**23 a 25
de outubro**

👉 Submissões abertas até 07/09

abordagem pretende alcançar também educadores e responsáveis interessados em incorporar metodologias inovadoras e interativas ao processo de ensino-aprendizagem, contribuindo para o fortalecimento do vínculo entre educação e cultura por meio de recursos tecnológicos contemporâneos.

MÉTODOS

O projeto *Guardiões do Folclore* foi desenvolvido como um jogo digital com foco educativo e cultural, visando o resgate da tradição oral e dos mitos do folclore brasileiro. Para sua concepção, foram elaboradas pesquisas bibliográficas em diversos temas abordados no seu contexto, de forma a integrar o assunto com fundamentações importantes na sua construção.

O jogo foi desenvolvido aplicando ferramentas e materiais digitais de suma importância na criação e construção do referido jogo, como é citado a seguir:

- **Motor gráfico GDevelop:** plataforma open source para criação de jogos 2D, com foco na acessibilidade para desenvolvedores independentes.
- **Documentação técnica (GDD – Game Design Document):** detalhamento de funcionalidades, mecânicas, personagens, enredo e objetivos pedagógicos.
- **Softwares auxiliares:** ferramentas de design gráfico e edição de som foram utilizadas para compor os cenários, personagens e trilha sonora do jogo.

O jogo incorpora elemento característicos de *Role-Playing Games* (RPG) e estratégias de gamificação com o objetivo de engajar jogadores, visando envolver jogadores, com faixas etárias entre 10 a 25 anos, em uma jornada lúdica por diferentes regiões do território brasileiro. Ao longo da experiência, os participantes interagem com entidades folclore nacional, favorecendo a aprendizagem de maneira interativa, imersiva e culturalmente contextualizada.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O desenvolvimento do projeto *Guardiões do Folclore* proporcionou resultados expressivos quanto à aplicação de jogos digitais como ferramenta de valorização cultural, principalmente no que tange à preservação e à disseminação do folclore brasileiro. O jogo foi planejado utilizando metodologias ágeis e colaborativas, como o



4º Congresso Brasileiro
de Ciência e Saberes
Multidisciplinares
**tudo é
ciência**
11º Encontro de Extensão
Universitária do UNIFQA

**23 a 25
de outubro**

Submissões abertas até 07/09

XGD (*Extreme Game Development*), o *Design Thinking* e o *Growth Hacking*, aplicadas em todas as fases do desenvolvimento, desde a concepção narrativa até a pré-produção técnica.

A pesquisa de campo, com 203 participantes, revelou que 64,9% dos entrevistados são jogadores ativos, e destes, 70% demonstraram interesse pela descoberta de lendas e histórias, enquanto 60% afirmaram se sentir motivados pelo aprendizado cultural.

Como destaca Silva (2014), os jogos sérios favorecem a construção ativa do conhecimento, estimulando o pensamento crítico e a resolução de problemas”. A presença desse interesse por conteúdo cultural em jogos valida o potencial de Guardiões do Folclore como instrumento pedagógico.

Apesar do interesse declarado, apenas 8,9% dos participantes haviam tido contato prévio com jogos que abordassem diretamente o folclore brasileiro. Isso revela uma lacuna de mercado, reforçando a originalidade do projeto Guardiões do Folclore, o qual se propõe a ocupar esse espaço com uma abordagem acessível e representativa.

Conforme destacado por Costa e Martins (2021), a presença de elementos culturais em jogos digitais pode promover não apenas entretenimento, mas também fortalecer a identidade cultural dos jogadores.

A construção narrativa do jogo, baseada na jornada da personagem Jaci, demonstra o potencial do design de jogos para integrar elementos de storytelling e identidade cultural.

Segundo Campbell (2007), o herói parte de um mundo conhecido rumo ao desconhecido, enfrenta provações e retorna transformado, estrutura que foi aplicada à trajetória de Jaci em sua busca por curar a mãe doente. Essa jornada simbólica reforça valores como empatia, coragem e respeito à natureza.

Do ponto de vista mercadológico, a análise comparativa com jogos como *Árida* e *Dandara* evidenciou que, apesar do avanço em representações culturais nos games nacionais, ainda há escassez de títulos que abordem diretamente o folclore brasileiro sob uma perspectiva narrativa e educativa.



4º Congresso Brasileiro
de Ciência e Saberes
Multidisciplinares

**tudo é
ciência**

11º Encontro de Extensão
Universitária do UNIFQA

**23 a 25
de outubro**

Submissões abertas até 07/09

Como destaca Silva (2014), os jogos independentes brasileiros têm buscado resgatar narrativas locais, mas ainda enfrentam resistência no mercado dominado por produções estrangeiras.

A seguir, apresenta-se uma prévia da tela da vila principal do jogo Guardiões do Folclore, atualmente em fase de desenvolvimento e a imagem da personagem do jogo. A imagem representa a ambientação inicial da narrativa, onde a protagonista Jaci dá início à sua jornada em busca da cura para sua mãe doente.

Figura 1 – Vila Central do Jogo



Fonte: Desenvolvido pela Equipe (2025)

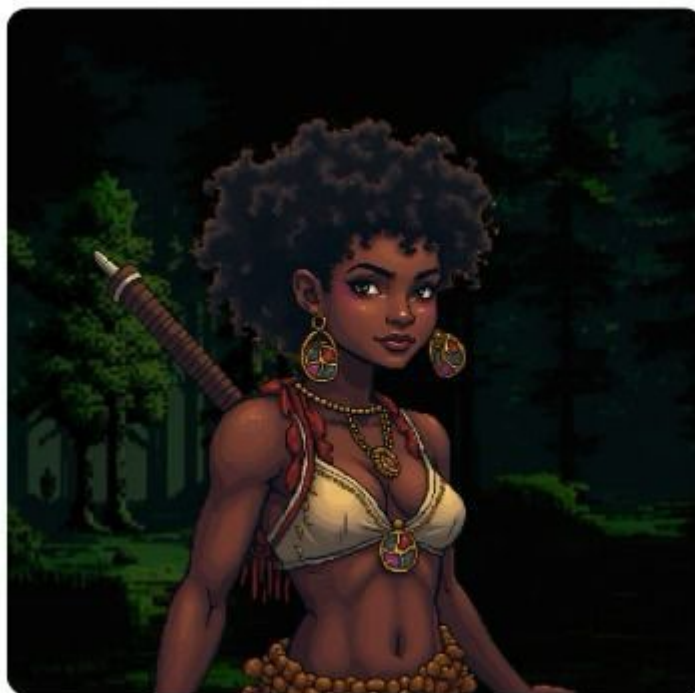


4º Congresso Brasileiro
de Ciência e Saberes
Multidisciplinares
**tudo é
ciência**
11º Encontro de Extensão
Universitária do UNIFQA

**23 a 25
de outubro**

Submissões abertas até 07/09

Figura 2 – Personagem Principal



Fonte: Desenvolvido pela Equipe (2025)

CONCLUSÕES

O projeto Guardiões do Folclore foi concebido com o propósito de desenvolver um jogo digital educativo que promovesse a valorização da cultura popular brasileira por meio da ludicidade. Através da junção de metodologias ágeis como o *Extreme Game Development* (XGD), abordagens criativas como o *Design Thinking* e estratégias de expansão baseadas no *Growth Hacking*, foi possível estruturar uma proposta sólida, inovadora e alinhada aos interesses contemporâneos dos jovens jogadores.

Ao longo da pesquisa e do processo de desenvolvimento, foi constatado que, apesar do folclore brasileiro ser amplamente conhecido em termos gerais, sua presença em jogos digitais é praticamente inexistente. A análise de mercado revelou a ausência de produtos com foco direto nessa temática, o que reforça a originalidade e o valor cultural do projeto. A pesquisa de campo evidenciou o interesse do público por jogos que ofereçam experiências narrativas aliadas ao aprendizado, o que valida a proposta de integrar conteúdo educativo ao enredo interativo do jogo.



4º Congresso Brasileiro
de Ciência e Saberes
Multidisciplinares
**tudo é
ciência**
11º Encontro de Extensão
Universitária do UNIFQA

**23 a 25
de outubro**

Submissões abertas até 07/09

O desenvolvimento da personagem Jaci, inspirada na ancestralidade e na diversidade cultural brasileira, assim como a construção dos cenários, criaturas e missões baseadas em lendas regionais, demonstram que é possível criar uma experiência digital envolvente e, ao mesmo tempo, formativa.

Como destaca Huizinga (2000), o jogo é uma manifestação essencial da cultura humana, e, neste projeto, ele se transforma também em ferramenta de resistência cultural frente ao apagamento das tradições orais.

Ainda em fase de construção, Guardiões do Folclore já apresenta resultados relevantes, tanto em sua concepção técnica quanto na validação de seu potencial pedagógico e mercadológico. Espera-se que, ao ser concluído e disponibilizado ao público, o jogo possa contribuir significativamente para o resgate e a difusão da herança folclórica nacional, sobretudo entre as novas gerações.

Como proposta de continuidade, recomenda-se a ampliação do projeto com a inclusão de mais personagens folclóricos pouco conhecidos, a tradução para outros idiomas e a integração com plataformas educacionais. Dessa forma, Guardiões do Folclore poderá não apenas entreter, mas também formar cidadãos mais conscientes e conectados com sua identidade cultural.

REFERÊNCIAS

BATISTA, Monique. **Folclore e identidade nacional na modernidade pelo olhar de Mário de Andrade**. 2015. Disponível em: < https://www.snh2015.anpuh.org/resources/anais/39/1438809136_ARQUIVO_FolcloreeidentidadenacionalnamodernidadepeloolhardeMariodeAndrade.pdf> Acessado em 20/02/2025.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Cultrix, 2007.

COSTA, João; MARTINS, Fabiana. **Cultura Popular nos Games: Entretenimento e Educação**. Revista Educação e Tecnologia, v. 7, n. 2, p. 45–58, 2021.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura**. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

SILVA, Ronaldo. **Jogos Digitais e Cultura Brasileira: Oportunidades na Educação**. Revista Interdisciplinar de Cultura e Educação, v. 12, n. 2, p. 101–116, 2014.