ReGeo
ISSN: 2177-3246

SABERES DA TERRA: LUDOTECA DIGITAL INTERDISCIPLINAR PARA A GAMIFICAÇÃO DO PATRIMÔNIO IMATERIAL DO SERIDÓ POTIGUAR

SABERES DA TERRA: INTERDISCIPLINARY DIGITAL LUDOTHEQUE FOR THE GAMIFICATION OF THE INTANGIBLE CULTURAL HERITAGE OF SERIDÓ, BRAZIL

SABERES DA TERRA: LUDOTECA DIGITAL INTERDISCIPLINARIA PARA LA GAMIFICACIÓN DEL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL DEL SERIDÓ POTIGUAR

https://doi.org/10.56238/revgeov17n8-120

Data de submissão: 10/08/2026 **Data de publicação:** 10/08/2026

José Gean de Macedo Alves
Graduando de Sistemas de Informação
Instituição: Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)
E-mail: jose.gean.706@ufrn.edu.br
Orcid: https://orcid.org/0009-0006-5330-8481

Ítalo Anderson de Souza Silva
Mestrando em Metodologias de Ensino e Processos de Aprendizagem
Instituição: Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)
E-mail: italoanderson535@gmail.com
Orcid: https://orcid.org/0009-0007-0795-2003

José Raí Pereira da Silva
Graduando em História
Instituição: Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)
E-mail: jose.rai.silva.127@ufrn.edu.br
Orcid: https://orcid.org/0009-0003-0149-4305

Rannyerison Carlos Pereira Silva
Graduando em Geografia
Instituição: Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)
E-mail: carlos.silva.127@ufrn.edu.br
Orcid: https://orcid.org/0009-0007-2728-9640

Lehi Aguiar Bezerra
Mestre em Tecnologias Emergentes em Educação
Instituição: Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)
E-mail: lehi.aguiar@ufrn.br
Orcid: https://orcid.org/0000-0002-9087-8743

RESUMO
O artigo apresenta uma proposta interdisciplinar para o desenvolvimento de uma ludoteca digital voltada à gamificação de lendas e saberes tradicionais do Seridó potiguar, articulando História, Geografia, Pedagogia e Sistemas de Informação. A pesquisa responde ao problema do enfraquecimento da transmissão oral do patrimônio imaterial entre as novas gerações, agravado por práticas pedagógicas descontextualizadas e pelo uso passivo das tecnologias. Concebida como um ambiente digital

estruturado de curadoria, mediação cultural e aprendizagem significativa, a plataforma abriga jogos narrativos nos formatos Role-Playing Game (RPG) e visual novel, integrando mecânicas de jogos e mapas conceituais gerados com auxílio de inteligência artificial a partir da topografia e do imaginário locais. A proposta estabelece estratégias de avaliação formativa contínua (stealth assessment) integradas às narrativas, potencializando o engajamento estudantil, o raciocínio geográfico e o fortalecimento da identidade cultural regional na educação básica.

Palavras-chave: Gamificação. Patrimônio Cultural Imaterial. Ludoteca Digital. Educação Interdisciplinar. Seridó.

ABSTRACT

This paper presents an interdisciplinary proposal for developing a digital ludotheque aimed at gamifying local legends and traditional knowledge from the Seridó region (RN, Brazil), integrating History, Geography, Pedagogy, and Information Systems. The study addresses the declining oral transmission of intangible cultural heritage among younger generations, a process worsened by decontextualized pedagogical practices and passive technology use. Designed as a structured digital environment for information curation, cultural mediation, and meaningful learning, the platform hosts narrative games such as Role-Playing Games (RPG) and visual novels, combining game mechanics with conceptual maps generated via artificial intelligence based on local topography and folklore. The model incorporates continuous stealth assessment embedded within game choices, fostering student engagement, spatial-temporal reasoning, and the reinforcement of regional cultural identity in basic education.

Keywords: Gamification. Intangible Cultural Heritage. Digital Ludotheque. Interdisciplinary Education. Seridó.

RESUMEN

Este artículo presenta una propuesta interdisciplinaria para el desarrollo de una ludoteca digital orientada a la gamificación de leyendas y saberes tradicionales del Seridó potiguar, articulando Historia, Geografía, Pedagogía y Sistemas de Información. La investigación responde a la problemática del debilitamiento de la transmisión oral del patrimonio inmaterial entre las nuevas generaciones, agravado por prácticas pedagógicas descontextualizadas y el uso pasivo de las tecnologías. Concebida como un entorno digital estructurado de curaduría, mediación cultural y aprendizaje significativo, la plataforma alberga juegos narrativos en formatos Role-Playing Game (RPG) y visual novel, integrando mecánicas de juego y mapas conceptuales generados con ayuda de inteligencia artificial a partir de la topografía y el imaginario locales. La propuesta establece estrategias de evaluación formativa continua (stealth assessment) integradas a las narrativas, potenciando el compromiso estudiantil, el razonamiento geográfico y el fortalecimiento de la identidad cultural regional en la educación básica.

Palabras clave: Gamificación. Patrimonio Cultural Inmaterial. Ludoteca Digital. Educación Interdisciplinaria. Seridó.

1 INTRODUÇÃO

O distanciamento das novas gerações em relação à história local e ao patrimônio cultural imaterial tem se intensificado nas últimas décadas, configurando um desafio relevante para a educação básica e para as políticas de preservação cultural. Estudos indicam que o desinteresse juvenil, associado às dinâmicas da globalização e à predominância de mídias contemporâneas, têm impactado diretamente a transmissão intergeracional de saberes, colocando em risco a continuidade de práticas culturais tradicionais (Thanapornsangsuth *et al.*, 2025).

Em regiões como o Seridó, onde a tradição oral ocupa papel central na transmissão de saberes, lendas e narrativas populares correm o risco de serem progressivamente esvaziadas de significado ou mesmo esquecidas. Estudos sobre o Inventário da Cultura do Seridó reconhecem a tradição oral como uma das principais expressões culturais da região (Cavignac *et al*., 2011). Esse cenário é agravado por práticas pedagógicas que, em muitos casos, priorizam conteúdos descontextualizados da realidade dos estudantes, além de ações educativas fragmentadas, que dificultam a construção de sentidos e a apropriação crítica do conhecimento cultural (Pinheiro, 2025).

As lendas locais, entretanto, não se restringem ao campo do imaginário. Elas constituem formas de interpretação da realidade, articulando elementos históricos, geográficos e simbólicos que contribuem para a construção da identidade coletiva (Benjamin, 1994). Nesse sentido, a relação entre passado, presente e futuro, mediada por narrativas culturais, desempenha papel fundamental na formação da consciência histórica dos sujeitos, orientando suas percepções e experiências no tempo (Reis; Silva, 2021).

Narrativas sobre assombrações, figuras míticas ou eventos extraordinários frequentemente dialogam com contextos específicos, como o período colonial, as dinâmicas socioterritoriais e as experiências cotidianas das comunidades. Essas narrativas podem ser compreendidas como construções culturais que produzem e difundem memórias coletivas, contribuindo para a consolidação de identidades locais e para a atribuição de significados ao passado (Le Goff, 2003; Halbwachs, 2006; Pinheiro, 2025). As histórias contadas pelos mais velhos configuram importantes fontes de memória e de compreensão histórica das comunidades (Bosi, 2001; Silva, 2016). Apesar de sua relevância, esses conteúdos ainda são pouco explorados como recursos pedagógicos estruturados, especialmente em formatos que dialoguem com as linguagens contemporâneas.

Nesse contexto, a gamificação emerge como uma estratégia promissora para a mediação do conhecimento, ao incorporar elementos de jogos, como narrativa, desafios e sistemas de progressão, em processos de ensino e aprendizagem (Tonéis, 2017; Alves; Minho; Diniz, 2014). Ao integrar tecnologias digitais à valorização cultural, abre-se espaço para aproximar os jovens de seus contextos

identitários, aspecto considerado essencial para o fortalecimento do vínculo com o patrimônio imaterial (Thanapornsangsuth *et al.*, 2025). No entanto, ainda são incipientes as iniciativas que articulam gamificação, cultura local e organização sistemática da informação em ambientes digitais estruturados.

Diante dessa lacuna, este trabalho propõe o desenvolvimento de uma ludoteca digital das lendas e saberes do Seridó, compreendida como um ambiente organizado de acesso, curadoria e mediação de jogos educativos baseados em narrativas regionais. Diferentemente de um conjunto isolado de jogos, a ludoteca digital configura-se como um repositório interativo de experiências gamificadas, no qual conteúdos culturais são estruturados de forma intencional, articulando dimensões históricas, geográficas e pedagógicas (Amorim *et al*., 2019; Granell; Garcia, 2020). Tal proposta dialoga com a perspectiva de mediação cultural, entendida como um processo ativo de construção de sentidos e de aproximação entre sujeitos e patrimônios culturais (Pinheiro, 2025).

Estudos recentes têm demonstrado o potencial dos jogos digitais como instrumentos de mediação cultural, especialmente no que se refere à preservação do patrimônio imaterial. Locatelli *et al.* (2025), ao desenvolverem um jogo baseado nas lendas do folclore alagoano, evidenciam que a integração entre narrativa, design e cultura local pode ampliar o engajamento e favorecer a transmissão de saberes tradicionais.

A proposta assume caráter interdisciplinar ao integrar contribuições da História, na curadoria e contextualização das narrativas; da Geografia, na análise das dinâmicas socioespaciais e na construção de espacialidades que transcendem a topografia real, abrangendo a dimensão do 'lugar' como espaço de vivência e memória (Cavignac, 2013); da Pedagogia, na definição de estratégias de gamificação e avaliação da aprendizagem; e dos Sistemas de Informação, no desenvolvimento e organização da plataforma digital. Por meio de formatos como RPG e visual novel, busca-se construir narrativas interativas que permitam ao estudante não apenas acessar, mas vivenciar os saberes locais, tomando decisões, explorando espaços e refletindo sobre valores como ética, cidadania e pertencimento cultural. Essa abordagem também favorece o desenvolvimento da consciência histórica ao estimular a articulação entre experiências narrativas e a compreensão do tempo histórico (Reis; Silva, 2021).

Assim, este artigo tem como objetivo apresentar uma proposta interdisciplinar de ludoteca digital voltada à gamificação das lendas do Seridó, discutindo suas potencialidades como instrumento de preservação do patrimônio imaterial e como recurso pedagógico alinhado às demandas contemporâneas. Ao articular tecnologia, cultura e educação, busca-se contribuir para o fortalecimento da identidade local e para a construção de práticas educativas mais contextualizadas, interativas e significativas.

2 PATRIMÔNIO IMATERIAL E LENDAS DO SERIDÓ

O patrimônio cultural imaterial compreende práticas, representações, expressões e conhecimentos transmitidos de geração em geração, constituindo elementos fundamentais para a construção da identidade coletiva (Pereira, 2025). Diferentemente do patrimônio material, que se expressa em objetos e edificações, o patrimônio imaterial manifesta-se sobretudo na oralidade, nas tradições e nos modos de vida, sendo continuamente recriado pelas comunidades em função de suas interações sociais e históricas. Trata-se, portanto, de um patrimônio dinâmico, cuja existência depende da transmissão e da ressignificação constante dos saberes no interior dos grupos sociais.

Nesse contexto, a tradição oral assume papel central, uma vez que se configura como um dos principais meios de circulação e preservação desses saberes. Por meio da oralidade, narrativas, experiências e valores são compartilhados entre gerações, contribuindo para a construção da memória coletiva e para a manutenção de referências culturais comuns (Halbwachs, 2006). Conforme discutem estudos sobre memória social, essas narrativas não apenas preservam o passado, mas também o reinterpretam à luz das experiências do presente, articulando temporalidades distintas em um mesmo campo simbólico.

As lendas e narrativas populares ocupam, nesse cenário, lugar de destaque, na medida em que articulam dimensões simbólicas, históricas e territoriais. Longe de serem meras ficções, essas narrativas funcionam como formas de interpretação da realidade, incorporando valores, medos, crenças e experiências compartilhadas pelas comunidades. No caso do Seridó potiguar, região marcada por uma forte tradição oral, as lendas constituem um importante mecanismo de preservação da memória social, refletindo aspectos relacionados ao período colonial, às dinâmicas de ocupação do território e às relações entre sujeitos e ambiente (Monte, 2025).

No âmbito regional, essas narrativas manifestam-se em histórias amplamente difundidas no imaginário local, como a lenda do vaqueiro em Caicó (Rangel, 2017), além de relatos recorrentes sobre botijas encantadas, aparições e entidades associadas a espaços específicos da paisagem, como rios, açudes e áreas rurais. Um exemplo famoso, é a narrativa da Serpente da Ilha de Sant'Ana, amplamente difundida na cultura local de Caicó, segundo a qual uma serpente de grandes proporções repousaria sob a ilha situada no centro da cidade, sendo associada, em diferentes versões, a presságios e transformações do espaço urbano. Essa narrativa, transmitida principalmente pela oralidade, evidencia a forma como o imaginário coletivo se articula ao território, atribuindo significados simbólicos a elementos da paisagem e reforçando vínculos identitários entre os sujeitos e o lugar. Ainda que nem todas essas narrativas estejam sistematizadas em registros acadêmicos formais, sua recorrência na

cultura popular evidencia sua relevância como expressão do patrimônio cultural imaterial e como elemento estruturante da identidade regional.

Entretanto, a transmissão desses saberes tem sido impactada por transformações socioculturais e tecnológicas que alteram as formas de circulação da informação. A oralidade, anteriormente central na manutenção dessas narrativas, passa a disputar espaço com mídias digitais e novas formas de comunicação que, embora ampliem o acesso à informação, nem sempre garantem a preservação contextualizada dos conteúdos culturais. Como resultado, observa-se um processo de fragilização da memória coletiva, no qual elementos do patrimônio imaterial tornam-se progressivamente menos presentes no cotidiano das novas gerações (Pereira, 2025).

Diante desse cenário, torna-se necessário desenvolver estratégias que possibilitem não apenas o registro, mas também a mediação ativa desses saberes, de modo a garantir sua continuidade e relevância social. A incorporação das lendas em ambientes digitais, quando orientada por critérios de curadoria, contextualização e intencionalidade pedagógica, pode contribuir significativamente para a preservação do patrimônio cultural imaterial, ao mesmo tempo em que amplia suas formas de acesso, apropriação e ressignificação pelas novas gerações (Locatelli *et al*., 2025).

3 GAMIFICAÇÃO E EDUCAÇÃO

A gamificação pode ser compreendida como o uso de elementos característicos dos jogos em contextos não lúdicos, com o objetivo de promover engajamento, motivação e participação ativa. Diferencia-se do desenvolvimento de jogos completos na medida em que se apropria de mecânicas, dinâmicas e estéticas dos jogos para estruturar experiências em outros domínios, como a educação, sem necessariamente constituir um jogo formal (Alves *et al.*, 2014; Toneis, 2017).

No campo educacional, a gamificação tem sido amplamente associada às metodologias ativas de aprendizagem, que colocam o estudante como protagonista do processo educativo (Bacich; Moran, 2018). Ao incorporar desafios, sistemas de recompensa, narrativas e tomadas de decisão, essa abordagem favorece o envolvimento dos sujeitos, estimulando a resolução de problemas e a construção significativa do conhecimento. Conforme argumentam Alves, Minho e Diniz (2014), a gamificação contribui para a criação de ambientes de aprendizagem mais dinâmicos, nos quais o erro é compreendido como parte do processo formativo, favorecendo o desenvolvimento da autonomia.

Outro aspecto relevante refere-se às possibilidades de avaliação. Diferentemente dos modelos tradicionais, centrados em provas e exercícios padronizados, a gamificação possibilita formas de avaliação contínua e contextualizada, integradas à própria experiência do usuário. A progressão no jogo, as escolhas realizadas e o desempenho em determinadas tarefas podem ser utilizados como

indicadores de aprendizagem (Kapp, 2012), especialmente em relação a conteúdos que envolvem dimensões éticas, sociais e culturais.

Do ponto de vista motivacional, a gamificação também dialoga com teorias contemporâneas da aprendizagem, ao mobilizar elementos como desafio, feedback imediato e senso de progressão, fatores que contribuem para o engajamento dos estudantes e para a construção de experiências mais significativas. Nesse sentido, a aprendizagem deixa de ser centrada na transmissão de conteúdos e passa a se configurar como um processo ativo, situado e experiencial.

No contexto da cultura local, a gamificação apresenta potencial para aproximar os estudantes de conteúdos que, muitas vezes, são percebidos como distantes ou pouco relevantes. Ao transformar esses conteúdos em experiências interativas, a aprendizagem torna-se mais significativa, na medida em que o sujeito se envolve emocional e cognitivamente com as narrativas propostas. Assim, a gamificação não apenas facilita o acesso ao conhecimento, mas também contribui para sua ressignificação, especialmente quando articulada a elementos culturais e territoriais, como as lendas e saberes tradicionais.

4 PROPOSTA DE LUDOTECA DIGITAL DO SERIDÓ

A ludoteca digital do Seridó fundamenta-se na concepção do lúdico como elemento central na construção do conhecimento e na experiência cultural. Conforme Huizinga (2010), o jogo constitui uma dimensão fundamental da cultura, estruturando formas de interação social e produção de sentido. Nessa perspectiva, o ambiente da ludoteca não se limita ao entretenimento, mas configura-se como espaço de mediação cultural e educativa.

Diferentemente de iniciativas pontuais de desenvolvimento de jogos, a proposta se fundamenta na construção de um sistema integrado, no qual a dimensão lúdica se articula à curadoria informacional e à intencionalidade pedagógica. Nesse sentido, a ludoteca não se limita à disponibilização de conteúdos, mas configura-se como um repositório interativo de experiências gamificadas, orientado à valorização do patrimônio cultural imaterial e ao fortalecimento da aprendizagem contextualizada (Amorim *et al.*, 2019; Granell; Garcia, 2020).

4.1 CURADORIA DAS LENDAS

A etapa de curadoria constitui o eixo estruturante da proposta, sendo responsável pela seleção, organização e contextualização das narrativas que comporão a ludoteca. Metodologicamente, essa etapa envolve três procedimentos principais: (i) levantamento de narrativas por meio de pesquisa bibliográfica e identificação de relatos de tradição oral amplamente difundidos na região; (ii) seleção

das lendas com base em critérios de relevância cultural, recorrência no imaginário local e potencial pedagógico; e (iii) organização das narrativas em fichas informacionais, contendo descrição, contexto histórico-cultural, localização geográfica e elementos simbólicos associados.

As lendas do Seridó são tratadas não apenas como relatos ficcionais, mas como manifestações culturais que dialogam com contextos históricos específicos, como o período colonial, as dinâmicas de ocupação territorial e as práticas sociais locais. Assim, cada narrativa é acompanhada de elementos informacionais que situam o jogador em seu contexto de origem, evitando a descaracterização ou simplificação dos saberes tradicionais.

4.2 ESTRUTURA DOS JOGOS

Os jogos desenvolvidos no âmbito da ludoteca adotam formatos narrativos, como *Role-Playing Game* (RPG) e visual novel, priorizando a construção de histórias interativas baseadas nas lendas selecionadas. Do ponto de vista metodológico, a construção desses jogos ocorre a partir da adaptação das narrativas curadas em roteiros interativos, organizados em sequências de eventos, personagens e pontos de decisão.

Cada jogo é estruturado em três etapas: (i) introdução narrativa, na qual o jogador é contextualizado no universo da lenda; (ii) desenvolvimento, composto por interações, escolhas e desafios; e (iii) desfechos múltiplos, definidos a partir das decisões tomadas ao longo da experiência. Nesses ambientes, o jogador assume um papel ativo na narrativa, influenciando o desenrolar da história e os resultados possíveis.

A escolha por esse tipo de estrutura decorre de sua capacidade de promover imersão e engajamento, ao mesmo tempo em que permite a inserção de conteúdos históricos e culturais de forma contextualizada. Elementos recorrentes nas lendas regionais, como o mistério, o medo e o sobrenatural, são incorporados como recursos narrativos, potencializando o interesse dos estudantes sem comprometer o rigor informacional (Santos, 2003).

4.3 MECÂNICAS DE GAMIFICAÇÃO

A proposta incorpora mecânicas de gamificação com o objetivo de estruturar a experiência do usuário e favorecer processos de aprendizagem. Metodologicamente, essas mecânicas são organizadas a partir de quatro eixos: (i) progressão, por meio de níveis ou etapas narrativas; (ii) desafios, estruturados em missões ou problemas a serem resolvidos; (iii) feedback, fornecido ao jogador a partir de suas escolhas; e (iv) tomada de decisão, com implicações diretas no desenvolvimento da narrativa.

Entre os principais elementos, destacam-se sistemas de missões, progressão por níveis, escolhas com consequências narrativas e desafios baseados em dilemas éticos e sociais. Essas mecânicas são concebidas de modo a avaliar, de forma indireta, a compreensão dos conteúdos apresentados, substituindo modelos tradicionais de avaliação por estratégias mais dinâmicas e integradas à experiência do jogo.

Dessa forma, a aprendizagem ocorre de maneira situada, na medida em que o jogador mobiliza conhecimentos sobre cultura local, cidadania e valores sociais para avançar na narrativa, articulando conteúdo, experiência e reflexão.

4.4 MAPA DO JOGO E DIMENSÃO GEOGRÁFICA

A dimensão espacial da ludoteca é estruturada a partir da construção de um mapa do jogo baseado na topografia real do Seridó. Metodologicamente, essa etapa envolve a identificação e seleção de elementos geográficos relevantes, como cidades, paisagens, marcos culturais e espaços simbólicos, que serão incorporados ao ambiente digital.

A elaboração do mapa considera dois níveis: (i) representação macro, com a organização territorial da região; e (ii) representação micro, com cenários específicos associados às narrativas, como ruas, praças, açudes e espaços rurais. Essa estrutura permite integrar conteúdos de Geografia ao ambiente lúdico, possibilitando que os estudantes desenvolvam noções de localização, escala e organização do espaço enquanto interagem com o jogo.

Os cenários são inspirados em elementos reais da região, contribuindo para o reconhecimento do território e para o fortalecimento do sentimento de pertencimento. Nesse contexto, o espaço deixa de ser apenas um cenário e passa a atuar como elemento narrativo e pedagógico, articulando cultura, memória e território.

Para exemplificar a integração entre o território geográfico real e a dimensão simbólica do imaginário seridoense, a Figura 1 apresenta o protótipo de mapa interativo do 'Território do Poço de Sant'Ana', em Caicó-RN. A interface foi desenvolvida por meio do suporte de Inteligência Artificial Gerativa (Gemini), utilizada como ferramenta pedagógica e de prototipagem rápida de *concept art*. O uso da IA gerativa justificou-se pela necessidade de materializar visualmente a sobreposição entre a Camada Real (dados topográficos e imagem de satélite da Ilha de Sant'Ana) e a Camada Mística (a representação da lenda da Serpente do Rio Seridó), articulando legendas, coordenadas e sínteses narrativas em uma estética característica de jogos do tipo RPG. Esse processo demonstra como recursos tecnológicos contemporâneos podem auxiliar na curadoria e na representação visual do

patrimônio imaterial, viabilizando a construção de cenários imersivos antes da fase de desenvolvimento de software definitivo.

Figura 1. Proposta de interface e mapa narrativo da Ilha de Sant'Ana (Caicó-RN) gerado via IA para a Ludoteca Digital.



Fonte: Elaborado pelos autores utilizando inteligência artificial gerativa (2026).

4.5 ESTRUTURA DA PLATAFORMA DIGITAL

A ludoteca digital é organizada como uma plataforma que reúne e sistematiza os jogos desenvolvidos, permitindo ao usuário navegar entre diferentes narrativas e conteúdos. Metodologicamente, a estrutura da plataforma é definida a partir de critérios de organização da informação, usabilidade e acessibilidade.

Os jogos são categorizados por temas, níveis de complexidade e competências trabalhadas, facilitando sua utilização em contextos educacionais. Além disso, a plataforma incorpora recursos complementares, como: (i) materiais de apoio para professores; (ii) fichas informacionais sobre as

lendas; e (iii) mecanismos de acompanhamento do desempenho dos usuários, baseados em suas interações e progressão nos jogos.

5 POTENCIAL EDUCACIONAL DA PROPOSTA

A ludoteca digital do Seridó apresenta elevado potencial pedagógico ao articular, de forma integrada, o patrimônio cultural imaterial, a mediação tecnológica e a aprendizagem significativa. Ao deslocar o estudante da posição de espectador passivo para a condição de agente ativo e tomador de decisões no universo das narrativas regionais, a proposta alinha-se às premissas das metodologias ativas de ensino, nas quais o conhecimento é construído de maneira situada, reflexiva e experiencial (Bacich; Moran, 2018; Tonéis, 2017).

Nesse cenário, o primeiro eixo de impacto educacional reside no desenvolvimento da consciência histórica e do raciocínio geográfico. A navegação pelo mapa virtual e a interação com dilemas ambientados na topografia do Seridó estimulam os alunos a articularem a dimensão temporal com a produção do espaço (Reis; Silva, 2021). A paisagem de Caicó e as águas do Rio Seridó deixam de ser vistas apenas em sua concretude física e passam a ser compreendidas como espaços vividos, humanizados e impregnados de sentidos simbólicos e memórias coletivas (Cavignac, 2013). Dessa forma, as lendas locais atuam como chaves de leitura para compreender processos históricos de ocupação territorial, dinâmicas sociais e a própria constituição da identidade regional.

Um segundo aspecto refere-se à reconfiguração dos processos avaliativos por meio das mecânicas de gamificação. Em vez de recorrer aos exames tradicionais baseados na memorização descontextualizada de fatos, a ludoteca viabiliza o modelo de avaliação contínua e formativa, muitas vezes denominado stealth assessment ou avaliação invisível (Kapp, 2012). A partir das escolhas efetuadas pelos jogadores no decorrer dos jogos de RPG e visual novel, do desempenho em missões e das resoluções de dilemas éticos, o sistema fornece dados qualitativos sobre a compreensão dos estudantes a respeito dos conteúdos históricos, sociais e éticos abordados. O erro, nesse contexto, deixa de carregar um caráter punitivo e passa a integrar a dinâmica do aprendizado, estimulando a autonomia e a persistência na busca de soluções.

Por fim, a proposta contribui diretamente para a preservação intergeracional do patrimônio imaterial e para o fortalecimento do sentimento de pertença (Thanapornsangsuth *et al.*, 2025). Ao traduzir a tradição oral, historicamente transmitida pelos mais velhos, para as linguagens digitais interativas da juventude contemporânea, a ludoteca estabelece uma ponte entre diferentes gerações (Bosi, 2001). O engajamento provocado pelos jogos não apenas revitaliza o interesse dos alunos pela

memória local, mas também estimula o diálogo com as famílias e com a comunidade, transformando a escola em um polo dinamizador da cultura seridoense e da cidadania crítica.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo apresentou uma proposta interdisciplinar para o desenvolvimento de uma ludoteca digital voltada à gamificação do patrimônio cultural imaterial do Seridó potiguar. A iniciativa surge como resposta ao crescente distanciamento das novas gerações em relação às narrativas de tradição oral, agravado pela hegemonia de mídias globais descontextualizadas e pela escassez de recursos pedagógicos que integrem as linguagens tecnológicas ao ensino da cultura local.

A principal contribuição teórica e prática do modelo reside na superação da criação de jogos educativos isolados, propondo a construção de um ambiente digital estruturado que articula curadoria informacional, rigor pedagógico e imersão lúdica. A integração entre História, Geografia, Pedagogia e Sistemas de Informação permitiu conceber os jogos de RPG e visual novel não apenas como vetores de entretenimento, mas como instâncias de mediação cultural e espacial. A utilização de prototipagem baseada em inteligência artificial gerativa para a elaboração de mapas narrativos e interfaces reforça o potencial das ferramentas contemporâneas na materialização e preservação visual do imaginário regional, unindo dados cartográficos reais à dimensão simbólica do patrimônio imaterial.

Como limitação deste estudo, destaca-se seu caráter predominantemente conceitual e metodológico, focado na concepção do sistema, na estruturação da curadoria e no desenho do modelo de gamificação. Faz-se necessária a execução das etapas subsequentes de codificação da plataforma, testes de usabilidade do software e validação pedagógica das sequências didáticas junto aos docentes da rede pública de ensino do Seridó.

Para investigações futuras, recomenda-se a implementação piloto da ludoteca digital em turmas da educação básica em municípios seridoenses, como Caicó, acompanhada de estudos empíricos qualitativos e quantitativos. Tais pesquisas deverão mensurar o impacto do repositório no engajamento dos estudantes, na apreensão de conceitos históricos e geográficos, na transformação da consciência histórica e no fortalecimento do sentimento de pertença e valorização da identidade cultural local.

REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn Rosalina Gama; MINHO, Marcelle Rose da Silva; DINIZ, Marcelo Vera Cruz Diniz. Gamificação: diálogos com a educação. *In*: FADEL, Luciane Maria; ULBRICHT, Vania Ribas; BATISTA, Claudia Regina; VANZIN, Tarcísio (org.). **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. p. 74-97. Disponível em: https://www.pimentacultural.com/wp-content/uploads/2024/05/eBook_Gamificacao-Educacao.pdf. Acesso em: 14 mar. 2026.

AMORIM, Vitor; SANTOS, Dayana Aparecida Brito dos; LACERDA, Ricardo Augusto Viana de; IZIDORO, Emerson; PIASSI, Luís Paulo. De experimentoteca à ludoteca da ciência: a construção de um acervo de kits lúdicos-didáticos. *In*: ENCONTRO DE DIVULGAÇÃO DA CIÊNCIA E DA CULTURA, 6., 2019, São Paulo. **Anais** [...]. São Paulo: UNICAMP, 2019. Disponível em: https://hal.science/hal-05024300v1/document. Acesso em: 15 abr. 2026.

BACICH, Lilian; MORAN, José Manoel (org). **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

BENJAMIN, Walter. O narrador. *In*: BENJAMIN, Walter; GAGNEBIN, Jeanne-Marie. **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. 7. ed. São Paulo Brasiliense: 1994. 253 p.

BOSI, Ecléa. **Memória e sociedade**: lembranças de velhos. 3. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

CAVIGNAC, Julie Antoinette. Patrimônio cultural e questão étnica no Rio Grande do Norte. In: BARRIO, Angel Espina; MOTTA, Antonio; GOMES, Mario Helio (Orgs.). **Inovação Cultural, Patrimônio e Educação**. Recife: Editora Massangana, 2013.

CAVIGNAC, Julie Antoinette; MACEDO, Muirakytan K.; BRITO, Paula Sônia de; DANTAS, Maria Isabel. O inventário da cultura do Seridó (RN) ou como dar conta do patrimônio imaterial de uma região. **Revista Memória em Rede**, Pelotas, v. 3, n.4, p. 48-84, 2011. ISSN 2177-4129. Disponível em: https://repositorio.ufrn.br/items/9f78490e-e7ea-4a42-984d-556cae068165. Acesso em: 17 abr. 2026.

GRANELL, Víctor Bastante; GARCÍA, Lucía Moreno. Plataforma digital "Ludoteca Jurídica": una apuesta por la "gamificación" en derecho. **Revista Jurídica de Investigación e Innovación Educativa**, n. 21, p. 25-44, 2020. https://doi.org/10.24310/REJIE.2020.v0i21.7531

HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva**. São Paulo: Centauro, 2006.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

KAPP, Karl M. *et al*. **The gamification of learning and instruction**: game-based methods and strategies for training and education. São Francisco: Pfeiffer, 2012.

LE GOFF, Jacques. **História e memória**. 5. ed. Campinas, SP: Ed. da UNICAMP, 2003.

LOCATELLI, Carolina S.; PEREIRA, João Victor C.; ALBUQUERQUE, Maria Alessandra de O.; BRITO, Auriane S. de; BARROS, Gabriella A. B.; ARAÚJO, Layane N. de; SILVA, Mariana P. F. da. Entre lendas e pixels: a preservação do patrimônio imaterial alagoano através de um jogo digital. *In*: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGames), 24., 2025, Salvador. **Anais** [...]. Salvador: SBC, 2025. Disponível em: https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames/article/view/37343/37125. Acesso em: 22 abr. 2026.

MONTE, Carlos Dornelles Lopes. **Experiências estéticas e videoarte**: um olhar para o patrimônio cultural imaterial de Varjota-CE através do universo lendário. Orientador: Wendel Alves de Medeiros. 2025. 217 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Artes) - Universidade Federal do Ceará, Instituto de Cultura e Arte, Fortaleza, CE, 2025.

PEREIRA, Antonio Luis. Proposta metodológica para um inventário do patrimônio cultural imaterial. **Revista Memória Rural**, Portugal, n. 8, p. 130-143, 2025. Disponível em: https://museudamemoriarural.pt/revista-memoria-rural-8-2025/. Acesso em: 22 abr. 2026.

PINHEIRO, Adson Rodrigo Silva. Mediação cultural e a difusão da memória: a educação patrimonial nos arquivos públicos contemporâneos. **Acervo**, Rio de Janeiro, v. 38, n. 3, p. 1–29, set./dez. 2025. https://doi.org/10.64729/an.acervo.v38i3.2617

RANGEL, Eugênio Batista. **Lenda do vaqueiro Caicó-RN**: um livro pop-up 3D. 1. ed. Natal, RN: Edição do Autor, 2017.

REIS, Aaron Sena Cerqueira; SILVA, Joilson Pereira da. Consciência histórica e representações sociais: um estudo acerca das percepções de jovens estudantes sobre o Brasil. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 47, e226702, 2021. https://doi.org/10.1590/S1678-4634202147226702

SANTOS, Luiz Otávio Silva. **O jogo de RPG como ferramenta auxiliar de aprendizagem na disciplina de Ciências**. Orientadora: Fabíola da Silva Albuquerque. 2003. 52 f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Centro de Biociências, Programa de Pós-Graduação em Psicobiologia, Caicó, RN, 2003. Disponível em: https://repositorio.ufrn.br/items/7e4ac4c7-e236-4007-8437-c713d82715ff. Acesso em: 22 abr. 2026.

SILVA, João Batista Félix da Silva. **Na furna da onça**: história e memória em uma comunidade Quilombola no Seridó Potiguar. Orientadora: Joelma Tito da Silva. 2016. 21 f. Monografia (Especialização em História e Cultura Africana e Afro-Brasileira) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Centro de Ensino Superior do Seridó, Departamento de História, Caicó, RN, 2016. Disponível em: https://repositorio.ufrn.br/items/b6726311-7a1e-4508-86ee-f57be23afc9a. Acesso em: 17 abr. 2026.

THANAPORNSANGSUTH, Sawaro; EDLER, Kenna Lee; PARK, Jonghwi; TAKADA, Jun-ichi; YAMAGUCHI, Shinobu. Intangible cultural heritage safeguarding: a youth-led community of practice in Lao People's Democratic Republic. **International Journal of Intangible Heritage**, Republic of Korea, v. 20, 2025. https://doi.org/10.35638/ijih.2025.1.20.011

TONÉIS, Cristiano N. **Os games na sala de aula**: games na educação ou a gamificação da educação. São Paulo: Bookess, 2017.