

“ERA UMA VEZ NO MEU LUGAR” - A GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PARA DIFUSÃO DA HISTÓRIA E DA CULTURA DE PORTO DE PEDRAS ENTRE CRIANÇAS

“ONCE UPON A TIME IN MY PLACE” - GAMIFICATION AS A STRATEGY FOR DISSEMINATING THE HISTORY AND CULTURE OF PORTO DE PEDRAS AMONG CHILDREN

André Luís Cavalcante Gomes¹; Viviane Ataíde da Silva²; Juliana Cavalcante Monteiro Aguiar³; Tharcila Maria Soares Leão⁴

¹Instituto Federal de Alagoas – IFAL. E-mail: alcg1@aluno.ifal.edu.br; ²Instituto Federal de Alagoas – IFAL. E-mail: vas21@aluno.ifal.edu.br; ³Instituto Federal de Alagoas – IFAL. E-mail: juliana.aguiar@ifal.edu.br;

⁴Instituto Federal de Alagoas – IFAL. E-mail: tharcila.leao@ifal.edu.br

RESUMO: Este relato de experiência apresenta a criação do jogo educativo infantil “Era uma vez no meu lugar”, desenvolvido no âmbito do projeto de extensão “A Menina do Lugar”, realizado em Porto de Pedras (AL). A ação, iniciada em maio de 2025 e ainda em curso, envolveu 40 crianças de duas escolas municipais e adotou uma abordagem ativa e participativa, baseada em rodas de conversa, oficinas e práticas de escuta. A partir desse processo, foram coletadas imagens, palavras e memórias que estruturaram o conteúdo do jogo. Inspirado em jogos narrativos, como “Conte uma história”, o jogo propõe que as crianças construam narrativas utilizando cartas ilustradas organizadas em cinco categorias: personagem, lugar, objeto, ação e virada de enredo. Esses elementos foram ancorados em referências locais, sejam do imaginário, da oralidade ou do cotidiano da comunidade, mapeados ao longo do projeto. O objetivo central é promover o contato das crianças com a cultura, a memória e a paisagem do território onde vivem, fortalecendo o sentimento de pertencimento e ampliando o conhecimento sobre a história local. Nesse sentido, a gamificação se apresenta como recurso pedagógico capaz de facilitar a aprendizagem de maneira interativa e prazerosa. Além de seu potencial educativo, o jogo configura-se como ferramenta para práticas interdisciplinares em ambientes escolares e culturais, podendo ser adaptado a diferentes faixas etárias. Ao estimular a oralidade, a criatividade e o protagonismo infantil, o processo valoriza saberes locais, vínculos afetivos e narrativas comunitárias, contribuindo para a formação de sujeitos mais conscientes de suas raízes e de sua identidade cultural.

Palavras-chave: Cultura alagoana; Gamificação; Patrimônio.

ABSTRACT: This experience report presents the methodology for creating the children's educational game "Once Upon a Time in My Place," developed as part of the outreach project "A Menina do Lugar" (The Girl from the Place) in Porto de Pedras, Alagoas. The initiative, which is still ongoing in 2025, involved 40 children from two municipal schools and employed an active and participatory approach, based on discussion groups, workshops, and listening practices. From this process, images, words, and memories were collected to structure the game's content. Inspired by narrative games such as "Tell a Story," the game encourages children to construct narratives using illustrated cards organized into five categories: character, place, object, action, and plot twist. These elements were anchored in local references, whether from the imagination, oral tradition, or everyday life of the community, mapped throughout the project. The central objective is to promote children's contact with the culture, memory, and landscape of the territory where they live, strengthening a sense of belonging and expanding their knowledge of local history. In this sense, gamification presents itself as a pedagogical resource capable of facilitating learning in an interactive and enjoyable way. Beyond its educational potential, games serve as a tool for interdisciplinary practices in school and cultural settings, and can be adapted to different

age groups. By stimulating oral skills, creativity, and children's empowerment, the process values local knowledge, emotional bonds, and community narratives, contributing to the development of individuals who are more aware of their roots and cultural identity.

Keywords: Alagoas culture; Gamification; Heritage.

INTRODUÇÃO

O presente trabalho aborda a experiência de utilização da *gamificação* como ferramenta pedagógica no âmbito da Educação Patrimonial, mais especificamente, no âmbito do projeto “A Menina do Lugar” no município de Porto de Pedras-AL. Este projeto é uma iniciativa cultural e educacional que nasceu no IFAL (Instituto Federal de Alagoas) - Campus Maceió, composta por docentes e discentes, especialmente do curso de Design de Interiores e de Artesanato (Proeja). Seu principal objetivo é valorizar a cultura alagoana e fortalecer o sentimento de identidade e pertencimento das crianças por meio da leitura, da contação de histórias e do registro das memórias locais. O nome do projeto simboliza essa personagem-guia, uma menina que dá voz ao olhar infantil sobre o território, conduzindo leitores de diferentes idades a reconhecer a beleza e a singularidade de cada comunidade retratada.

Até o momento, esse projeto extensionista já atuou em quatro lugares alagoanos: União dos Palmares (Muquém); Coruripe; Viçosa; Palmeira dos Índios (Mata da Cafurna). Em cada um desses lugares, a ação extensionista realizada com crianças de escolas públicas municipais teve como resultado um livro sobre cada cidade e jogos educativos, que registram não apenas aspectos físicos e históricos desses lugares, mas também sentimentos, afetos e modos de viver que dificilmente aparecem em registros oficiais. Assim, o projeto reforça a importância da memória comunitária e do olhar da infância como forma legítima de construir história e identidade.

Em 2024, “A Menina do Lugar” conquistou o Prêmio Rodrigo Melo Franco de Andrade, promovido pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN), na categoria Entidades da Administração Pública. Como resultado, as próximas edições dos livros trarão o selo do prêmio, ampliando a legitimidade e o alcance da iniciativa, além de abrir caminho para novas parcerias e tecnologias de difusão cultural.

Após uma extensa pesquisa e discussão entre os docentes e discentes sobre lugares representativos no que diz respeito à história e à cultura do estado de Alagoas,

definiu-se o município de Porto de Pedras como o *lôcus* da ação extensionista aqui abordada. Nesse sentido, buscou-se utilizar a *gamificação* como estratégia para difusão da história e da cultura do local a partir da utilização do jogo como ferramenta de mediação cultural infantil, permitindo uma expansão da oralidade e uma maior apropriação do conteúdo abordado.

Para atingir esse objetivo, foi necessário realizar uma aproximação com a realidade local através de visitas a duas escolas públicas municipais, realizando atividades lúdicas como rodas de conversa, elaboração de desenhos e uma escuta sensível aos alunos dessas escolas, que tinham entre 7 e 11 anos. Em decorrência dessa ação de extensão, foram elaborados um livro ilustrado com uma narrativa sobre o patrimônio e a memória locais e alguns jogos lúdicos, como jogo de tabuleiro, jogo da memória e jogo de cartas.

Diante do exposto, o objetivo geral deste relato de experiência é narrar a ação de extensão realizada em duas escolas públicas municipais de Porto de Pedras, enfatizando o percurso de criação e desenvolvimento do jogo de cartas “Era uma vez no meu lugar” como estratégia pedagógica de mediação cultural no contexto de projetos de extensão. Como objetivos específicos, buscaram-se: (i) apresentar a utilização de metodologia para criação do jogo; (ii) apresentar o processo de escuta e construção coletiva dos elementos que compõem o jogo; e (iii) discutir o papel da *gamificação* no fortalecimento do sentimento de pertencimento infantil.

Ao longo do texto, apresentaremos inicialmente a fundamentação teórica, abordando os conceitos de educação patrimonial, *gamificação* e mediação cultural, bem como o contexto histórico e cultural de Porto de Pedras. Em seguida, descreveremos a metodologia utilizada na ação extensionista para a construção do jogo, destacando as oficinas e processos participativos realizados nas escolas municipais Orlando Dorta e Luiz Cunha. As considerações finais sintetizarão as contribuições da experiência e apontarão caminhos para futuras ações.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O município de Porto de Pedras destaca-se por sua riqueza culinária, histórica, cultural e ambiental. Porto de Pedras integra a Área de Proteção Ambiental (APA) Costa dos Corais, criada em 1997, e abrange cerca de 135 km do litoral de Alagoas e Pernambuco, sendo considerada a maior unidade de conservação federal marinha do

Brasil. Reúne ecossistemas de recifes de corais, manguezais, praias e estuários fundamentais para a biodiversidade local (Porto de Pedras, 2025).

O município limita-se ao norte com o município de São Miguel dos Milagres, ao sul com Japaratinga, a oeste com Jacuípe e Colônia Leopoldina. Além disso, Porto de Pedras situa-se em posição estratégica em relação a Porto Calvo, uma das primeiras ocupações do atual território alagoano que teve grande relevância durante as invasões holandesas ao Nordeste brasileiro, ocorridas entre 1630 e 1654 (Brasil, 2025).

Por pertencer a Porto Calvo, Porto de Pedras foi diretamente influenciada pelos confrontos com holandeses que ocorreram em Alagoas no século XVII. Naquele momento, Porto de Pedras tornou-se um entreposto de mercadorias, tropas e demais pessoas que permitiram um fluxo de riqueza e cultura entre as duas cidades.

Atualmente, a cidade destaca-se pela atividade turística, pelos seus bens materiais, como igrejas, casas coloniais e o centro histórico e por seu patrimônio imaterial, representado em manifestações culturais como o Bobo, as Cambindas e outras expressões da cultura popular. A presença do peixe-boi-marinho (*Trichechus manatus*), espécie ameaçada de extinção e símbolo da região, tornou-se um marco para projetos de conservação e educação ambiental, muitos dos quais envolvem diretamente a comunidade local (Porto de Pedras, 2025).

Nesse território rico em patrimônio cultural, o projeto de extensão A Menina do Lugar aportou, tendo como objetivo realizar atividades de educação patrimonial, através de uma escuta sensível das experiências infantis em Porto de Pedras, registrando memórias, afetos e olhares. Segundo Meneses (1992), o patrimônio cultural deve ser compreendido como uma construção social da memória, carregada de disputas simbólicas e usos políticos.

Mais do que a simples conservação de objetos ou edifícios, sua relevância está no modo como é apropriado, interpretado e ressignificado pela sociedade. Meneses (2018) afirma que “no caso do ensino, a discussão do patrimônio estimula um processo de observação, de registro crítico e de busca de significação.” Nesse sentido, a Educação Patrimonial tem um papel primordial visto que visa ao conhecimento, à apropriação e valorização da herança cultural por crianças, jovens e adultos, de forma a fortalecer, ativamente, identidades e cidadania (Horta, 1999).

Nesse contexto, observa-se a necessidade de desenvolvimento de ferramentas que possibilitem o resgate e a apropriação por crianças da história do seu lugar, do

seu patrimônio e da sua memória de forma lúdica e atraente para esse público. Diante do exposto, brincadeiras e jogos lúdicos se mostram como instrumentos poderosos de construção de vínculos.

Segundo Vygotsky (1991), essas atividades desempenham um papel fundamental no desenvolvimento infantil, pois permitem à criança agir além de seu comportamento cotidiano, exercitar a imaginação e internalizar regras sociais, contribuindo para o aprendizado.

De acordo com Kishimoto (1995), o jogo pode ser entendido a partir de três perspectivas: como resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social; como um sistema de regras; e como um objeto. Na primeira perspectiva, o jogo depende da linguagem de cada contexto social, assumindo a imagem e um sentido atribuído por cada sociedade. Numa segunda perspectiva, o jogo se confunde com o sistema de regras que o estrutura, ou seja, ao jogar, a pessoa está ao mesmo tempo executando as regras do jogo e desenvolvendo uma atividade lúdica. Por fim, o jogo pode ser visto como o objeto materializado, com suas formas e materiais utilizados em sua confecção.

Para Fromberg (1987), o jogo infantil se caracteriza por ser: a) simbólico, representa a realidade; b) significativo, relaciona e expressa experiências; c) exige atividade; d) voluntário ou de motivação interna; e) regado e f) episódico, ocorre de forma acidental, sem precisar de um contexto maior.

Já Christie (1991) caracteriza o jogo infantil por quatro principais características: a) a não-literalidade, entendida como a substituição do sentido habitual por um próprio, p. ex.: a bola de futebol que vira a barriga de grávida; b) o efeito positivo que pode ser percebido pelos signos de prazer e alegria, o sorriso ao brincar, p. ex.; c) flexibilidade, as crianças se permitem novos arranjos e práticas inventivas e d) a finalidade, a criança objetiva tão somente brincar. Não há objetivo prático ou não fútil a ser alcançado. Nesse aspecto, há quem destaque que o jogo educativo, por ter uma finalidade diversa do lazer, não poderia ser caracterizado como infantil no sentido aqui tratado.

Relacionando o jogo e a educação infantil, percebe-se que tal noção tem mudado durante a história da humanidade, inicialmente visto como mera diversão ou recreação, um descanso necessário, passando pela visão negativa, na Idade Média, que associava o primeiro aos jogos de azar e ao pecado. Já na Renascença, as brincadeiras infantis podiam ser utilizadas para transmitir conceitos básicos de

matemática ou astronomia, de forma lúdica. Para Montaigne (2016), o jogo é ferramenta para o desenvolvimento da linguagem e do imaginário.

A partir da proposta do projeto pensou-se em ferramentas e produtos que pudessem otimizar o conhecimento apreendido e produzido, permitindo a disseminação e a melhor apreensão pela população local, especialmente, as crianças. Diante do exposto, buscou-se elaborar jogos que fossem construídos a partir de elementos locais, identificados a partir da perspectiva das crianças que possibilitaram a otimização do conhecimento aprendido e produzido, permitindo a disseminação e a melhor compreensão pelas crianças. Nesse sentido, o jogo poderia funcionar como material de apoio pelos professores através da gamificação que, segundo Fardo (2013, s/p) consiste na

[...] utilização de elementos tradicionalmente encontrados nos games, como narrativa, sistema de feedback, sistema de recompensas, conflito, cooperação, competição, objetivos e regras claras, níveis, tentativa e erro, diversão, interação, interatividade, entre outros, em outras atividades que não são diretamente associadas aos games, com a finalidade de tentar obter o mesmo grau de envolvimento e motivação que normalmente encontramos nos jogadores quando em interação com bons games.

Deterding *et al.* (2011) complementam que a gamificação consiste na utilização de elementos de jogos em contextos não relacionados ao jogo, com o objetivo de engajar pessoas, motivar comportamentos e potencializar processos de aprendizagem.

Nesse sentido, foi desenvolvido o jogo educativo infantil “Era uma vez no meu lugar”, inspirado no formato narrativo do jogo “Construa uma história”. O jogo desenvolvido busca traduzir elementos do patrimônio local em cartas ilustradas, organizadas em cinco categorias: personagem, lugar, objeto, ação e virada de enredo.

A proposta articula, portanto, três dimensões centrais: a educação patrimonial, ao valorizar e difundir os saberes locais; a gamificação, como estratégia metodológica que amplia o engajamento e a participação; e a extensão universitária, que se realiza no diálogo horizontal entre comunidade e instituição, convergindo com os fundamentos que estruturam a Política Nacional de Extensão Universitária (Forproex, 2012) e da Resolução CNE/CES nº 7/2018 (Brasil, 2018).

METODOLOGIA

A ação extensionista e o consequente desenvolvimento do jogo ocorreram de forma concomitante à elaboração do livro ilustrado infantil, ambos fundamentados em dois pilares: a revisão bibliográfica e as visitas *in loco*. Além disso, esse projeto de extensão teve como base a mediação cultural com as crianças a fim de compreender as relações simbólicas que elas constroem com o patrimônio local de sua cidade.

Como propõe Horta (1999), a educação patrimonial deve ser uma experiência viva, enraizada na realidade local. Assim, essa ação buscou ir além da transmissão de informações, valorizando o processo de escuta e coautoria infantil como forma de produção de conhecimento.

As atividades foram realizadas em duas escolas públicas municipais de Porto de Pedras: Escola Orlando Dorta e Escola Luiz Cunha, envolvendo 40 crianças (duas turmas de 20 alunos), com idades entre 7 e 11 anos. As atividades ocorreram entre os meses de fevereiro e abril de 2025, com autorização prévia das escolas e responsáveis das crianças, que assinaram um termo de consentimento de atividade e uso de imagem.

Os materiais utilizados nessas ações incluíram:

- Registros etnográficos (anotações, gravações de áudio e fotografias);
- Materiais lúdicos (papel, lápis, borracha, lápis de cor);
- Um jogo de tabuleiro em tamanho real, onde os “peões” eram as próprias crianças.

A metodologia foi inspirada no modelo ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), adaptado a uma abordagem de mediação cultural em diálogo com a infância. As etapas foram assim desenvolvidas:

a) Aproximação com as crianças:

Realizada nas escolas participantes, por meio de atividades lúdicas, como o jogo de tabuleiro gigante; a elaboração de desenhos de lugares representativos para as crianças (Ver Figura 1) e rodas de conversa sobre o território, memórias familiares e experiências com o mar, o mangue e as festas comunitárias (Ver Figuras 2 e 3). O objetivo foi compreender os significados atribuídos pelas crianças à cultura local e sua diversidade, em consonância com a perspectiva etnográfica de Ingold (2011). Cabe destacar que a escuta etnográfica foi essencial para compreender essa diversidade. Não se tratava apenas de aplicar um recurso didático, mas de acolher a pluralidade

de formas de expressão e entendimento. Tal escuta vai além da apreensão das palavras, mas se reflete também nos gestos, na voz, no silêncio, na importância ou na ausência dela a certos assuntos, temas ou objetos (Ingold, 2011).

Figura 1 - Exemplos de desenhos elaborados pelas crianças mostrando os lugares mais representativos para elas.



Fonte: autores, 2025.

Figura 2 - Roda de conversa na escola Orlando Dorta.



Fonte: autores, 2025.

Figura 3 - Atividade de elaboração dos desenhos na escola Luiz Cunha.



Fonte: autores, 2025.

b) Elaboração de desenhos: As falas infantis foram traduzidas em narrativas visuais e textuais, com uma linguagem lúdica, originando personagens, lugares e objetos e se transformaram em um livro infântil e em um jogo que revelou o olhar das novas gerações sobre o lugar onde vivem (Ver Figura 4).

Figura 4 - Exemplos de personagens elaborados para o livro e o jogo.



Fonte: autores, 2025.

Nessa etapa, as falas infantis já transformadas em personagens e enredo do livro foram traduzidas em quatro categorias narrativas: personagem, lugar, objeto, ação e virada de enredo. Na categoria personagem, foram inseridos no jogo os personagens que fazem parte da história do livro como, por exemplo, o Peixe-boi, bastante citado pelas crianças. Na categoria objeto, foram inseridos objetos da vivência local como, por exemplo, a máscara de Bobo. Na categoria ação, estão listadas algumas ações que as crianças devem fazer ao puxar essas cartas, como pular, cantar, dançar, entre outras (Figura 5).

O objetivo era criar um baralho que pudesse servir como disparador de histórias, inspirado em jogos como jogo narrativo de cartas, enraizado no universo cultural de Porto de Pedras.

Figura 5 - Categorias do jogo.



Fonte: autores, 2025.

c) Desenvolvimento: Realizado de forma colaborativa entre bolsistas, professores e ilustradores, envolvendo cada ator do processo e levando em consideração a construção de significados utilizados por eles, como nos ensina Filatro (2019). As imagens do jogo foram inspiradas nas narrativas das crianças e o seu design articulou intencionalidade pedagógica, linguagem acessível e pertinência cultural, conforme propõe Filatro (2008) (Ver Figura 6).

Figura 6 - Jogo de cartas “Era uma vez no meu lugar” e regras do jogo.



Fonte: autores, 2025.

d) Implementação: A aplicação do jogo, ainda não iniciada, está prevista para o mês de novembro de 2025, inicialmente nas duas escolas já trabalhadas. Pretende-

se realizar atividades lúdicas com oficinas realizadas em sala de aula e espaços comunitários, com dinâmicas voltadas à oralidade e à criação coletiva, que podem se estender às demais escolas do município por professores locais. Por se tratar de um jogo de narrativa aberta, espera-se que as próprias crianças criem novas regras, reafirmando seu papel de produtoras de cultura (Sarmiento, 2003).

e) Avaliação: Prevista como contínua, de caráter formativo e somativo, contemplando tanto a adequação pedagógica do jogo quanto sua capacidade de promover apropriação simbólica do patrimônio (Meneses, 2009). Os critérios de avaliação incluem: engajamento, colaboração, espontaneidade narrativa e reconhecimento identitário. Espera-se verificar se o jogo fortaleceu vínculos de pertencimento e abriu espaço para que as crianças se reconhecessem como protagonistas de suas próprias histórias.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Embora o jogo “Era uma vez no meu lugar” ainda não se encontre na fase de implementação, alguns resultados parciais já podem ser observados no decorrer das atividades extensionistas que lhe deram origem. As rodas de conversa e oficinas realizadas junto às duas escolas municipais de Porto de Pedras evidenciaram alto engajamento infantil, revelando o interesse espontâneo das crianças em compartilhar histórias, memórias e elementos do cotidiano. Esta etapa de escuta sensível já resultou no mapeamento de categorias narrativas locais — personagens, lugares, objetos e ações — que constituem tanto a base do livro A Menina do Lugar quanto do protótipo do jogo.

Em relação aos bolsistas e docentes envolvidos, além do desenvolvimento de competências que permitiram coletar dados, roteirizar, diagramar e ilustrar, observa-se um desenvolvimento de conhecimento sobre memória e patrimônio do território estudado, sobre gamificação, métodos e ferramentas, bem como a interação com as crianças e todas as atividades desenvolvidas sob supervisão. Nesse sentido, a intersecção da instituição de ensino com a comunidade mostrou-se vantajosa a ambos, tendo contribuído significativamente na formação dos bolsistas envolvidos.

Do ponto de vista pedagógico, o processo de produção coletiva vem se mostrando relevante, pois promove a participação ativa das crianças como coautoras de narrativas, conferindo-lhes protagonismo e voz. As interações revelaram ainda a

emergência de vínculos afetivos com o território, traduzidos em falas que associam patrimônios materiais e imateriais ao universo doméstico e familiar, como a referência às casas de avós, aos rituais da pesca ou às brincadeiras tradicionais. Esse movimento sugere um fortalecimento do sentimento de pertencimento e identidade comunitária.

No que diz respeito aos resultados esperados, projetamos que, uma vez implementado, o jogo poderá favorecer a apropriação cultural por parte das crianças, incentivando-as a reconhecerem e valorizarem os saberes de seu território. Do ponto de vista escolar, espera-se que o material funcione como recurso interdisciplinar, articulando áreas como história, geografia, artes e língua portuguesa, além de estimular competências relacionadas à oralidade, criatividade e imaginação.

É igualmente relevante considerar os impactos indiretos do processo. O envolvimento de discentes e colaboradores do IFAL no design gráfico e na produção do material contribui para a formação acadêmica. Ademais, a experiência demonstra potencial de replicabilidade, permitindo que o modelo seja aplicado em outras escolas e municípios a cada nova edição do projeto A Menina do Lugar.

Em síntese, ainda que não tenhamos resultados finais, o processo já evidencia uma série de efeitos parciais e expectativas concretas: o fortalecimento do diálogo intergeracional, a valorização da memória comunitária e a criação de ferramentas lúdicas que articulam patrimônio cultural e educação.

Mais do que livros, jogos e outros produtos lúdicos, “A Menina do Lugar” constrói pontes entre memória, infância e identidade. Ao estimular as crianças a se reconhecerem em suas cidades, tradições e histórias, o projeto semeia o orgulho pelo território e fortalece vínculos afetivos essenciais para a preservação da cultura.

Nesse sentido, assume protagonismo junto às comunidades visitadas em mostrar que o patrimônio cultural não seja visto como elemento distante, ligado a monumentos ou museus, mas também está presente nas histórias contadas pelas crianças, nos gestos da comunidade e nos laços que unem cada geração.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A criação do jogo "Era uma vez no meu lugar", no âmbito do projeto "A Menina do Lugar", consubstancia-se em ação de extensão universitária que se concretiza no

diálogo e na troca genuína com a comunidade, mais especificamente, as crianças, evidenciando o potencial transformador e restaurador da educação patrimonial.

O relato demonstrou como o processo de escuta sensível junto às crianças de Porto de Pedras foi crucial para a construção coletiva dos elementos necessários ao livro e, por conseguinte, ao jogo. Ao dar protagonismo à infância, pode-se não apenas coletar informações, mas também fortalecer o sentimento de pertencimento e identidade local.

A gamificação, nesse contexto, mostra-se como estratégia pedagógica eficaz, capaz de engajar as crianças de maneira interativa e prazerosa. Ao se tornarem "contadoras de histórias do seu próprio universo", as crianças poderão se reconhecer como agentes de sua cultura, um passo fundamental para a formação de cidadãos mais conscientes e conectados com suas raízes.

A experiência demonstrou a importância da universidade ir além dos muros da sala de aula, dialogando com a sociedade e produzindo conhecimento em conjunto. Ao se alinhar com as diretrizes da Política Nacional de Extensão Universitária, contribui para a formação crítica dos estudantes, que atuaram no design e na produção do jogo e, ao mesmo tempo, gera um impacto social relevante na comunidade.

Como perspectiva futura, o modelo de criação e implementação do jogo pode ser sistematizado para ser replicado em outras comunidades de Alagoas, valorizando as particularidades de cada local e expandindo o alcance do projeto "A Menina do Lugar". Além disso, é possível a criação de versões digitais e/ou híbridas dos jogos, possibilitando que tenham um maior alcance.

As próximas ações do programa focarão na implementação efetiva do jogo e em coletar novos dados sobre a apropriação do jogo pelas crianças e em aprimorar o material a partir dessa experiência viva e contínua, garantindo que o patrimônio cultural seja sempre uma construção social da memória, viva e em constante movimento.

AGRADECIMENTOS

Este trabalho foi realizado com o apoio e fomento da Pró-reitoria de Extensão do Ifal (PROEX) através do Edital nº 1/2025, de 13 de fevereiro de 2025, e do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC), vinculado à Pró-

Reitoria de Pesquisa, Pós-Graduação e Inovação do Instituto Federal de Alagoas – Campus Maceió. Estendemos nossa gratidão ao Laboratório Compartilhado de Pesquisa e Inovação do Ifal Campus Maceió-AL (Colab), espaço fundamental para o desenvolvimento das ideias, metodologias e materiais que compõem o projeto A Menina do Lugar.

Agradecemos, também, à Secretaria Municipal de Educação de Porto de Pedras pelo acolhimento e apoio durante a execução das atividades de campo, bem como às equipes pedagógicas das Escolas Municipais Orlando Dorta e Luiz Cunha, pela abertura, receptividade e colaboração. Por fim, um agradecimento especial às crianças participantes que, com suas histórias, desenhos, sorrisos e olhares atentos, contribuíram com afeto e autenticidade para a construção de um projeto verdadeiramente coletivo e sensível à identidade local.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Resolução n. 7, de 7 de dez. de 2018**: Estabelece as Diretrizes para a Extensão na Educação Superior Brasileira e regimenta o disposto na Meta 12.7 da Lei nº 13.005/2014, que aprova o Plano Nacional de Educação - PNE 2014-2024 e dá outras providências. Disponível em: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgiclfefindmkaj/https://abmes.org.br/arquivos/legislacoes/Resol_7cne.pdf. Acesso em: out/2025.

BRASIL. Instituto Chico Mendes de Conservação da Biodiversidade (ICMBio). **Plano de Ação Nacional para a Conservação do Peixe-Boi-Marinho (*Trichechus manatus*)**. Brasília: ICMBio, 2023. Disponível em: <https://www.icmbio.gov.br/portal/faunabrasileira/plano-de-acao/10534-peixe-boi-marinho>. Acesso em: 13 de setembro de 2025.

CHAGAS, Mário. **Museus, memórias e movimentos sociais**. Rio de Janeiro: IPHAN, 2006.

CHRISTIE, James F. **Play and Early Literacy Development**. Albany: State University of New York Press, 1991.

DETERDING, Sebastian *et al.* From game design elements to gamefulness: defining “gamification”. In: **Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference**. Tampere: ACM, 2011. p. 9-15.

FARDO, Marcelo Luis. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **RENOTE**, Porto Alegre, v. 11, n. 1, 2013. DOI: 10.22456/1679-1916.41629. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/41629>. Acesso em: 8 set. 2025.

FILATRO, Andrea. **Design instrucional contextualizado**. São Paulo: SENAC, 2008.

_____. **Design Instrucional Contextualizado**: educação e tecnologia. 3. ed. São Paulo: SENAC, 2019.

_____. **Aprendizagem baseada em experiências**: práticas de design para a educação contemporânea. São Paulo: Senac, 2022.

FORPROEX. **Política Nacional de Extensão Universitária**. Manaus: FORPROEX, 2012.

FROMBERG, Doris Pronin. **A review of research on play**: the need for a new perspective. Early Childhood Research Quarterly, New York: Elsevier, 1987.

HORTA, Maria de Lourdes Parreiras. **Educação Patrimonial**. Belo Horizonte: Autêntica, 1999.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. Petrópolis: Vozes, 1995.

MENESES, Ulpiano T. Bezerra de. A cultura material no estudo das sociedades antigas. **Revista de História**, n. 127-128, 1992.

MENESES, Ulpiano T. Bezerra de. Educação patrimonial: memória e cidadania. **Revista CPC**, São Paulo, n. 1, 2009.

MENESES, Ulpiano T. Bezerra de. Patrimônio, cidadania e ensino de história. **Cadernos do CEOM**, v. 31, n. 49, 2018.

MONTAIGNE, Michel de. **Ensaio**. Trad. Sérgio Milliet. São Paulo: Martins Fontes, 2016.

PORTO DE PEDRAS (AL). Prefeitura de Porto de Pedras. **História do Município**. Disponível: <https://site.portodepedras.al.gov.br/historia-do-municipio/>. Acesso em: 02 de setembro de 2025.

_____. **História e Turismo de Porto de Pedras**. Porto de Pedras: Prefeitura Municipal, [s.d.]. Disponível em: <https://site.portodepedras.al.gov.br/portal-turismo/>. Acesso em: 10 de outubro de 2025.

SARMENTO, Manuel Jacinto. **As culturas da infância**. Braga: Universidade do Minho, 2003.

VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.