



**XXIII  
SEINPE**  
I FEIRA DE INOVAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA  
DA EDUCAÇÃO DO AMAZONAS

## O Gênero Lenda na Era Digital: O Jogo "Aventura Lendária" como Ferramenta para a Valorização da Cultura Amazônica na Escola

João Kleber Serrão de Freitas – Secretaria Municipal de Educação - Semed –  
joao.freitas@semed.manaus.am.gov.br

**Eixo 01 - Inovação, Educação Especial e Inclusão em contextos amazônicos: explorar metodologias; processos educativos inovadores; experiências, práticas; tecnologias em espaços educacionais amazônicos.**

### Introdução

A valorização da cultura regional perpassa, fundamentalmente, pelo conhecimento da história construída e transmitida entre gerações. Nesse contexto, as lendas emergem como gêneros textuais orais fundamentais, portadores de cosmovisões, valores e tradições de um povo. Especificamente, as lendas amazônicas, com sua riqueza e especificidades, constituem um patrimônio imaterial cuja preservação depende de sua contínua recriação e transmissão. No entanto, o contexto escolar contemporâneo, frequentemente desconectado das realidades locais, demanda metodologias inovadoras para engajar os estudantes. Este trabalho apresenta e analisa o projeto do jogo "Aventura Lendária", uma iniciativa que visa promover o conhecimento e a importância do gênero textual lenda, nomeadamente as lendas amazônicas, por meio do contato com recursos tecnológicos e de programação em blocos. Parte-se da premissa de que a gamificação, enquanto estratégia pedagógica, pode servir como uma ponte eficaz entre o tradicional e o moderno, potencializando o reconhecimento e a valorização da cultura regional na formação escolar de forma dinâmica e significativa.



**XXIII  
SEINPE**  
I FEIRA DE INOVAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA  
DA EDUCAÇÃO DO AMAZONAS

### **Objetivo:**

Promover o conhecimento e a importância do gênero textual lenda - nomeadamente as lendas amazônicas - por meio do contato com recursos tecnológicos e de programação, valorizando a cultura e tradições regionais na formação escolar.

### **Método (Materiais e Métodos)**

A proposta do "Aventura Lendária" consiste no desenvolvimento e na aplicação de um jogo interativo de aventura, concebido como uma ferramenta pedagógica digital. O jogo é estruturado em cinco fases, cada uma delas dedicada à apresentação de uma lenda amazônica específica (Curupira, Boitatá, Iara, Saci e Mapinguari). A metodologia de implementação segue uma abordagem qualitativa de pesquisa-intervenção, dividida em três etapas principais:

### **Desenvolvimento:**

Utilização de uma ferramenta de programação em blocos (Octostudio) para criar a narrativa interativa. Cada fase do jogo é desenhada para imergir o jogador no universo da lenda, apresentando suas características, enredos e ambientações características da Amazônia.

### **Implementação Pedagógica:**

O jogo será integrado às sequências didáticas dos componentes curriculares de Língua Portuguesa (foco no gênero textual) e História (contexto cultural e social), preferencialmente em turmas da Educação de Jovens e Adultos. A atividade será mediada pelo professor do componente curricular.

### **Coleta de Dados:**

Os dados serão coletados por meio de:

Observação sistemática do engajamento e da interação dos estudantes durante a "gameplay".



**XXIII  
SEINPE**  
I FEIRA DE INOVAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA  
DA EDUCAÇÃO DO AMAZONAS

Questionários mistos (pré e pós-teste) para avaliar a aquisição de conhecimento sobre as lendas e a percepção sobre a cultura regional.

Grupos focais para colher impressões subjetivas e verificar se o jogo cumpriu seu papel de motivar um aprofundamento posterior sobre o tema.

### **Impacto na Escola e na Comunidade**

O impacto projetado do jogo "Aventura Lendária" extrapola os muros da escola, atingindo a comunidade de forma circular:

#### **No Âmbito Escolar:**

Espera-se que o jogo sirva como um ponto de partida catalisador para as aulas, transformando o aprendizado sobre o gênero lenda em uma experiência prática e memorável. A proposta possibilita um relevante contato com a produção oral construída ao longo do tempo, mas de uma forma ressignificada para a geração digital. Isso promove a interdisciplinaridade (Língua Portuguesa, História, Artes e Tecnologia) e desenvolve a competência midiática dos estudantes.

#### **No Âmbito da Comunidade:**

Ao trabalhar com o patrimônio cultural imaterial local, o projeto fortalece os elos entre a escola e a comunidade. Os estudantes tornam-se agentes de divulgação desse conhecimento, potencialmente levando as discussões para suas famílias. O reconhecimento da produção cultural, facilitado pelo jogo, é o primeiro passo para garantir sua longevidade e transmissão para futuras gerações, combatendo a erosão cultural e fortalecendo a identidade Amazônica.

#### **Conclusão:**

Conclui-se que a proposta do jogo "Aventura Lendária" apresenta-se como uma estratégia pedagógica viável e potentemente eficaz para atingir um duplo objetivo: o letramento digital através da gamificação e o letramento cultural através da valorização das lendas amazônicas. A integração entre tecnologia e tradição oral



**XXIII  
SEINPE**  
I FEIRA DE INOVAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA  
DA EDUCAÇÃO DO AMAZONAS

mostrou-se um caminho promissor para engajar os estudantes, transformando-os de meros ouvintes em participantes ativos das narrativas que formam a sua identidade regional. Entende-se que o jogo não esgota o tema, mas motiva um aprofundamento posterior, servindo como uma ferramenta de ignição para a curiosidade e o respeito pela cultura local. Recomenda-se a aplicação prática do jogo e a ampliação do estudo para mensurar com precisão os seus resultados na aprendizagem e na formação da identidade cultural dos discentes.

### **Referências:**

- BETTELHEIM, B.A Psicanálise dos Contos de Fadas. Paz e Terra, 1980.
- CASCUDO, L. da C. Geografia das Lendas Brasileiras. Global Editora, 2012.
- HUIZINGA, J. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. Perspectiva, 2014.
- PRENSKY, M. Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais. Senac São Paulo, 2012.
- SILVA, M. O. da. Lendas Amazônicas. 5ª ed. Editora Valer, 2008.
- VYGOTSKY, L. S. A Formação Social da Mente. Martins Fontes, 2007.