



INOVAÇÃO CULTURAL NA ESCOLA: INTEGRANDO GAMIFICAÇÃO COM JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS

ASDRUBAL NOBREGA MONTENEGRO NETO; RONY DAYTON GONCALVES DE ABRANTES; RUAN CARLOS ISMAEL DE SOUSA; MARIA LUIZA FERNANDES PEREIRA; JONAS DE FREITAS MACIEL FIGUEREDO

Introdução: No Brasil, pesquisas apontam um desinteresse crescente por parte de escolares pela prática de atividades físicas e um maior preferência por jogos digitais. O sedentarismo está diretamente ligado a obesidade e outras doenças. **Objetivo:** Este projeto objetivou estimular a prática de atividades físicas por escolares, através do resgate de jogos e brincadeiras populares tradicionais, combinado a gamificação de conteúdos teóricos referentes a disciplina de Educação Física, com a utilização das ferramentas Kahoot e Quizlet. **Relato de caso/experiência:** O projeto foi desenvolvido no período de 16 de setembro de 2024 a 31 de janeiro de 2025, pela Liga de Combate a Obesidade do IFPB, equipe composta por quatro alunos do curso de Licenciatura em Educação Física e o coordenador do projeto, em parceria com a Associação Cultural Pisada do Sertão e a Secretaria Municipal de Educação de Sousa. Esta atuou facilitando a organização das atividades nas escolas municipais. A Pisada do Sertão capacitou a equipe com relação a jogos e brincadeiras tradicionais. O coordenador capacitou a equipe quanto a metodologias ativas de ensino para gamificação de conteúdos didáticos. Após o treinamento, a equipe desenvolveu gincanas estudantis em 4 escolas municipais de ensino fundamental de Sousa, as quais incluíram competições entre estudantes, com desafios gamificados combinados a jogos e brincadeiras tradicionais, atividades inclusivas para alunos com necessidades especiais e oficina de gamificação para professores. **Conclusão:** Foi relatado pelos professores e alunos participantes que houve uma maior frequência e participação de alunos nas aulas de Educação Física. Os alunos informaram que sentiram prazer em aprender sobre brincadeiras populares tradicionais, associadas a gamificação dos conteúdos da disciplina de educação física. Com isto, o projeto estimulou o resgate a cultura popular, utilizando a tecnologia como ferramenta de aprendizagem, assim como, promoveu um melhor engajamento dos estudantes nas atividades escolares.

Palavras-chave: **GAMIFICAÇÃO; EDUCAÇÃO; CULTURA**