

## **Arqueologia: Um Jogo de Tabuleiro Educacional Inspirado na Exploração de Sítios Arqueológicos**

*Arqueologia: An Educational Board Game inspired by the Exploration of Archaeological Places*

**Marcelo La Carretta<sup>1</sup>, Marielle Silva Fidelis<sup>1</sup>, Lapras Resende<sup>1</sup>,  
Phelipe Henrique Batalha<sup>1</sup>, LÍlian Panachuk de Sá<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>ICEI - Jogos Digitais – Pontifícia Un. Católica de Minas Gerais (PUC Minas)  
R. Claudio Manoel, 1.162 – 30140-108 – Belo Horizonte – MG – Brasil

<sup>2</sup>FAFICH – Arqueologia – Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG)  
Av. Presidente Antônio Carlos, 6.627 – 31270-901 – Belo Horizonte – MG – Brasil

marcelo@lacarreta.com.br, marielle-silva2010@hotmail.com,

jresende270900@gmail.com, phabcoelho@sga.pucminas.br, lipanachuk@gmail.com

**Abstract. Introduction:** This paper presents the design process of the board game "Arqueologia", developed through interdisciplinary collaboration between archaeology, education, and game design. **Objective:** To create a ludic experience that translates real archaeological practices into an accessible and educational format, especially aimed at young audiences in school or museum settings. **Methodology or Stages:** The methodology combined the use of the Quest Narrativa, a design tool created by Marcelo La Carretta to guide game development, with input from research groups specialized in archaeology and heritage education. Systematic decisions were made regarding mechanics, theme, materiality, and pedagogical focus. **Expected Results:** The game is expected to serve as a tool for cultural and scientific mediation, contributing to the popularization of Brazilian archaeology and highlighting the work of field researchers through meaningful gameplay.

**Keywords** Archaeology, Board Games, Narrative, Heritage Education, Game Design.

**Resumo. Introdução:** Este trabalho apresenta o processo de concepção do jogo de tabuleiro "Arqueologia", criado a partir de reflexões interdisciplinares entre a arqueologia, a educação e o design de jogos. **Objetivo:** Desenvolver uma proposta lúdica capaz de traduzir práticas arqueológicas reais em experiências acessíveis e educativas, especialmente para jovens em contexto escolar ou de visita museológica. **Metodologia ou Etapas:** A metodologia incluiu a utilização da Quest Narrativa, ferramenta criada por Marcelo La Carretta para auxiliar na estruturação de jogos, combinada à colaboração com grupos de pesquisa especializados em arqueologia e patrimônio. Foram realizadas escolhas sistematizadas sobre mecânicas, temática, materialidade e foco pedagógico. **Resultados Esperados:** Espera-se que o jogo sirva como ferramenta de mediação cultural e científica, contribuindo para a popularização da arqueologia brasileira e valorizando o trabalho dos pesquisadores em campo por meio de uma experiência lúdica significativa.

*Palavras-Chave* Arqueologia, Jogos de Tabuleiro, Narrativa, Educação Patrimonial, Design de Jogos.

## 1. Introdução

A educação patrimonial, termo adotado a partir dos anos 1980, busca tratar o patrimônio cultural de forma lúdica e crítica. Mudanças legais, como a Lei nº 11.645/2008, que torna obrigatório o ensino da história e cultura afro-brasileira e indígena nas escolas, reforçam a importância de propostas com metodologias ativas. A Portaria nº 375/2018 do IPHAN, que institui a política nacional do patrimônio cultural material, também valoriza o uso de abordagens participativas e a apropriação transversal do conhecimento.

O uso de ferramentas construtivistas no ensino da arqueologia pode ajudar a qualificar conceitos muitas vezes confundidos, como arqueologia e paleontologia. Também pode servir para discutir longos períodos históricos, a diversidade de povos e culturas, e contribuir com uma educação antirracista, desfazendo estereótipos sobre as populações indígenas. Jogos, nesse contexto, funcionam como apontamentos potentes para revelar a sofisticação de tecnologias antigas — de pedra, cerâmica ou mesmo de ovo.

A arqueologia brasileira tem avançado nas últimas décadas, revelando ocupações humanas complexas desde o fim do Pleistoceno. Um exemplo importante é Lagoa Santa (MG), onde escavações como as da Lapa do Santo trouxeram à tona grafismos milenares, rituais funerários e ocupações com mais de 10 mil anos[Neves et al. 2012].

Já a paleontologia surge entre os séculos XVIII e XIX, com Georges Cuvier, referência na anatomia comparada e influência direta nas pesquisas de Peter Lund[Faria 2012]. Após Darwin publicar "A Origem das Espécies", os fósseis passaram a ser tratados como provas da evolução[Darwin 2014], o que reforça a importância das descobertas feitas por Lund em solo brasileiro.

No Brasil, Peter Lund é lembrado como pioneiro nas pesquisas em cavernas calcárias. Na Gruta do Maquiné, encontrou fósseis como o da preguiça extinta *Northrotherium maquinense*, e ajudou a formar o imaginário em torno da arqueologia em Minas. Sua trajetória foi uma das inspirações iniciais para o desenvolvimento do jogo.

Mas é importante reconhecer que essa centralidade atribuída a Lund carrega um viés colonizador. A arqueologia brasileira contemporânea tem buscado revisar essa narrativa, valorizando abordagens mais conectadas ao território e às práticas locais. Lund foi pioneiro, sim, mas pensar a arqueologia apenas a partir do olhar europeu reforça uma leitura colonial sobre as Américas — e, especialmente, sobre o nosso solo mineiro. Nosso projeto acompanha esse deslocamento: busca valorizar epistemologias brasileiras e o papel ativo de comunidades e instituições locais na produção do conhecimento arqueológico. O próprio processo de nomeação do jogo acompanhou essa transição de perspectiva: inicialmente batizado como *Caminhos de Peter Lund*, o protótipo foi renomeado para *Caminhos da Arqueologia*, em busca de maior abrangência conceitual. Ao final do processo, o jogo assumiu o título *Arqueologia*, com o duplo "o" indicando, ao mesmo tempo, a ideia de percurso, deslocamento e circularidade — evocando a caminhada arqueológica como método e metáfora. A escolha reforça a noção de que há sempre um espaço a ser explorado, uma conexão por vir e um fragmento prestes a revelar novos sentidos e ecos sobre o passado.



**Figura 1. logo do jogo "Arqueologia"**

### **1.1. Lapa da Cerca Grande**

Nosso projeto de pesquisa, em um primeiro momento, buscou se situar especificamente no Sítio Arqueológico Lapa da Cerca Grande, parque estadual localizado no distrito de Mocambeiro, no município de Matozinhos, Minas Gerais, na região metropolitana de Belo Horizonte. Reconhecida como um dos mais importantes sítios arqueológicos do Brasil, a gruta abriga um dos maiores conjuntos de pinturas rupestres da região central do estado, além de vestígios paleontológicos e sepultamentos com registros únicos da fauna do Pleistoceno[Museu do Cerrado 2020].

Visitada por Peter Lund em 1837, a caverna foi descrita como um importante laboratório natural. Em suas paredes encontram-se cerca de cem desenhos, representando cenas de caça e figuras zoomorfas, que revelam aspectos simbólicos e culturais de antigas populações humanas[Museu do Cerrado 2020]. A área da gruta está integrada ao Parque Estadual da Cerca Grande, criado em 2010 pelo Decreto Estadual nº 45.398. A unidade de conservação é administrada pelo Instituto Estadual de Florestas (IEF) e teve seu sítio arqueológico tombado em nível nacional pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN), estando inscrito no Livro do Tombo Arqueológico, Etnográfico e Paisagístico desde 1962[Instituto Estadual de Florestas (IEF) 2020].

Apesar de ainda não estar aberta à visitação turística, a Lapa da Cerca Grande é utilizada para fins de pesquisa e educação, preservando ecossistemas naturais de grande relevância ecológica e beleza cênica. Seu potencial educativo, aliado à riqueza de informações arqueológicas e ambientais, torna o local uma referência para projetos de divulgação científica e de educação patrimonial.

## **2. Estado da Arte: Jogos de tabuleiro e Arqueologia**

Jogos digitais com temática arqueológica existem desde os anos 1980, mas sua produção no Brasil é recente. Nos últimos anos, destacam-se bons exemplares que dialogam com temáticas ligadas à arqueologia, ainda que muitas vezes a partir de pesquisas voltadas às fontes historiográficas ou literárias: é o caso de *Sambaquis: Uma História Antes do Brasil* (2019), desenvolvido pelo Grupo ARISE (USP) em parceria com o GRUPEP (Unisul), que aborda o cotidiano de grupos sambaquieiros e suas práticas culturais; *Arqueolab – O Jogo da Arqueologia* (2017), criado na Universidade Federal de Goiás, que simula atividades de escavação e análise de artefatos; e *Detetives do Passado* (2016), do Museu de Arqueologia e Etnologia da UFPR, no qual os jogadores atuam como arqueólogos investigando vestígios materiais para reconstruir modos de vida do passado. Também

se destacam iniciativas como o *Jogo da Arqueologia*, desenvolvido pelo MAE/USP para oficinas educativas, e o *Arqueojogo*, voltado ao ensino básico e criado por pesquisadores da UFPE. Esses jogos exemplificam o potencial lúdico-pedagógico do tabuleiro como meio de divulgação científica e de reflexão crítica sobre o patrimônio arqueológico.

Um exemplo importante é *Quissama – O Império dos Capoeiras*, jogo de Ricardo Spinelli com arte do Belli Studio, lançado em 2015 pela editora Ludens Spirit. Baseado no livro homônimo de Maicon Tenfen, finalista do Prêmio Jabuti 2015 na categoria Juvenil, o jogo se passa no Rio de Janeiro oitocentista. Um dos protagonistas é Vitorino Quissama, escravizado fugitivo em busca de sua mãe, Bernardina, com o apoio do inglês Daniel Woodruff (1832–1910). Os dados do livro foram colhidos de manuscritos do ex-agente do Scotland Yard, que serviram como fonte material da pesquisa. O jogo é valorizado pela comunidade gamer, especialmente pela raridade de seu contexto histórico brasileiro — evidenciando a carência de jogos nacionais com essa temática.

Outro título relevante é *Brazil Imperial*, de Zé Mendes, com arte de Carlos Eduardo Justino, Vinicius Menezes e Tom Ventre, lançado em 2022 pela Meeple Brasil. Ancorado em dados históricos, o jogo percorre o século XIX, ativando personagens históricos em diversas regiões do país, ainda que, por vezes, de forma estereotipada. O objetivo é acumular patrimônio por meio da construção, controle de território e gerenciamento de recursos. Apesar da presença de personagens indígenas e negros, o jogo não tensiona a presença de escravizados, referindo-se a eles genericamente como “trabalhadores”, o que enfraquece sua abordagem histórica.

Mais recentemente, em 2024, foi lançado *Marajoara*, de Daniel de Lucca, com arte de Carmen Ferreira Martinez, também pela Meeple Brasil. O jogo apresenta uma estética bem particular, inspirada nas pinturas das cerâmicas estudadas por diferentes pesquisadoras e pesquisadores em arqueologia. Seu objetivo é gerenciar as etapas da salvaguarda dos bens arqueológicos — da escavação à exposição em museus — permitindo um percurso que conecta arqueologia, restauração, conservação e museologia.

### 3. Grupos de Pesquisa e proposta

O desenvolvimento do jogo “Arqueologia” contou com a colaboração entre dois grupos com expertises complementares: o grupo GESTO (Grupo de Estudos do Simbólico e Técnico da Olaria), da FAFICH/UFMG, e o curso de Jogos Digitais da PUC Minas. A proposta nasceu do esforço conjunto entre pesquisadores, docentes e estudantes dessas instituições, que vêm, ao longo dos últimos anos, promovendo ações voltadas à extroversão do saber arqueológico e antropológico para públicos diversos.

O grupo GESTO, coordenado pela professora e pesquisadora Lili Panachuck, atua em projetos de extensão que buscam aproximar a antropologia e a arqueologia de diferentes comunidades, especialmente através da educação patrimonial. Iniciativas como o projeto Brincar o Patrimônio e a ação de extensão contínua “Brincar com as raízes: Antropologia e Arqueologia nas escolas” exemplificam esse esforço. As atividades propostas envolvem oficinas, jogos e dinâmicas voltadas ao público infantojuvenil, sempre buscando articular saberes acadêmicos e experiências vividas nos territórios. Essa abordagem privilegia a materialidade, a interseccionalidade e a construção coletiva de sentidos a partir da diversidade cultural brasileira.

Já o curso de Jogos Digitais da PUC Minas possui ampla experiência no

desenvolvimento de jogos educativos e de divulgação científica. Com uma trajetória consolidada em projetos premiados no SBGames como *Salve o Mosaico*, *Quarto de Despejo* e *Corona: um reino ameaçado*, além de *Sonho de Jequi* (premiado no Microsoft Image Cup), o curso conta com infraestrutura específica para a prototipagem e validação de jogos de tabuleiro, como uma disciplina própria para esse fim e o Laboratório BB8 — Bureau de BoardGames Infinito. Além disso, o curso oferece formação em gamedesign, ilustração digital 2D e 3D, roteiros e narrativas multimídia e metodologias aplicadas à criação de jogos com fins pedagógicos.

A colaboração entre as equipes foi potencializada pela atuação em projetos anteriores financiados por programas como o PIBIC e FIP, o que garantiu um fluxo contínuo de trocas metodológicas e validações de protótipos. A expertise do GESTO no trato com a educação patrimonial e a vivência territorial, somada ao domínio técnico e narrativo do curso de Jogos Digitais, viabilizou a criação de um jogo sensível ao tema da arqueologia e coerente com os princípios de aprendizagem ativa. Além disso, fomos contemplados com uma edital que viabilizou a produção de mil exemplares do jogo, a ser distribuído de forma gratuita nos espaços e escolas que trabalham o tema.



**Figura 2. Visita Técnica - Museu de História Natural e Jardim Botânico da UFMG**

### 3.1. Clipping e Referências Visuais

A pesquisa e o desenvolvimento do jogo "Arqueologia" foram acompanhados de um levantamento documental e imagético focado em espaços multimídia, registros audiovisuais e publicações institucionais que tratam da arqueologia em Minas Gerais. Esse clipping teve papel fundamental na construção da identidade visual e narrativa do jogo, além de auxiliar na elaboração de cartas temáticas, objetos e contextos

históricos representados na experiência lúdica. Vídeos como o documentário "Planeta Minas"(2006), exibido pela Rede Minas, e o registro do Parque Arqueológico Pedra do Sol (2022) serviram como fonte de inspiração para a ambientação visual e a construção de cenários. O curta-metragem "Arqueologia Brasileira"(1977) também foi referenciado na pesquisa, trazendo um panorama histórico da disciplina no país[Minas 2006, Minas 2022, FUNDEP e Universidade Federal de Minas Gerais 1977]. Entrevistas recentes com a arqueóloga Alenice Baeta (2023) também foram incorporadas à pesquisa, principalmente no tocante às políticas de preservação e à memória dos sítios arqueológicos em Minas Gerais. Tais registros ajudaram a dar consistência às decisões temáticas e reforçaram o compromisso do projeto com a valorização do patrimônio cultural[Baeta 2023].

Além das mídias audiovisuais, também foram consultadas publicações técnicas e institucionais, como os *Arquivos do Museu de História Natural e Jardim Botânico da UFMG* (2021) e dissertações de mestrado, como a de Paulo Alvarenga Junqueira (2009), que analisou o Grande Abrigo de Santana do Riacho [Vários 2021, Junqueira 2009].

O uso do clipping contribuiu para garantir acurácia histórica na concepção do jogo e apoiar a articulação entre a produção lúdica e a pesquisa arqueológica. [Vários 2021, Junqueira 2009, Minas 2006, Minas 2022, Baeta 2023, FUNDEP e Universidade Federal de Minas Gerais 1977]

Também realizamos uma visita técnica ao Sítio Arqueológico da Lapa da Cerca Grande — tema central do jogo — com o objetivo de registrar imagens do local, observar os relevos do terreno, identificar elementos gráficos presentes nas pinturas rupestres e compreender a dinâmica espacial das grutas. A experiência permitiu refinar o material de referência para as cartas do jogo e aproximar a equipe das rotinas de uma expedição arqueológica, contribuindo para tornar o projeto mais aderente às práticas reais da área.

## **4. Metodologia**

### **4.1. A importância das metodologias práticas**

A utilização de jogos de tabuleiro transcende a mera busca por entretenimento, adentrando o campo do desenvolvimento cognitivo e social. A obra de Huizinga, *Homo Ludens*, postula que o jogo é uma atividade fundamental para a cultura humana, permeando diversas esferas da vida[de Barros 2007]. Nesse contexto, os jogos de tabuleiro emergem como ferramentas que estimulam o raciocínio estratégico, a tomada de decisões e a interação social. Ao jogar, os indivíduos exercitam habilidades como memória, atenção e resolução de problemas, ao mesmo tempo em que desenvolvem a capacidade de trabalhar em equipe e de lidar com a competição. A imersão no universo lúdico dos jogos de tabuleiro proporciona um ambiente propício à experimentação e à aprendizagem, no qual os jogadores podem explorar diferentes papéis e cenários, expandindo seus horizontes cognitivos e sociais .

A aplicação de jogos, nesse caso especialmente de tabuleiro, se estende a áreas como a terapia e a educação, demonstrando que essa mídia física ultrapassou as barreiras do entretenimento e se mostrou extremamente útil em diversos campos. Na RPGTerapia, por exemplo, os jogos de interpretação de papéis são utilizados como ferramentas para auxiliar no tratamento de transtornos mentais e emocionais, permitindo que os pacientes explorem suas emoções e desenvolvam habilidades sociais em um ambiente





**Figura 3. Visita Técnica - Sítio arqueológico de Campo Grande”**

seguro e controlado[Impacto 2024]. Já no contexto educacional, os jogos de tabuleiro se revelam como aliados valiosos no processo de ensino-aprendizagem, tornando as aulas mais dinâmicas e envolventes. Ao utilizar jogos para ensinar conceitos complexos, os educadores estimulam o interesse dos alunos, facilitam a compreensão e promovem a retenção do conhecimento[Porto 2009]. Além disso, os jogos de tabuleiro podem ser utilizados para desenvolver habilidades como a colaboração, a comunicação e o pensamento crítico, preparando os alunos para os desafios do mundo real.

#### **4.2. O jogo**

Com todo o entendimento sobre a importância que os jogos tomaram na cultura e no aprendizado, o jogo *Arqueologia* foi desenvolvido com base em pesquisas sobre as práticas arqueológicas e os desafios enfrentados pelos arqueólogos. O jogo utiliza mecânicas de exploração e conexão de caminhos, que simulam a busca por artefatos arqueológicos nas cavernas e nas áreas ao redor. Vale destacar que, ao contrário do senso comum, a ideia de que os povos antigos viviam em cavernas é equivocada. No Brasil, os registros apontam para ocupações em campos abertos, matas densas e planícies, onde as cavernas eram utilizadas de forma estratégica — como espaços de rituais, preparo de alimentos ou inscrição de grafismos. A imagem do “homem das cavernas” recluso em grutas é um estereótipo que não condiz com as evidências arqueológicas locais: viver em cavernas ou margens de rio, de forma permanente, significaria maior exposição a predadores e riscos ambientais.

A estrutura básica do jogo foi definida por meio de uma sequência de decisões

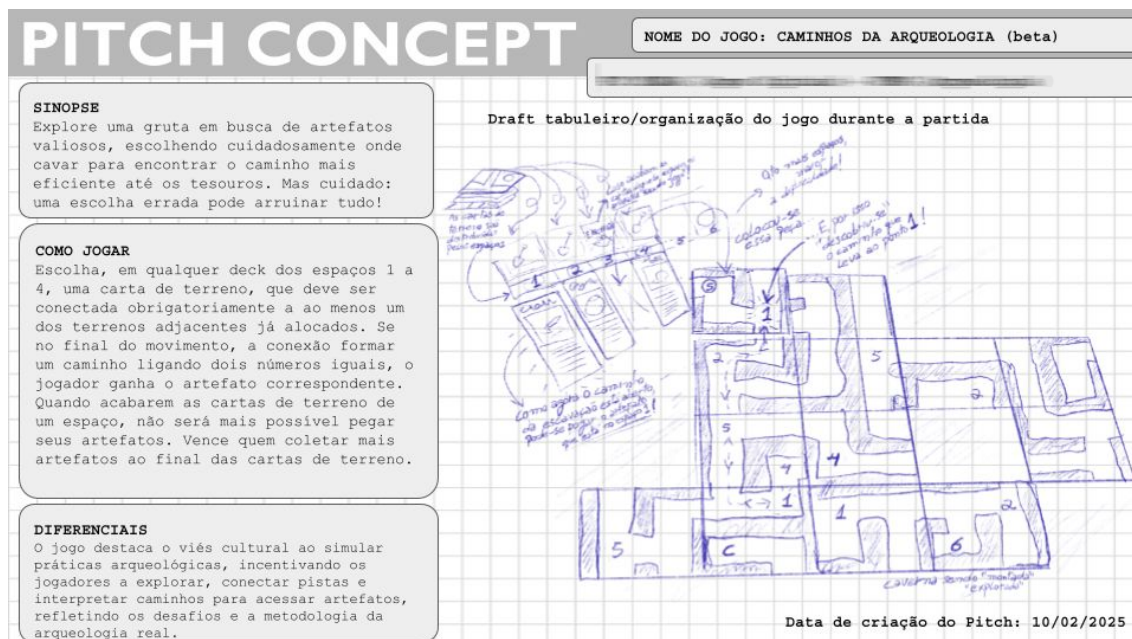


Figura 4. PitchConcept do jogo "Caminhos da Arqueologia- título original

guiadas pelas cartas da Quest Narrativa, metodologia desenvolvida por Marcelo La Carretta nos seus livros *Como Criar Jogos de Tabuleiro*[Carretta 2025b] e transformada em um RPG Narrativo leve no livro *Como Criar Jogos de Tabuleiro: +20 receitas práticas*[Carretta 2025a], este último, em formato de Quiz, disponível gratuitamente de forma online em [www.lacarretta.com.br/questnarrativa](http://www.lacarretta.com.br/questnarrativa). A cada escolha, os autores do jogo iam refinando a experiência de jogo, combinando progressão, interpretação e lógica exploratória. Em vez de construir um jogo de combates ou conquistas, decidiu-se por uma estrutura que valorizasse a realização de pequenas missões, a descoberta gradual, a exploração de ambientes e a ambientação temática. O resultado foi uma dinâmica inspirada em jogos como *Timeline* e *Carcassonne*, mas com foco em interpretação arqueológica.

O jogo é composto por 54 cartas, divididas entre cartas de terreno (com ou sem artefatos), cartas de evento, cartas de objetivo oculto e cartas de instruções. No início da partida, formam-se quatro pilhas com 10 cartas de terreno cada, tomando o cuidado de embaralhar duas cartas de terreno que tenha Eventos Especiais em cada uma delas. Por fim, escolhe-se uma das cartas que estão no topo de qualquer uma das pilhas, colocando-a no centro da mesa, e indicando o início do terreno a ser montado. As cartas de objetivo oculto devem ser embaralhadas sem que se veja o conteúdo. Em seguida, uma única carta é escolhida aleatoriamente e colocada virada para baixo; as demais são descartadas. Essa carta permanece oculta até o final da partida e define a condição especial de pontuação válida para todos os jogadores. Com esta preparação feita, o jogo começa pelo jogador mais jovem que já tenha visitado um sítio arqueológico.

Na sua vez, o jogador retira uma carta de uma das pilhas e a posiciona conectada a alguma das cartas já alocadas na mesa, desde que exista pelo menos uma ligação entre elas. As cartas não podem ser giradas na horizontal nem encaixadas parcialmente, mas podem ser colocadas de cabeça para baixo.



Caso a carta retirada revele um Evento Especial, o jogador deve executar sua ação imediatamente. Após isso, a carta de terreno associada ao evento deve ser alocada normalmente ao terreno construído. Se a ação do evento exigir a remoção de cartas do terreno, elas devem ser descartadas da partida. Já se a carta revelada for uma carta de Evento Catastrófico, a pilha de onde ela foi retirada é imediatamente encerrada e não poderá mais ser utilizada pelo restante da partida. Ao alocar uma carta com um ícone de artefato, o jogador deve sempre buscar formar um caminho até outra carta com o mesmo artefato já presente no terreno. Se ao final da jogada for criado um "caminho" entre dois artefatos iguais, o jogador conquista um dos artefatos — retirando uma das cartas e guardando-a consigo. Esses objetos possuem valores quantificáveis, ou seja, ao obter a carta, o jogador soma os pontos indicados por ela à sua pontuação.

O jogo termina quando todas as pilhas estiverem esgotadas. Ao final da partida, revela-se a carta de objetivo oculto e soma-se os pontos correspondentes — por exemplo, se o objetivo revelado for "Arte Rupestre vale o dobro", todos os artefatos desse tipo pontuam em dobro. Vence o jogador que tiver acumulado mais pontos ao final, com base nas cartas de artefato conquistadas e nos modificadores do objetivo final.

A estrutura do jogo foi projetada para simular a dinâmica de uma escavação arqueológica, articulando progressão tática, reconhecimento visual e decisões baseadas em posicionamento. A presença de eventos, cartas ocultas e a lógica de conexão reforçam a ideia de percurso interpretativo, em que os caminhos construídos representam não apenas ligações físicas, mas também a tentativa de reconstrução do passado a partir de fragmentos dispersos.



**Figura 5. Protótipo em placeholder das cartas para testes do jogo "Arqueologia"**

## 5. Resultados e Conclusões

O jogo *Caminhos da Arqueologia* passou por testes iniciais voltados ao refinamento de seu design e ao equilíbrio de suas mecânicas. O desenvolvimento, finalizado em julho deste ano, incorporou ajustes com base no retorno de jogadores e especialistas, especialmente no que diz respeito à clareza das regras, à fluidez das decisões e à articulação entre conteúdo e jogabilidade. Os primeiros feedbacks indicaram uma receptividade positiva quanto à forma como o jogo consegue aliar aprendizado e entretenimento, demonstrando que propostas lúdicas como esta podem despertar o interesse de diferentes públicos — em especial jovens estudantes — pela arqueologia, pela história da ciência e pela valorização do patrimônio cultural brasileiro.

Como destaca Huizinga em *Homo Ludens*, o jogo é uma forma elementar de cultura[de Barros 2007], e, nesse sentido, seu potencial vai muito além da diversão. Em *Caminhos da Arqueologia*, o uso da mecânica de exploração e conexão de caminhos permite simular o processo investigativo da prática arqueológica. Vale destacar aqui a escassez de cenários brasileiros com esse tema. A escolha por elementos como cartas de terreno, artefatos com valores comparáveis, objetivos ocultos e eventos geológicos traz para o plano da experiência lúdica aspectos centrais da metodologia arqueológica: observação, inferência, a busca incessante por materiais distintos e com grau de integridade e preservação específicos, escassez de recursos e risco iminente de perda da informação. A cada rodada, os jogadores são convidados a construir uma linha do tempo que é ao mesmo tempo cronológica e interpretativa — em que o avanço só ocorre a partir da leitura correta dos vestígios.

A metodologia da *Quest Narrativa* [?], utilizada na etapa de concepção, foi fundamental nesse processo, proporciona uma estrutura flexível, baseada em escolhas progressivas que guiam o design do jogo com base em intuições temáticas e objetivos mecânicos. Ao longo do desenvolvimento, ficou evidente que a lógica evidenciada pela *Quest* escolhida dialogava diretamente com a própria prática arqueológica: escavar é decidir o que preservar, o que avançar e como montar sentido a partir de fragmentos. Assim, o jogo que nasceu como resultado de um exercício de design, acabou se tornando um tradução lúdica daquilo que se deseja transmitir sobre a disciplina arqueológica.

Por fim, o jogo tem sido pensado para circular em escolas, centros culturais e museus, como apoio ao trabalho de mediação cultural e ensino. Jogos de tabuleiro, como apontam Porto[Porto 2009] e pesquisas ligadas à *RPGTerapia*[Impacto 2024], ativam raciocínio, leitura simbólica e habilidades sociais. *Arqueologia* simula situações comuns da prática arqueológica, o que permite criar vínculos entre conteúdo e experiência. A proposta é que o jogo funcione como um ponto de partida para conversas, interpretações e construção coletiva de sentido. Este artigo registra o caminho percorrido até aqui — das decisões de design aos testes e reformulações. Reunimos pesquisadores, educadores e designers num processo colaborativo, e o resultado é mais do que um jogo pronto: é uma ferramenta aberta, que pode ser adaptada, discutida e ampliada. Caso esta abordagem inspire novas articulações entre áreas do conhecimento e promova outras práticas de mediação cultural, o objetivo já terá sido alcançado.

## Referências

- Baeta, A. (2023). Entrevistas sobre arqueologia e preservação em minas gerais. Registro audiovisual.
- Carretta, M. L. (2025a). *Como Fazer Jogos de Tabuleiro: +20 Receitas Práticas*. Editora Appris, Curitiba.
- Carretta, M. L. (2025b). *Como Fazer Jogos de Tabuleiro: Manual Prático*. Editora Appris, Curitiba. 2ª edição revisada e ampliada.
- Darwin, C. (2014). *A origem das espécies: A origem das espécies por meio da seleção natural ou a preservação das raças favorecidas na luta pela vida*. Edipro, São Paulo.
- de Barros, P. R. (2007). Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. *Revista Comunicação & Educação*, 12(1):73–82.
- Faria, F. (2012). *Georges Cuvier: do estudo dos fósseis à paleontologia*. Editora 34, São Paulo.
- FUNDEP e Universidade Federal de Minas Gerais (1977). Arqueologia brasileira. Curta-metragem documental. Produzido por FUNDEP e UFMG.
- Impacto (2024). Rpg terapia: uma ferramenta terapêutica para o desenvolvimento de habilidades sociais e emocionais. *Revista Educação e Impacto*, 2(70):123–135.
- Instituto Estadual de Florestas (IEF) (2020). Parque estadual da cerca grande. <https://ief.mg.gov.br/w/parque-estadual-cerca-grande>. Acessado em: 16/04/2025.
- Junqueira, P. A. (2009). O grande abrigo de santana do riacho (mg): análise do espaço a partir da organização do registro arqueológico. Dissertação de Mestrado, UFMG.
- Minas, R. (2006). Planeta minas – programa de tv exibido em 2006 pela rede minas. Série documental.
- Minas, R. (2022). Parque arqueológico pedra do sol – vídeo de apresentação. Registro audiovisual.
- Museu do Cerrado (2020). Lapa da cerca grande - matozinhos - mg. <https://museucerrado.com.br/espeleologia/lapa-cerca-grande-matozinhos-mg/>. Acessado em: 16/04/2025.
- Neves, W. A., Strauss, A., Bernardo, D. V., Araujo, A., e Kipnis, R. (2012). As promessas de lagoa santa. *Scientific American Brasil*, Dezembro:78–81. Disponível em: <https://www.sciam.com.br>, acesso em 2025.
- Porto, M. P. R. (2009). Jogos de tabuleiro no ensino de história: uma proposta de intervenção. *Revista Brasileira de História da Educação*, 9(1):1485–1500.
- Vários (2021). Arquivos do museu de história natural e jardim botânico da ufm. Publicação institucional da UFMG. Volume especial sobre arqueologia.