

# Lendas do Brasil: Uma proposta de jogo de tabuleiro para o ensino e valorização do folclore e da cultura nacional

Jairton Felix Cavalcante de Melo  
IFCE Maracanaú  
Fortaleza, Brasil  
jairton.fcm@outlook.com

Bruno Correia da Silva  
IFCE Maracanaú  
Fortaleza, Brasil  
0000-0002-4479-6042

**Resumo**—O folclore pode ser definido como a união de todas as tradições, sabedorias e costumes de um povo, transmitidos através das gerações. O brasileiro, em especial, possui uma história rica por ser formada pela mistura de várias culturas, sendo as principais a portuguesa, a africana e a indígena, e aprender sobre ele significa despertar o interesse pela história e cultura do país. Contudo, no atual mundo globalizado, cheio de novas tecnologias, está cada vez mais difícil manter o engajamento do aluno no aprendizado. Diante disso, soluções lúdicas têm sido adotadas em muitos projetos para auxiliar o ensino de matérias, despertar o interesse de alunos e também ajudar a assimilar o assunto de maneira mais divertida. O presente trabalho visa se utilizar dessa ludicidade para instruir o leitor sobre o folclore nacional. Assim, com base no estudo sobre a conceituação geral dos jogos, jogos educativos e sérios e o folclore brasileiro, desenvolveu-se uma proposta de jogo de tabuleiro analógico sobre o folclore nacional, que se utiliza de mecânicas lúdicas de um tabuleiro para estimular a aprendizagem sobre a cultura dos povos trazida pelo folclore brasileiro.

**Palavras-chave**—Jogos de tabuleiro, folclore, jogos educativos, ensino ao folclore

## I. INTRODUÇÃO

O conceito da palavra folclore foi formado a partir das palavras “folk” que significa povo, e “lore” que significa saber, logo a palavra folclore significaria algo como sabedoria do povo. Segundo o que foi acordado na Conferência Geral da UNESCO (Organização das Nações Unidas para Educação, Ciência e Cultura) o folclore é formado pelo conjunto de criações que emanam de uma comunidade cultural fundada na tradição, expressas por um grupo ou por indivíduos e que reconhecidamente respondem a expectativas da comunidade como expressão de sua identidade cultural e social. Assim, é importante ressaltar que o folclore não se resume apenas a lendas e mitos, mas inclui festas, danças, comidas e outras manifestações de cunho cultural.

O folclore brasileiro é o produto da aglutinação de várias culturas, sendo as principais a portuguesa, indígena e africana, cuja mistura de traços e as reinterpretações dão origem não só a manifestações nacionais, como também regionais e locais. Diante disso, novos cânones, crenças, símbolos, valores e sanções foram criados e muitos persistem até hoje [1]. Sabendo disso, ensinar sobre o folclore nacional significa

despertar interesse e curiosidade pela riqueza do seu país, entender as crenças e costumes de um determinado grupo social e ajudar no desenvolvimento da identidade cultural do país, ensino de extrema importância especialmente para crianças e jovens, pois é mais fácil que eles assimilem os conteúdos e cresçam mantendo os conhecimentos adquiridos.

Todavia, considerando o contexto atual, representado por uma sociedade moderna e cada vez mais ligada à tecnologia de informação, nota-se uma dificuldade crescente enfrentada pelo corpo docente em manter o ensino e aprendizagem interessantes para os alunos [2]. Assim, novas formas de ensino são hoje consideradas, dentre elas os jogos educacionais.

Tendo em vista isso e inspirado por alguns jogos educativos e outros jogos clássicos de tabuleiro com certo teor educacional, foi desenvolvido um jogo de tabuleiro, chamado Lendas do Brasil, um jogo de tabuleiro com perguntas, que apresenta e aborda temas relacionados ao folclore nacional, com o objetivo de ensinar e despertar um maior interesse dos jogadores em aprender sobre as lendas, histórias, comidas típicas, datas comemorativas e outros temas relacionados à cultura do país.

A estrutura deste trabalho está disposta da seguinte maneira: a seção 2 apresenta a fundamentação teórica, onde são apresentados os conceitos de jogos educativos, jogos de tabuleiros, game design e a importância e valorização do folclore nacional. A seção 3 descreve os jogos relacionados que influenciaram e serviram de base para o trabalho. A seção 4 traz os resultados, aqui se realizou a elaboração do jogo “Lendas do Brasil”. Finalmente, a seção 5 apresenta as considerações finais e trabalhos futuros deste projeto.

## II. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Um jogo é dito como educativo quando ele é elaborado especificamente para ensinar alguma coisa para alguém sobre determinado assunto ou desenvolver habilidades cognitivas importantes para o processo de aprendizagem [3]. Utilizar o lúdico na aprendizagem propicia uma sensação de prazer, que é bem recebida pelo público de qualquer faixa etária [4]. Saber conciliar o lúdico ao cotidiano escolar é muito importante para o processo de desenvolvimento de uma pessoa, pois

poderá facilitar a socialização, a comunicação, a expressão e a construção de pensamento [5].

Os jogos de tabuleiro, ou board games, compreendem um plano jogável e delimitado em determinados espaços, e peças que podem ser movidas durante o jogo, sendo que cada peça representa um jogador na partida. Os objetivos, assim como as estratégias, podem variar dependendo dos propósitos e das regras, todavia, esses jogos geralmente podem ser representados por jogos dinâmicos de informação perfeita [6]. Esses tipos de jogos acabam se diferenciando dos demais por estabelecerem relações pessoais de forma mais clara entre os jogadores, unir pessoas de diferentes gerações para jogar e por poderem ser jogados em qualquer lugar [7]. Ademais, por se tratarem de jogos analógicos, eles têm a vantagem de serem palpáveis e, como tal, qualquer um pode “transformar” os objetos do jogo e os adaptar a diferentes contextos, além disso, eles captam a atenção das pessoas por serem desconhecidos, por ser algo novo, assim as pessoas não só criam um interesse em conhecê-los, mas, também, jogá-los [8].

A elaboração de um jogo requer conhecimento específico na área de Design de Jogos; no caso dos educacionais, há cinco elementos fundamentais para a produção desse tipo de jogo sendo eles: a mecânica, que define o funcionamento, objetivo e o que acontece com o jogador ao longo do jogo; história, a base para os acontecimentos do jogo; estética, elemento que transmitirá ao jogador sensações estimulantes, por meio da visualização; aprendizagem, o elemento que está sendo ensinado no jogo; e, por fim, a tecnologia, que permite a interação do jogador com o game pelo viés de um meio físico, que nos board games são: tabuleiro, peões, dados, cartas etc. [9].

Considerando a popularidade que jogos podem assumir e as vantagens oferecidas por aqueles que são educativos, o folclore, mais especificamente o brasileiro, foi o tema escolhido para servir de base para o jogo desenvolvido, tendo em vista que, com o avanço da Internet e a disseminação de outros meios de comunicação, a população acabou adquirindo um conhecimento mais amplo e diversificado sobre a cultura de vários outros países, o que não é ruim, mas o que se observa atualmente é que existe uma supervalorização da cultura estrangeira, tida como ideal, e a depreciação da cultura nacional, culpando-a por tudo que ainda não deu certo, mas não somente isso; há também a tentativa de modelação da cultura aos moldes dos costumes estrangeiros [10], um conceito que não é novo tendo em vista que antigamente artistas tinham que se adequar às regras criativas da academia brasileira, que se inspirava no modelo francês. Assim, era comum que artistas, principalmente de descendência africana, tivessem que modificar suas obras para encaixá-las no perfil eurocêntrico e aqueles que não o fizessem eram retirados dos circuitos oficiais [11]. Esse tipo de coisa só foi remediado anos depois a partir da realização dos dois Congressos Afro-brasileiros ocorridos em 1934 e 1937 e das missões folclóricas organizadas nas regiões Norte e Nordeste por Mário de Andrade, permitindo que esse tipo de arte fosse acolhido em espaços de menor prestígio [12]. Diante disso, é necessário achar uma maneira

interessante de ensinar sobre o folclore, tema muito rico e de extrema importância, uma vez que com ele é possível observar fenômenos que lançam luz sobre o comportamento humano, como a natureza dos valores culturais de uma coletividade, as circunstâncias ou condições em que eles se atualizam [13].

### III. JOGOS RELACIONADOS

Durante a concepção da ideia para o jogo, foi feita uma pesquisa de modo a achar alguns conceitos fundamentais sobre jogos de tabuleiro analógicos e digitais que serviram de base para o desenvolvimento do projeto. Dentre os conceitos pesquisados houve uma preferência por jogos de trilha, onde os jogadores têm um caminho que deve ser percorrido do início ao fim, por sua simplicidade e por ser um estilo de jogo com que as pessoas têm mais familiaridade, mas outros tipos não foram desconsiderados. Jogos que possuíssem domínio familiar, ou seja, jogos com complexidade leve ou média e regras simples ou médias; festivo, aqueles projetados para um grande número de pessoas e que enfatizam a interação social e a criatividade; e estratégicos, jogos em que as habilidades de tomada de decisão dos jogadores têm um alto significado na determinação do resultado, tiveram uma maior prioridade de pesquisa que outros por se adequarem melhor à proposta do jogo. Além disso, foram considerados os seguintes termos de busca: “Jogo de tabuleiro”, “Jogos sobre folclore”, “Folclore”, “Jogos de tabuleiro digital”, “Jogos sérios” e “Jogos educativos”, foi necessário variar as terminologias dos termos para obter mais resultados e pesquisá-los em língua inglesa para obter mais informações. Assim, alguns dos resultados encontrados que têm relação com a temática serão discutidos a seguir.

#### A. *Jogos Analógicos*

Dixit é um famoso jogo de tabuleiro e cartas, que envolve mecânicas de dedução e votação e que incentiva a criatividade. Nele o jogador escolhe uma das cartas que está na sua mão e dá uma dica sobre a arte da mesma; após isso, os outros jogadores olham na própria mão, e dentre suas cartas escolhem uma que melhor se encaixar naquela dica, as cartas são embaralhadas e os jogadores precisam adivinhar a carta correta do primeiro jogador para poder avançar no tabuleiro, ao passo que o primeiro jogador precisa que os outros errem para poder avançar. Ganha aquele que primeiro chegar ao final do circuito.

Perfil é um jogo da editora Grow que envolve sorte e conhecimentos gerais, aqui um jogador deverá adivinhar a resposta para uma determinada categoria de pergunta, podendo essa categoria ser coisa, lugar, pessoa ou ano, um dos outros jogadores deverá dar dicas para o primeiro poder acertar e, dependendo do número de dicas, o jogador que está respondendo às perguntas, se ele acertar a resposta, poderá andar um determinado número de casas. Ganha o primeiro jogador a chegar ao final do tabuleiro.

Academia e o Jogo da Enciclopédia, ambos da Grow, são semelhantes, ambos são jogos de tabuleiro considerados educativos, que desenvolvem a criatividade, a habilidade de blefar e envolve mecânicas de votação e dedução. Enquanto no

primeiro o objetivo é saber o significado correto das palavras, o objetivo do segundo é acertar as respostas das questões que aparecem, porém, em ambos o importante não é saber a resposta, mas sim ter criatividade para confundir os outros jogadores para que eles não acertem as respostas e você ganhe pontos com seus erros.

Cazumbá é um jogo de tabuleiro no estilo trilha que aborda a temática do Bumba Meu Boi, destinado ao público infantil. Diz-se que um dos motivos da criação do jogo é estimular o conhecimento sobre esse estilo de festa, devido ao fato que a história dos movimentos culturais na capital do estado de Maranhão é pouco explorada e difundida na educação [14].

### B. Jogos Digitais

Ludo Educativo [1] é um jogo Web de tabuleiro educativo para o exercício de questões do Ensino Médio cujo objetivo é chegar até o final do tabuleiro respondendo corretamente questões que se apresentam durante o percurso.

Por fim, o jogo *FolkTales: O Legado Brasileiro* [15], é um jogo de cartas baseado em turnos sobre o folclore. Os jogadores precisam pensar em várias estratégias diferentes a fim de derrotar seu adversário, contudo, em determinados momentos do jogo é disponibilizado um quiz para responder perguntas sobre o folclore que, dependendo do resultado, pode interferir nos rumos da partida. Esse é um jogo mobile criado com o objetivo de evidenciar o potencial dos jogos em gerar conhecimento para auxiliar no resgate da cultura popular brasileira, além disso, é válido ressaltar que para criação de todos os personagens utilizados no jogo e suas histórias os autores realizaram uma pesquisa em que percorreram vários aspectos culturais e várias tradições que envolvem o Brasil.

## IV. LENDAS DO BRASIL

“Lendas do Brasil” é um jogo de tabuleiro pensado para ser jogado por um grupo de três a seis pessoas. As mecânicas foram criadas tendo como base jogos do tipo quiz e jogos de tabuleiro de circuitos lineares. Assim, a movimentação dos pinos no circuito não é determinada pela rolagem de dados, mas sim pelas respostas para as perguntas retiradas do baralho. Cada pergunta está relacionada a um fato do folclore brasileiro, podendo ser referente a lendas e mitos de uma determinada região do país, datas comemorativas e suas histórias, a cultura do povo de determinada época ou alguma curiosidade sobre as danças e festas famosas no país. Os jogadores não precisam saber as repostas para poderem se movimentar no circuito, mas tão somente convencer seus adversários que sim, na confirmação da resposta conterà não só a solução da questão, mas também uma curiosidade sobre essa solução.

### A. Arte e ilustrações

Inspirado por tabuleiros clássicos, o tabuleiro do jogo (Fig. 1) se constitui de um circuito linear simples com trinta e dois espaços para a movimentação das peças, um espaço de início, onde os jogadores se posicionaram no começo da partida, e um espaço de fim, que determinará o vencedor.



Fig. 1. Circuito do Tabuleiro

Tendo conhecimento da temática escolhida para o jogo, optou-se por fazer referências a lendas e festas típicas que compõem parte do folclore brasileiro no cenário do tabuleiro, assim os pinos do tabuleiro acabaram assumindo a aparência de figuras clássicas do folclore, sendo elas o Lobisomem, o Saci, o Curupira, a Iara, a Vitória-régia e a Mãe de Ouro (Fig. 2). A arte de fundo do tabuleiro acabou apresentando outros elementos como festas temáticas e outros mitos. Além disso, por se tratar de um jogo com foco no público infantil, optou-se por utilizar cores chamativas e vibrantes para agradar e chamar a atenção desse tipo de público.



Fig. 2. Figuras do folclore brasileiro

Na criação do tabuleiro, dos personagens e das cartas utilizou-se um software chamado Adobe Illustrator, utilizado para vetorização e criação de imagens. A ideia durante a composição do jogo é que todos os componentes pudessem ser impressos, para que fossem obtidos de maneira fácil e pudessem ser jogados em qualquer lugar.

### B. Regras

O conjunto de regras definidas para se jogar “Lendas do Brasil”:

- 1) Para iniciar a partida, é necessário primeiro escolher uma figura folclórica que representará seus movimentos durante o jogo e posicioná-la na casa de nome “início” e embaralhar o deck de perguntas.
- 2) Após isso, ao início de cada rodada um dos jogadores irá puxar uma pergunta do baralho (Fig. 3), ele a lerá em voz alta e, logo em seguida todos os jogadores terão que responder.
- 3) Pergunta objetiva

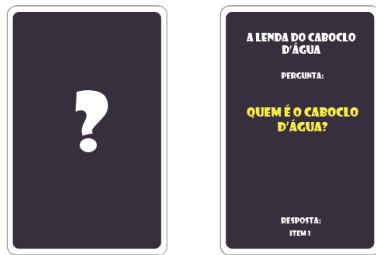


Fig. 3. Carta de pergunta

- Se a pergunta retirada for objetiva os jogadores só responderão se é “verdadeiro” ou “falso”, depois irão conferir, na carta, o índice da resposta e conferir na folha de respostas se estão certos em seus palpites; caso estejam, andarão o equivalente a três casas no tabuleiro, do contrário, não irão se mover.

#### 4) Pergunta discursiva

- Caso a pergunta retirada seja uma pergunta discursiva, todos os jogadores terão que escrever suas respostas, caso um jogador não saiba a resposta ele terá que usar sua lãbia para convencer os outros que a sua é a correta.
- As respostas serão embaralhadas e lidas em voz alta e os jogadores deverão votar na que eles acreditam ser a mais correta. Depois dos votos terem sido contabilizados, a pessoa com mais votos andarã três casas, aquelas que receberam ao menos um voto, andarã uma casa e quem não recebeu nenhum voto não irá se mover.
- No caso de todos os jogadores receberem um número igual de votos, nenhum irá se mover no tabuleiro.
- Por fim, será revelada a solução através da folha de resposta, os jogadores que estiverem certos em suas afirmações irão mover seus pinos em duas casas, assim como aqueles jogadores que votaram na sua explicação, quem errou não andarã em nenhuma casa.

#### 5) Ganha o jogo a primeira pessoa que chegar ao fim do tabuleiro, no caso de mais de uma pessoa chegar ao final, será puxada mais uma carta de pergunta só responderão os jogadores que estão no final tabuleiro, podendo os outros jogadores votar nas respostas deles caso seja preciso, a pessoa que acertar a pergunta ou conseguir mais votos ganha o jogo.

- Se acabar as perguntas existentes no baralho, então todos os jogadores perdem o jogo.

### V. CONCLUSÃO

O artigo apresentou uma proposta de jogo de tabuleiro educativo no qual o objetivo principal é ensinar sobre a cultura dos povos visualizada pelo folclore. Para isto utiliza-se da mecânica de quiz para mostrar fatos e curiosidades sobre o folclore brasileiro.

Lendas do Brasil segue um estilo linear clássico de tabuleiro, devido a suas inspirações e, apesar de ter sido criado com um foco no público infantil, a ideia do jogo é ser divertido e interessante para poder ser jogado não só pelas crianças, mas por todos aqueles que estejam interessados em aprender um pouco mais sobre a história e a cultura do país.

O projeto inicial foi concluído e disponibilizado à comunidade. Como trabalho futuro a equipe está iniciando o processo de avaliação do jogo, como se trata de um jogo analógico, nós precisaremos criar um digital para superar o problema do distanciamento social ocasionado pela pandemia e com isto gerar uma nova versão em breve do produto analógico e digital. O que já está ocorrendo em paralelo é a evolução na quantidade de perguntas e o incremento da arte dos cenários e personagens.

### REFERÊNCIAS

- [1] A. J., Rabaçal, "Influências indígenas no folclore brasileiro", Museu de Etnografia e História, 1967.
- [2] F. F. F., da Silva, J. C., de Moura-Leite, R., de Andrade Kersten, P. S., da Silva, L. S., Schmidt, and W. G., Classen, "Vida de Tartaruga": A elaboração de um board game didático, in Proceedings of SBGames, Education Track, Short Papers, 2018.
- [3] T. J., Bittar, L. L. L. P. F., Pereira, and E., Longo, "Considerações para jogos educativos na Web com base nas experiências e resultados do desenvolvimento do Ludo Educativo", in Proceedings of SBGames, Computing Track, Short Papers, 2010.
- [4] G. A. M., Falkembach, M., Geller, and S. R., Silveira, "Desenvolvimento de Jogos Educativos Digitais utilizando a Ferramenta de Autoria Multimídia: um estudo de caso com o ToolBook Instructor", RENOTE, 2006, doi: 10.22456/1679-1916.13874.
- [5] H. A. S. Salomão, M. Martini, and A. P. M. Jordão, "A importância do lúdico na educação infantil: enfocando a brincadeira e as situações de ensino não direcionado", in Portal de psicologia, 2007.
- [6] F. Lucchese and B. Ribeiro, "Conceituação de jogos digitais", Universidade Estadual de Campinas, 2009.
- [7] M. La Carretta, "Como Fazer Jogos de Tabuleiro: Manual Prático", Curitiba: Appris, 2018.
- [8] D., Paraíso and H., Gil, "Contexto lúdico em atividades da Prática de Ensino Supervisionada no 1.º Ciclo do Ensino Básico: jogos digitais versus jogos analógicos", in VIII Conferência Internacional Investigação, Práticas e Contextos em Educação, pp. 10-17, 2019.
- [9] P. S., Leite, and V. G., de Mendonça, "Diretrizes para game design de jogos educacionais", in Proceedings of SBGames, Art Design Track, Full Papers, 2013.
- [10] J., Rafael, "Supervalorização das culturas "de fora": uma perda de identidade nacional". Disponível em: <https://www.guiasaoroque.com.br/colonistas/supervalorizacao-das-culturas-de-fora-uma-perda-de-identidade-nacional-1389>. Acessado Jul. 02, 2021.
- [11] N. C. S. B., de Mattos, "Arte afro-brasileira: contraponto da produção visual no Brasil". Revista da Associação Brasileira de Pesquisadores/as Negros/as (ABPN), 11(27), pp. 165-183, 2019.
- [12] N. C. S. B., de Mattos, "Identidades nas artes visuais contemporâneas: elaboração de uma possível leitura da trajetória de Ayrson Heráclito, artista visual afro-brasileiro", Universidade Federal da Bahia, 2016.
- [13] F., Fernandez, O Folclore Em Questão, 2nd ed., São Paulo: Martins Fontes - WMF, 2003.
- [14] G. R. C., Saraiva, and C. N. G., Sousa, "Jogo Cazumbá: Uma proposta de jogo de tabuleiro para o ensino do Bumba Meu Boi", in Anais do 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 2016, doi: 10.5151/despro-ped2016-0394.
- [15] L. R. A., Filho, D. J. R., Ferraz, A. É. M., Salgado, and L. F. de Almeida, "The FolkTales: The Brazilian Legacy—Desenvolvimento de Jogos para Plataformas Móveis Capacitados a Agregar Conhecimentos Relacionados ao Folclore Brasileiro e seus Aspectos", in Proceedings of SBGames, Culture Track, Full Papers, 2015.