

# Batalha das Lendas: Uma proposta de jogo de tabuleiro para valorização cultural do folclore brasileiro

Marcus Parreiras<sup>1</sup>, Clinton H. M. Pessoa<sup>1</sup>, Tales M. Paiva<sup>1</sup>,  
Yasmin Barbosa Lima<sup>2</sup>, Geraldo Xexéo<sup>1</sup>

<sup>1</sup> LUDES - Programa de Engenharia de Sistemas e Computação  
COPPE - Universidade Federal do Rio de Janeiro  
Avenida Horácio Macedo, 2030, CT, Bloco H, sala 319, Rio de Janeiro, RJ - Brasil

<sup>2</sup> Comunicação Visual Design – Escola de Belas Artes  
Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ)  
Av. Pedro Calmon, 550 - Rio de Janeiro, RJ - Brasil

{mvparrreiras, chmp, tmpaiva, yasmin, xexeo}@ufrj.br

**Abstract.** *Educational games offer new approaches to learning any topic in a playful, differentiated and innovative way. Batalha das Lendas is a competitive and cooperative board game that appears to playfully approach themes related to Brazilian folklore, as an alternative to present and instigate players about the intrinsic cultural value in national tales and legends. The game focuses on a theme of confrontation between some of the creatures of folklore and is intended to tell the story through the rules of battle, being developed from the traditional game mechanics of Dominoes. Through disputes, the game seeks to stimulate discussions aimed at appreciating Brazilian folk culture.*

**Keywords.** *Brazilian Folklore, Educational Game, Board Game*

**Resumo.** *Os jogos educativos oferecem novas abordagens para o aprendizado de qualquer temática de forma lúdica, diferenciada e inovadora. O Batalha das Lendas é um jogo de tabuleiro competitivo e cooperativo que surge para abordar de forma divertida temas relacionados ao folclore brasileiro, como uma alternativa para apresentar e instigar os jogadores sobre a valorização cultural intrínseca nos contos e nas lendas nacionais. O jogo se concentra em uma temática de confronto entre algumas das criaturas do folclore e tem a intenção de contar a história através das regras da batalha, sendo desenvolvido a partir das mecânicas tradicionais do jogo de Dominó. Através de disputas, o jogo busca estimular discussões visando apreciar a cultura folclórica brasileira.*

**Palavras-Chave:** *Folclore Brasileiro, Jogo Educacional, Jogo de Tabuleiro*

## 1. Introdução

Este artigo apresenta o Batalha das Lendas, um jogo de tabuleiro analógico competitivo e cooperativo que aborda de forma divertida temas relacionados ao folclore brasileiro, apresentando figuras e personagens clássicos, de forma a relembrar e despertar interesse sobre o místico brasileiro. Este jogo pode ser visto como uma versão sofisticada de Dominó, de modo que os jogadores familiares com suas mecânicas tradicionais aprendam mais rapidamente. Como as peças usam o mesmo padrão, o Batalha das Lendas pode também ser

jogado como um dominó clássico, possibilitando que seja utilizado por crianças menores para criar o interesse sobre as lendas apresentadas nas peças.

Um dos grandes destaques culturais no Brasil são os seus mitos e folclore, produtos de uma aglutinação de várias culturas que permeiam seu território, sendo as principais de origem portuguesa, indígena e africana, com uma mistura de traços e reinterpretações que dão origem não apenas a manifestações de lendas nacionais, mas também regionais e locais [Rabaçal 1967]. O Folclore Brasileiro é trabalhado na BNCC no Objeto de Conhecimento Artes Integradas, na Habilidade EF15AR25: “Conhecer e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.” O Batalha das Lendas pode ser usado como motivador em atividades relacionadas a essa habilidade [Brasil 2017].

## **2. Desenvolvimento do Jogo**

O jogo Batalha das Lendas foi desenvolvido com o propósito de incentivar o interesse pela cultura de mitos e lendas que permeiam por todo o Brasil, buscando cativar os jogadores com ilustrações simples e agradáveis, e um enredo dinâmico e envolvente. Parte da mecânica utilizada na modelagem das partidas deste jogo é baseada principalmente em padrões básicos empregados nos jogos clássicos de dominó, com uma releitura mais dinâmica, com um enredo mais competitivo e interpretativo em cima de dinâmicas de batalhas que empregam características típicas das criaturas do folclore, usando-as como estratégias de vantagem, ou mesmo desvantagem, entre as figuras folclóricas utilizadas no jogo.

Dentre as mecânicas clássicas do jogo de dominó atreladas ao jogo Batalha das Lendas, estão o *Pattern Building*, *Tile Placement* e o *Pattern Recognition* [BGG 2022]. O *Pattern Building* exige que os jogadores utilizem dos componentes do jogo para construir padrões sofisticados que os permitam desencadear ações. Com *Tile Placement*, os jogadores devem alinhar as peças com objetivo de acionar certo tipo de habilidade de gatilho estratégico entre componentes dentro do jogo. Enquanto que, o *Pattern Recognition* exige que o jogador se atenha a padrões conhecidos ou emergentes durante o jogo que permitam vitória ou vantagem no jogo.

### **2.1. Tétrade Elementar**

O jogo proposto foi criado utilizando como base a Tétrade Elementar [Schell 2011], que apresenta quatro elementos descritos como essenciais para a formação de jogos: a mecânica, que busca definir os procedimentos do jogo; a narrativa, apresentado uma história por traz desse jogo; a estética, que explora a aparência do jogo a ser desenvolvido a fim de cativar a atenção de seus jogadores; e a tecnologia, que descreve o meio físico pelo qual haverá a interação com o jogo. Com base neles, temos entrelaçado ao jogo as suas principais características descritas na Tabela 1.

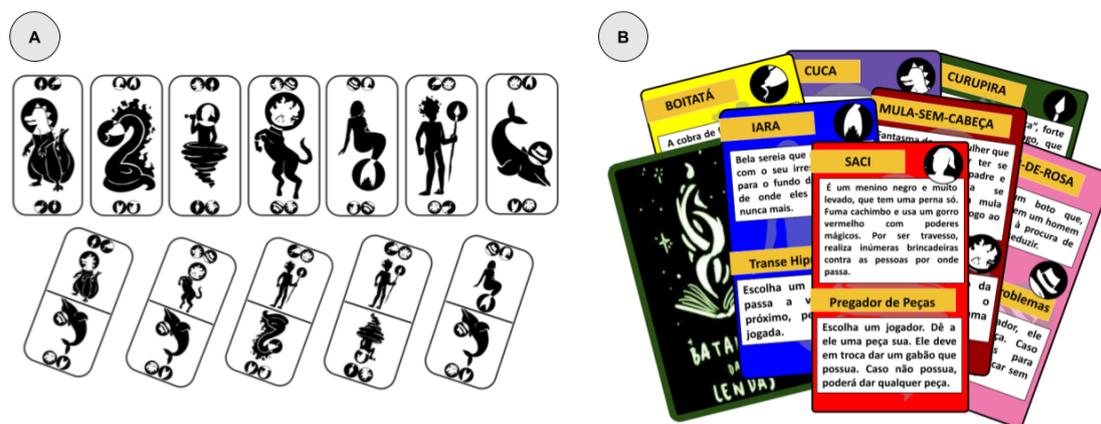
### **2.2. Peças do Jogo**

As peças do jogo foram projetadas para dar vida ao imaginário das lendas contadas nas histórias, apoiando-se nas características mais marcante de cada criatura descritas nas

**Tabela 1. Uso da Tétrade no desenvolvimento do Jogo. Fonte: Autoria própria.**

Tétrade	Características no Jogo
Mecânica	Existem sete criaturas folclóricas no jogo, tal como existem sete números para as peças de Dominó (0-6). Cada personagem pode vencer e ser vencido por outros dois personagens específicos, com base em seus poderes e fraquezas. Cada personagem tem uma carta de efeito específica, que ativa sua habilidade especial. A carta de habilidade só pode ser usada quando o jogador descer a peça de gabão daquele personagem. O jogo inicia com o jogador que possuir a primeira peça em ordem alfabética. O jogo se encerra quando o primeiro jogador descer sua última peça.
Narrativa	Confronto entre as criaturas do folclore brasileiro
Estética	A arte do jogo destaca: Boitatá, Boto, Cuca, Curupira, Iara, Mula-sem-cabeça e Saci. Cada peça apresenta a imagem de dois personagens, dividida horizontalmente. Peças do tipo gabão apresentam apenas uma vez a arte do personagem, na peça inteira. Cada peça mostra os respectivos rivais para o confronto do personagem.
Tecnologia	Uso de peças com o formato do dominó clássico, com a imagem das lendas embutidas em cada peça. Uso de cartas atreladas às histórias e habilidades de cada criatura.

lendas brasileiras. As cartas de habilidades para o jogo, foram modeladas dispo de informações correspondentes às histórias e habilidades atribuídas a cada criatura do jogo. A Figura 1 apresenta as figuras e formas utilizadas nas peças do jogo, assim como as cartas de habilidades correspondentes a cada personagem.



**Figura 1. (A) Modelo das peças do jogo. (B) Modelo das cartas de habilidades. Fonte: Autoria própria.**

### 2.3. Mecânica de Combate

A batalha do jogo se baseia em uma narrativa de rivalidades em torno de cada criatura, levando em consideração certas características e habilidades intrínsecas dessas figuras do folclore brasileiro. A Figura 2 apresenta o sistema de combate atrelado a cada uma das lendas, assim como as habilidades que formularam o pareamento entre cada desafiante. Buscando não haver desbalanceamento, foi decidido que cada criatura deveria vencer especificamente apenas duas outras lendas, usando mecânica similar a “Pedra-Papel-Tesoura”.

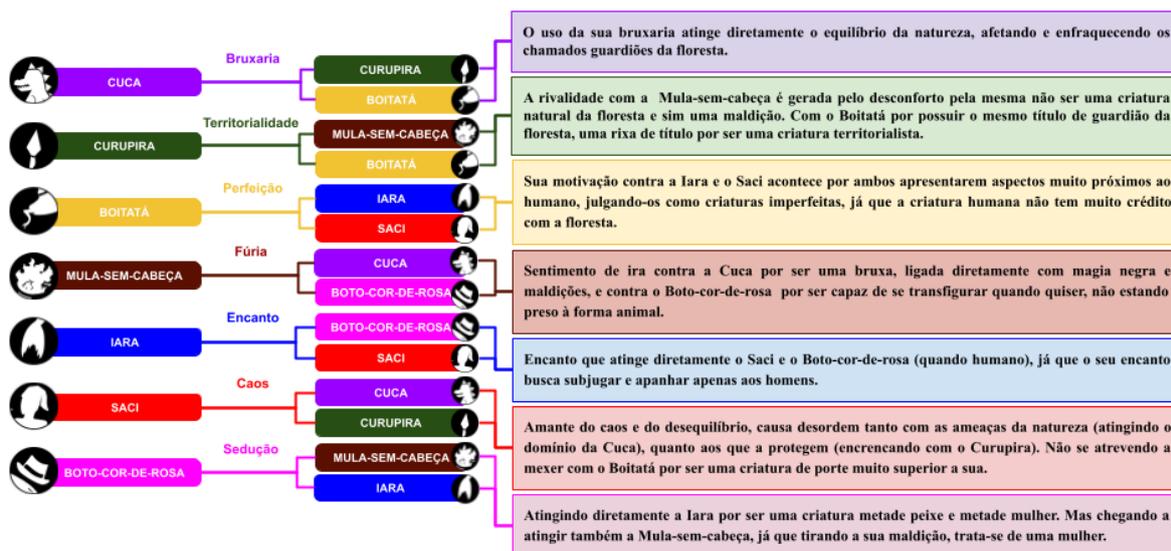


Figura 2. Narrativa do sistema de combate entre as lendas. Fonte: Autoria própria.

### 3. Debriefing

Existem várias formas de montar equipes com resultados esperados diferentes para este jogo, que podem ser mais ou menos interessantes dependendo do ambiente educacional e do jogador-alvo. Partidas em que todos os jogadores competem entre si podem promover um maior engajamento com o jogo dada a sensação de incerteza maior com a partida, e partidas feitas com duas duplas geram tanto um sentimento de competição quanto um sentimento de cooperação entre a dupla, endossado por mecânicas que podem ser usadas para dar alguma vantagem ao parceiro do jogador ao invés de dá-la para si mesmo. O debatedor poderá suscitar quaisquer discussões pertinentes ao conteúdo. Algumas sugestões são:

1. Identifique os alunos ou duplas de alunos que venceram a partida e obtiveram os melhores resultados entre os participantes. Em seguida, peça-lhes para contar aos outros sobre as batalhas que as lendas que ele utilizou venceu ou perdeu. Interaja com eles fazendo comentários sobre as motivações por trás das lendas que subsidiam aquela mecânica de jogo, como as forças e fraquezas dos personagens nas histórias.
2. Da mesma forma, verifique quais dos participantes perderam a partida, sempre atento a relacionar as derrotas das batalhas com as fraquezas das lendas nos contos.
3. É importante levantar também que, embora o jogo seja baseado em pesquisas sobre as lendas e folclore em bases relevantes, há uma variabilidade natural da tradição oral inerente ao processo de se contar histórias. É esperável que existam outras versões dos mesmos personagens possivelmente com habilidades ou fraquezas distintas ou mesmo opostas ao conteúdo apresentado, que optou pelas fontes mais comuns de cada conto.
4. O mediador deve tentar notar se, ao falar sobre as lendas, o discurso dos jogadores possui uma eloquência que possa sugerir que o jogo obteve sucesso em gerar uma proximidade com o assunto através de sua dinâmica de memorização das vanta-

gens e desvantagens de cada lenda e uso das habilidades especiais ao longo das partidas.

#### **4. Aplicação**

Foi elaborada uma seção de *Playtest*, servindo de base para identificação de melhorias nos componentes e regras do jogo com base no *feedback* dos jogadores. Foram convidados para a fase do *playtest* quatro jogadores, sem aplicação de pré-condições ou filtros que exigissem algum perfil específico de jogador, onde, por conta das restrições da pandemia causada pelo COVID-19, a partida foi realizada de forma online, utilizando o *Google Meets* e o *Google Slides*. Após explicadas as regras, as peças foram sorteadas e distribuídas. Cada partida teve uma duração de aproximadamente 30 minutos, onde foi coletado o *feedback* sobre as dificuldades de jogabilidade e os pontos positivos ou negativos. No geral, os *feedbacks* foram bastante positivos, e tiveram impacto direto nas melhorias e revisões do jogo antes da versão final.

#### **5. Conclusões**

Este artigo apresentou o Batalha das Lendas, um jogo de tabuleiro ao estilo do dominó que permite aos seus jogadores assimilar de forma agradável e criativa um cenário de mitos e lendas brasileiras, que carregam as histórias cultivadas por gerações. Para tal, foram descritos os principais elementos do jogo, bem como os personagens e figuras, e as mecânicas e dinâmicas esperadas.

Com relação a etapa de teste do jogo, o Batalha das Lendas recebeu retornos satisfatórios e positivos quanto ao uso dos personagens, suas habilidades e características, assim como a própria arte para os personagens do jogo. Algumas melhorias e adaptações ainda são necessárias para tornar o jogo ainda mais imersivo e cativante, como adaptações mais equilibradas das habilidades de alguns personagens.

Pretende-se, como seguimento a futuras versões aprimoradas do jogo, a inserção de novas mecânicas e narrativas que permitam a adição de novos personagens do folclore brasileiro, atentando-se em expandir o leque de conhecimento em torno das figuras místicas do nosso folclore. Além disso, o Batalha das Lendas pode ser facilmente adaptado para o ensino de outros folclores e contextos, como da mitologia nórdica ou grega.

#### **Agradecimentos**

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

#### **Referências**

- BGG (2022). Board game mechanics. Disponível em: <https://boardgamegeek.com/browse/boardgamemechanic>. Acesso em: 25 maio 2022.
- Brasil (2017). Base nacional comum curricular (BNCC). <http://basenacionalcomum.mec.gov.br>.
- Rabaçal, A. J. (1967). *Influências indígenas no folclore brasileiro*. Museu de Etnografia e História.
- Schell, J. (2011). *A arte de game design – The art of game design: a book of lenses*. Rio de Janeiro: Elsevier, Campus.